

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7305451号
(P7305451)

(45)発行日 令和5年7月10日(2023.7.10)

(24)登録日 令和5年6月30日(2023.6.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全311頁)

(21)出願番号	特願2019-113837(P2019-113837)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年6月19日(2019.6.19)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-203052(P2020-203052 A)	(72)発明者	東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
(43)公開日	令和2年12月24日(2020.12.24)		小倉 敏男
審査請求日	令和3年9月17日(2021.9.17)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
前置審査		審査官	株式会社三共内
			鶴岡 直樹

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】

始動領域に遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

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

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

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

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

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、

前記有利状態に制御される期待度を示唆する予告演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記予告演出として、

遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、特定の発光手段が発光して特定の音が出力される特定演出と、

演出操作手段への操作を伴う操作演出と、

可動体の動作を伴う可動体演出と、を含み、

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

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

前記変化期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御されたときに、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御された場合に、前記特定演出、前記操作演出及び前記可動体演出は、実行されず、

前記演出実行手段は、

前記設定確認状態に制御されている場合でも、所定の演出手段の動作を確認するための動作確認情報を受信可能であり、

前記設定確認状態において前記動作確認情報を受信したとき、該動作確認情報に応じた処理を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2010-200902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。

【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、設定確認をすぐに行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aに記載の遊技機は、

始動領域に遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

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

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

10

20

30

40

50

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

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

前記可変手段を前記第 1 状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、

前記有利状態に制御される期待度を示唆する予告演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記予告演出として、

遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、特定の発光手段が発光して特定の音出力される特定演出と、

演出操作手段への操作を伴う操作演出と、

可動体の動作を伴う可動体演出と、を含み、

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

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

前記変化期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御されたときに、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御された場合に、前記特定演出、前記操作演出及び前記可動体演出は、実行されず、

前記演出実行手段は、

前記設定確認状態に制御されている場合でも、所定の演出手段の動作を確認するための動作確認情報を受信可能であり、

前記設定確認状態において前記動作確認情報を受信したとき、該動作確認情報に応じた処理を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

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

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 α やスーパーリーチ β 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 γ 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

10

20

30

40

50

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、

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たり B となる場合には、必ず第 1 タイミングから可動体 179SG300 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たり B となる場合には、必ず第 2 タイミングから可動体 179SG300 が動作する部分）、

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り（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 γ 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 を選択することで必ず変動パターンをノーマルリーチ、スーパーリーチ α、スーパーリーチ β のいずれかの変動パターンに決定する部分）

さらに、

可変表示期間（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 12-6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記第 1 期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示期間の選択割合が前記第 2 期間よりも高く（図 12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 1 期間〔最終変動を除く〕では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が 30 秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が 60 秒）が選択される割合が第 2 期間よりも高くなっており）、

前記第 2 期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示期間の選択割合が前記第 1 期間よりも高い（図 12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 2 期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が 1 秒）が選択される割合が第 1 期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0007】

手段 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）

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
10 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 179SG005M を表示する部分）

ことを特徴としている。

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 α ~ 演出パターン γ 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
20 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）

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。

【0010】

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
30 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 ~ 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値 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部分）、

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
40 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 8-10 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 γ の変動パターンに決定し、高ベース状態の 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 を選択することで必ず変動パターンをノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β のいずれかの変動パターンに決定する部分）

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

10

20

30

40

50

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。

【0011】

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 CPU 120 が図 8-38 に示すエンディング演出処理を実行する部分）と、

10

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 8-44（B）に示すように大当り遊技の 8 ラウンド目において、当該大当り遊技が 16 ラウンド大当り（大当り 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 CPU 120 が大当り中演出処理を実行する部分）と、

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、100 回の可変表示に亘って時短制御を実行するとともに 150 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、150 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 に示す大当り終了処理において、大当り種別が大当り 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、大当り種別が大当り 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）、

20

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、

30

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 179 SG300 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

40

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。

【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。

【0013】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 A 1 以降に係る発明が含ま

50

れる。従来より遊技機において特開 2018-47306 号公報に示されているような、技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値に応じた変動パターンを選択する遊技機が提案されている。

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

手段 A1 の遊技機は、

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

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

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

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

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 12-6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

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

前記第 1 期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第 2 期間よりも高く（図 12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 1 期間〔最終変動を除く〕では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が 30 秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が 60 秒）が選択される割合が第 2 期間よりも高くなっており）、

前記第 2 期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第 1 期間よりも高い（図 12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 2 期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が 1 秒）が選択される割合が第 1 期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0017】

手段 A2 の遊技機は、

手段 A1 の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変

10

20

30

40

50

状態)とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態(低確/高ベース状態(時短状態))に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第1期間とで共通の演出を実行可能である(図12-4(B1)及び(C1)に示すように、演出制御用CPU120は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確/低ベース状態(時短状態)に制御される場合と、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第1期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「タ方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている)

ことを特徴とする遊技機。

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

【0018】

手段A3の遊技機は、

手段A1又は手段A2の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段(演出制御用CPU120)を備え、

前記演出制御手段は、前記第1期間から前記第2期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である(図12-13(1)、及び(5)~(7)に示すように、第1期間[最終変動](第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回目の特図ゲーム)に、演出制御用CPU120により、第1期間から第2期間に移行すること(遊技状態の高ベース状態が継続すること)を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている)

ことを特徴とする遊技機。

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

【0019】

手段A4の遊技機は、

手段A1から手段A3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0020】

手段A5の遊技機は、

手段A1から手段A4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段(CPU103)は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

10

20

30

40

50

【0021】

手段A6の遊技機は、

手段A1から手段A4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0022】

手段A7の遊技機は、

手段A1から手段A6のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0023】

手段A8の遊技機は、

手段A1から手段A7のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

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

前記第1期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第2期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる（遊技状態が高確／高ベース状態〔第1期間〕である場合には（ステップS21TM1000でYES）、ステップS21TM1010で第1設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップS21TM1050で第2設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図12-9に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第2期間〕である場合には（ステップS21TM1060でYES）、ステップS21TM1080で第1設定示唆演出の実行有無を決定している）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0024】

手段A9の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 8 のいずれかに記載の遊技機であって、
演出を制御する演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、
可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な
対応表示手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり
（演出制御用 CPU 120 は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出
を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0025】

手段 A 10 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 9 のいずれかに記載の遊技機であって、
演出を制御する演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、
可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な
対応表示手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用
CPU 120 は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0026】

手段 A 11 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 10 のいずれかに記載の遊技機であって、
演出を制御する演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行さ
れる前に判定する判定手段（CPU 103）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演
出制御用 CPU 120 は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における
大当り期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0027】

また、特開 2018-47306 号公報（図 19）に示すように、遊技者にとっての有
利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値に応じた
変動パターンを選択する遊技機が提案されている。特開 2018-47306 号公報（図
19）に記載されたような、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機
において、遊技者にとって有利な状態に制御されているときの興趣を向上させる余地があ
る。手段 B 1～手段 B 11 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数
の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、遊技者にとって有利な

10

20

30

40

50

状態に制御されているときの興趣を向上させることを目的とする。

【0028】

手段B1の遊技機は、

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

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

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図12-6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

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

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

前記第1期間における前記特定演出の実行割合は、前記第2期間における前記特定演出の実行割合よりも高い（変動表示結果が「はずれ」となるときに、図12-6（A1）に示すように、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は〔10%〕であるのに対して、図12-6（C1）に示すように、第2期間において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は〔0%〕である）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0029】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

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

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第1期間とで共通の演出を実行可能である（図12-4（B1）及び（C1）に示すように、演出制御用CPU120は、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第1期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

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

10

20

30

40

50

とができる。

【0030】

手段B3の遊技機は、

手段B1又は手段B2の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第1期間から前記第2期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である（図12-13（1）、及び（5）～（7）に示すように、第1期間〔最終変動〕（第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲーム）に、演出制御用CPU120により、第1期間から第2期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている）ことを特徴とする遊技機。

10

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

【0031】

手段B4の遊技機は、

手段B1から手段B3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

20

ことを特徴とする遊技機。

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

【0032】

手段B5の遊技機は、

手段B1から手段B4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

30

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0033】

手段B6の遊技機は、

手段B1から手段B4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

40

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

50

なった変動表示の次回以降の変動表示から高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行する）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0034】

手段 B 7 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0035】

手段 B 8 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第1 期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第2 期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる（遊技状態が高確／高ベース状態〔第1 期間〕である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 0 0 で Y E S）、ステップ S 2 1 T M 1 0 1 0 で第1 設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップ S 2 1 T M 1 0 5 0 で第2 設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図12-9に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第2 期間〕である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で Y E S）、ステップ S 2 1 T M 1 0 8 0 で第1 設定示唆演出の実行有無を決定している）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0036】

手段 B 9 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0037】

手段 B 1 0 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用 CPU 120 は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0038】

手段 B 11 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 10 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（CPU 103）を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用 CPU 120 は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0039】

また、特開 2018-47306 号公報（図 19）に示すように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値を示唆する演出を実行する遊技機が提案されている。特開 2018-47306 号公報（図 19）に記載されたような遊技機に関しては、設定の示唆に関する演出の興趣を向上させる余地がある。手段 C 1 ～手段 C 11 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定の示唆に関する演出の興趣を向上させることを目的とする。

【0040】

手段 C 1 の遊技機は、

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

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

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、

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

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

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

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 12-6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第 1 期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態と

10

20

30

40

50

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

前記第1期間と前記第2期間とでは、特定の変動表示パターンの選択割合が異なり(変動表示結果が「はずれ」となるときに、図12-6(A1)及び(C1)に示すように、第1期間におけるスーパーリーチをとまなう変動パターン(「スーパーリーチはずれ」)の選択割合は、第2期間におけるスーパーリーチをとまなう変動パターン(「スーパーリーチはずれ」)の選択割合よりも高くなっている)、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0041】

手段C2の遊技機は、

手段C1の遊技機であって、

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

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第1期間とで共通の演出を実行可能である(図12-4(B1)及び(C1)に示すように、演出制御用CPU120は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確/低ベース状態(時短状態)に制御される場合と、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第1期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「タ方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている)

ことを特徴とする遊技機。

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

【0042】

手段C3の遊技機は、

手段C1又は手段C2の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第1期間から前記第2期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である(図12-13(1)、及び(5)~(7)に示すように、第1期間[最終変動](第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回目の特図ゲーム)に、演出制御用CPU120により、第1期間から第2期間に移行すること(遊技状態の高ベース状態が継続すること)を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている)

ことを特徴とする遊技機。

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

【0043】

手段C4の遊技機は、

手段C1から手段C3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記特別状態は、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい遊技状態である(高確

10

20

30

40

50

／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）は、小当りが発生しやすい状態に制御するとともに、低ベース状態に制御することによって、可変入賞球装置の開放時間が短くなり、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなるように制御している）

ことを特徴とする遊技機。

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

【００４４】

手段Ｃ５の遊技機は、

手段Ｃ１から手段Ｃ４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【００４５】

手段Ｃ６の遊技機は、

手段Ｃ１から手段Ｃ４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【００４６】

手段Ｃ７の遊技機は、

手段Ｃ１から手段Ｃ６のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【００４７】

10

20

30

40

50

手段 C 8 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、複数種類の特別演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第 2 期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる（遊技状態が高確／高ベース状態〔第 1 期間〕である場合には（ステップ S 21 T M 1 0 0 0 で YES）、ステップ S 21 T M 1 0 1 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップ S 21 T M 1 0 5 0 で第 2 設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図 12-9 に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第 2 期間〕である場合には（ステップ S 21 T M 1 0 6 0 で YES）、ステップ S 21 T M 1 0 8 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0048】

手段 C 9 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用 CPU 120 は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0049】

手段 C 10 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用 CPU 120 は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0050】

手段 C 11 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 10 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（CPU 103）を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用 CPU 120 は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

前記第 1 期間における前記予告演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記予告演出

10

20

30

40

50

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【００５１】

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

【００５２】

手段１に記載の遊技機は、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図９－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図９－４１に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図９－１１～図９－２０に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となる

ように設定されている（例えば、図 9-17 及び図 9-18 に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず 1020 を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）
ことを特徴としている。

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

【0053】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

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

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに（例えば、CPU103 が図 9-41 に示す特別図柄通常処理の 207SGS550 の処理を実行する部分）、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値を、前記共通数値範囲に含まれる有利状態判定値とともに、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が一致するか否かを判定する有利状態判定値として設定する（例えば、CPU103 が図 9-41 に示す特別図柄通常処理の 207SG556 の処理において、207SG550 の処理にて読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットする部分）

ことを特徴としている。

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

【0054】

手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、前記有利状態判定手段によって前記記憶手段から読み出された設定値情報を判定使用済設定値情報として記憶可能であって（例えば、CPU103 が図 9-41 に示す特別図柄通常処理の 207SGS566 の処理にて、207SGS550 の処理においてした設定値を判定使用済設定値として更新記憶する部分）、

前記記憶手段に記憶されている設定値情報が、前記有利状態判定手段による直前の判定において記憶された前記判定使用済設定値情報と同一であるか否かを、所定期間毎に照合可能な照合手段（例えば、CPU103 が図 9-41 に示す 207SGS552 の処理において、207SGS550 の処理において特定した設定値と判定使用済設定値を比較する部分）を更に備える

ことを特徴としている。

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

【0055】

手段 4 の遊技機は、手段 3 に記載の遊技機であって、

前記照合手段は、前記所定期間として、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に照合を行う（例えば、図 9-41 に示すように、CPU103 が可変表示を実行する毎に 207SGS552 の処理を実行する部分）

ことを特徴としている。

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

【0056】

手段 5 の遊技機は、手段 3 または手段 4 に記載の遊技機であって、

前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に前記設定値情報が異常である旨のエラー報知を実行可能なエラー報知手段（例えば、演出制御用 CPU120 がエ

10

20

30

40

50

ラー報知処理（２０７ＳＧＳ４３９）を実行することで画像表示装置５にエラーに応じた報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４を表示する部分）を備えることを特徴としている。

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

【００５７】

手段６の遊技機は、手段５に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に遊技を不能な遊技不能状態に制御するとともに、前記設定値情報が異常である旨を示すエラー報知情報を前記エラー報知手段に対して出力し（例えば、図９－４１に示すように、ＣＰＵ１０３が２０７ＳＧＳ５５２の比較結果として設定値と判定使用済設定値とが一致しないと判定した場合に、ループ処理に移行する部分と２０７ＳＧＳ５５４の処理を実行して演出制御基板１２に対してエラー指定コマンドを送信する部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【００５８】

手段７の遊技機は、手段１～手段６のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを可変表示毎に判定し（例えば、図９－４１に示すように、ＣＰＵ１０３が可変表示を実行する毎に可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）、

可変表示の実行条件が成立したときに前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図９－３９に始動入賞判定処理において２０７ＳＧＳ５１０の処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段による判定前に、前記有利状態に制御されることが判定されるか否かを保留記憶にもとづいて事前判定可能な事前判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図９－４０に示す入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

を更に備え、

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

ことを特徴としている。

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

【００５９】

手段８の遊技機は、手段１～手段７のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図９－４１に示す特別図柄通常処

10

20

30

40

50

理を実行する部分)と、

を更に備え、

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

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特殊基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されており(例えば、図9-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定手段は、前記設定手段にて設定されている設定値にかかわらず前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値により前記特殊状態に制御するか否かを判定するが、該判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値を設定する(例えば、図9-17~図9-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲は設定値にかかわらず32767~33094の範囲であり、変動特図が第2特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲は設定値にかかわらず32767~33421の範囲であるが、CPU103は、可変表示を実行する際に必ずRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットして可変表示結果が小当たりとなるか否かを判定する部分)ことを特徴としている。

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

【0060】

手段9の遊技機は、手段1~手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率が最も低い設定値については、前記有利状態判定値の非共通数値範囲が設定されていない(例えば、図9-17~図9-20に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当たり判定値の非共通数値範囲が設定されていない部分)

ことを特徴としている。

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

【0061】

手段10の遊技機は、手段1~手段9のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否か

10

20

30

40

50

を判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図9-11～図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図9-17及び図9-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）ことを特徴としている。

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

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

【0062】

手段11の遊技機は、手段1～手段10のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値にもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に

10

20

30

40

50

対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図9-11～図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図9-17及び図9-18に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）ことを特徴としている。

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

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

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

【0063】

手段12の遊技機は、手段1～手段11のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

10

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

20

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図9-11～図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

30

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、（例えば、図9-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定されている部分）

40

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図9-17及び図9-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図9-19及び図9-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

50

前記第 1 特殊状態判定値と前記第 2 特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第 2 基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図 9-17~図 9-20 に示すように、変動特図が第 1 特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 328 個であり、変動特図が第 2 特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 655 個であるが、変動特図にかかわらず小当り判定値の数値範囲は共通の値である 32767 を小当り基準値として設定されている部分）ことを特徴としている。

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

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

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

【0064】

手段 13 の遊技機は、手段 1~手段 12 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103 が図 9-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103 が図 9-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103 が図 9-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

10

20

30

40

50

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図9-11～図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

10

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず同一の数が設定されている（例えば、図9-17及び図9-18に示すように、小当りの数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当たり判定値の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767を小当たり基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に32767を小当たり基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分）

20

ことを特徴としている。

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

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

30

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

40

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

【0065】

手段14の遊技機は、手段1～手段13のいずれかに記載の遊技機であって、

50

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利判定値と不利判定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 9-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 9-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 9-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 9-11~図 9-20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記第 1 共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 9-17 に示すように、設定値が 2 の場合は、1020 を大当り基準値として該 1020 から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である 1253 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 9-17 及び図 9-18 に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず 1020 を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第 1 基準値とは異なる第 2 基準値から連続した第 2 共通数値範囲となるように、前記設定手段によって

10

20

30

40

50

設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数
が設定されている（例えば、図 9-17～図 9-20 に示すように、小当り判定値の数値
範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定値として 6 が設定されている場合の大当り判定値の数値
範囲である 1020～1346 や 1020～1674 の数値範囲とは異なる範囲において
、変動特図が第 1 特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態の
いずれであるかにかかわらず常に 32767 を小当り基準値として 3267～33094
の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であれば設定値や遊
技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に 32767 を
小当り基準値として 3267～33421 の連続した数値範囲として設定されている部分）
ことを特徴としている。

10

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

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

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

20

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

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

30

【0066】

手段 15 の遊技機は、手段 1～手段 14 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

40

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複
数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にと
って有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（
例えば、CPU 103 が図 9-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定され
ている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否か
を判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 9-41 に示す特別図柄通常処

50

理を実行する部分)と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図9-11~図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

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

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

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図9-55及び図9-56に示すように、1020を大当たり基準値として、1020~1237の範囲が大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている部分)、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている(例えば、図9-55及び図9-56に示すように、設定値が2~6の場合において、60000を基準値として、60000~設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分)

ことを特徴としている。

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

【0067】

手段16の遊技機は、手段1~手段14のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて

前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図9-11~図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

10

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-55及び図9-56に示すように、1020を大当たり基準値として、1020~1237の範囲が大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図9-55及び図9-56に示すように、設定値が2~6の場合において、60000を基準値として、60000~設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

20

ことを特徴としている。

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

30

【0068】

手段17の遊技機は、手段1~手段16のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

40

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103が図9-41に示す特別図柄通常処

50

理を実行する部分)と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図9-11~図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

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

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図9-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の範囲から連続した範囲において同一の数が設定されている(例えば、図9-53及び図9-54に示すように、小当たり判定値の数値範囲は、設定されている設定値にかかわらず、大当たり判定値の数値範囲に連続して328個の判定値を含む数値範囲に設定されている部分)

ことを特徴としている。

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

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

【0069】

手段18の遊技機は、手段1~手段17のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU 103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

10

20

30

40

50

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

10

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図9-11～図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

20

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

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

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

30

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図9-17及び図9-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図9-19及び図9-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

40

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図9-

50

17～図9-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である1020～1346の数値範囲とは異なる範囲において、32767を小当り基準値として、変動特図が第1特別図柄である場合は32767～33094の数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄である場合は32767～33421の数値範囲に設定されている部分)

ことを特徴としている。

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

10

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

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

20

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

30

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

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

40

【0070】

手段19の遊技機は、手段1～手段18のいずれかに記載の遊技機であって、

第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、

50

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

10

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段(例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

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

20

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図9-11~図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

30

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

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

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図9-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

40

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており(例えば、図9-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分)、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図9-17及び図9-18に示すように、大当りの数値範囲は、通常状

50

態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数であり(例えば、図9-17~図9-20に示すように、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当り判定値の数値範囲である1020~1346や1020~1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267~33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267~33421の連続した数値範囲として設定されている部分)、

10

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、同一の数であり(例えば、図9-17~図9-20に示すように、小当りの数値範囲は、変動特図が第1特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に32767を小当り基準値として3267~33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に32767を小当り基準値として3267~33421の連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図9-17及び図9-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図9-19及び図9-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、

20

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている(例えば、図9-17~図9-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である1020~1346の数値範囲とは異なる範囲において、32767を小当り基準値として、変動特図が第1特別図柄である場合は32767~33094の数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄である場合は32767~33421の数値範囲に設定されている部分)

30

ことを特徴としている。

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

40

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

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態

50

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

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

10

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

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

20

【0071】

手段20の遊技機は、手段1～手段19のいずれかに記載の遊技機であって、

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

30

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

40

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

50

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図9-11～図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

10

前記第1共通数値範囲は、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記第1共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-55及び図9-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

20

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値及び前記特定基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図9-55及び図9-56に示すように、小当たり判定値の数値範囲が、大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767～33094の範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に3267～33421の範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

30

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

【0072】

手段21の遊技機は、手段1～手段19のいずれかに記載の遊技機であって、

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

40

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

50

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103が図9-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図9-11～図9-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

前記共通数値範囲は、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図9-55及び図9-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値及び前記特定基準値とは異なる第2基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図9-55及び図9-56に示すように、小当たり判定値の数値範囲が、大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767～33094の範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に3267～33421の範囲に設定されている部分）ことを特徴としている。

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

【0073】

尚、この発明は、この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、この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】

【0074】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

- 【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【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。
- 【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。
- 【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。
- 【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。
- 【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

10

20

30

40

50

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 α やスーパーリーチ β 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 γ 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。

【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ある。

【図 8-42】 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 8-43】 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 8-44】 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 8-45】 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 8-46】 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 8-47】 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。

【図 8-48】 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 8-49】 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。

【図 9-1】 パチンコ遊技機の正面図である。

【図 9-2】 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 9-3】 遊技情報表示部を示す図である。

【図 9-4】 特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図 9-5】 第 1 保留表示器と第 2 保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図 9-6】 ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図 9-7】 パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 9-8】 (A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 9-9】 各乱数を示す説明図である。

【図 9-10】 変動パターンを例示する図である。

【図 9-11】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-12】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-13】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-14】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-15】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-16】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-17】 通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当たりの数値範

10

20

30

40

50

図と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 9-18】確変状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 9-19】通常状態または時短状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 9-20】確変状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 9-21】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-22】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 9-23】(A) は大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) を示す説明図であり、(B) は大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) を示す説明図であり、(C) は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-24】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-25】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 9-26】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 9-27】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。

【図 9-28】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図 9-29】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図 9-30】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 9-31】(A) は RAM クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は RAM の概略図である。

【図 9-32】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 9-33】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 9-34】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図 9-35】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。

【図 9-36】(A) はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

【図 9-37】(A) は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す。

【図 9-38】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図 9-39】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 9-40】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図 9-41】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 9-42】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。

【図 9-43】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 9-44】RAM に記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。

【図 9-45】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

【図 9-46】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。

【図 9-47】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図 9-48】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。

【図 9-49】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第 1 可動体初期化処理及び第 2 可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。

【図 9-50】画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 9-51】電源断検出処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 9-52】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9-53】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-54】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-55】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-56】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 10-1】特徴部 10F における設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-2】特徴部 10F における設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-3】特徴部 10F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-4】特徴部 10F における遊技停止終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-1】特徴部 40F における演出制御コマンド例示する図である。
- 【図 11-2】特徴部 40F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-3】特徴部 40F におけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 12-1】低確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-2】高確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-3】(A) は第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-4】(A) は低確／低ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図であり、(B) は低確／高ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図であり、(C) は高確／高ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。
- 【図 12-5】各演出モードに関する遊技フローを示す説明図である。
- 【図 12-6】(A) は第 1 期間〔最終変動を除く〕で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B) は第 1 期間〔最終変動〕で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(C) は第 2 期間で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-7】特図 1 大当り遊技状態終了後における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 12-8】特図 2 大当り遊技状態終了後における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 12-9】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 12-10】(A) は第 1 設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(B) はカットイン予告演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(C) は第 2 設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-11】(A) は第 1 期間における第 1 設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B) は第 2 期間における第 1 設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 12-12】第 2 設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 12-13】継続チャレンジ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0075】

(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。

【0076】

(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。

【0077】

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

【0078】

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。

【0079】

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

【0080】

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。

【0081】

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

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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、
10 一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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

【0094】

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

10

20

30

40

50

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

（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。

【0105】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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。

【0115】

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）

10

20

30

40

50

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

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。

【0122】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0123】

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

【0124】

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

10

20

30

40

50

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。

【0125】

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

10

【0126】

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。

【0127】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

【0128】

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

30

【0129】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組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（飾り図柄の可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、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組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（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

40

【0130】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0131】

50

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0132】

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

10

【0133】

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

【0134】

（基板構成）

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

20

【0135】

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。

【0136】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101 と、RAM（Random Access Memory）102 と、CPU（Central Processing Unit）103 と、乱数回路 104 と、I/O（Input/Output port）105 とを備える。

30

【0137】

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。

40

【0138】

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。

【0139】

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

50

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）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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

【０１４２】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【０１４３】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【０１４８】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）

10

20

30

40

50

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。

【0149】

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。

【0150】

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。

10

【0151】

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。

【0152】

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。

20

【0153】

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。

【0154】

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。

【0155】

（動作）

30

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0156】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【0157】

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

40

【0158】

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

50

【0159】

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

【0160】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0161】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0162】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0163】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0164】

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

【0165】

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

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0)。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 6 6 】

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 6 7 】

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される（詳しくは後述）。

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、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S27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0172】

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

10

【0173】

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

20

【0174】

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

【0175】

30

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

【0176】

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。

40

【0177】

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

【0178】

50

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「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「小当たり」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。

10

【 0 1 7 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 8 0 】

20

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 8 1 】

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

30

【 0 1 8 2 】

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

40

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

50

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。

【 0 1 8 5 】

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 8 6 】

(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。

【 0 1 8 7 】

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 8 8 】

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 8 9 】

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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0190】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【0191】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0192】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76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CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

20

【0193】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM 122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S170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

30

【0194】

ステップS170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11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。

【0195】

ステップS171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123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。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123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123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【0196】

ステップS172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

50

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CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171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32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【0197】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”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CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、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すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0198】

ステップS174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CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【0199】

ステップS175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CPU120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。

【0200】

40

ステップS176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CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0201】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”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CPU120は

50

、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。

【0202】

(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。

【0203】

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。

10

【0204】

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

【0205】

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、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にも本発明を適用可能である。

20

【0206】

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。

30

【0207】

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。

【0208】

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

40

【0209】

(特徴部179SGに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部179SGにおける遊技機につき、図8-1~図8-46を参照して説明する。

【0210】

まず、図8-1は、本実施の形態の特徴部179SGにおけるパチンコ遊技機1の正面

50

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 179SG001a 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）179SG003 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 179SG003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 179SG003a が左側辺を中心として遊技機用枠 179SG003 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 179SG003a 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 179SG003a 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。

10

【0211】

また、遊技機用枠 179SG003 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 179SG003 及びガラス扉枠 179SG003a を開放することはできないようになっている。

【0212】

左遊技領域 179SG002L は、打球操作ハンドル 30 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 179SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 179SG002L 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 179SG002C を通過して流下する遊技領域である。

20

【0213】

また、左遊技領域 179SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 179SG002R には、該右遊技領域 179SG002R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 179SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 179SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

30

【0214】

図 8-1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 179SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 179SG002L 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 179SG002R 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。

【0215】

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 179SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 179SG005U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 179SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 179SG005U 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。

40

【0216】

画像表示装置 5 の上方位置には、可動体 179SG300 が設けられている。該可動体 179SG300 は、演出制御基板 12 に接続されている可動体用モータ 179SG301（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 8-44 参照）。

【0217】

図 8-2 及び図 8-3 に示すように、本実施の形態の特徴部 179SG における主基板 11 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 179SG201

50

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。

【0218】

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 内に収容されており、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。

【0219】

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。

【0220】

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。

【0221】

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。

【0222】

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LEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置179SG004Aと第2特別図柄表示装置179SG004B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。

【0223】

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179SG004Aは、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第2特別図柄表示装置179SG004Bは、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

10

【0224】

尚、本実施の形態の特徴部179SGにおいては、第1特別図柄表示装置179SG004Aと第2特別図柄表示装置179SG004B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179SG004Aで導出表示可能な大当り図柄と第2特別図柄表示装置179SG004B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。

【0225】

第1保留表示器179SG025Aと第2保留表示器179SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器179SG025Aと第2保留表示器179SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（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。

20

【0226】

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同時に、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。

30

【0227】

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における大当り種別としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器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。

40

【0228】

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。

【0229】

50

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。

【0230】

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。

【0231】

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

【0232】

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8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【0233】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態(低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0234】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー(異常)の発生および発生したエラー(異常)の種別を指定するエラー(異常)指定コマンドである。エラー(異常)指定コマンドでは、例えば、各エラー(異常)に対応するEXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー(異常)の発生が判定されたのか

10

20

30

40

50

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。

【0235】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

10

【0236】

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

20

【0237】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置179SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置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。

30

【0238】

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

40

【0239】

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。

【0240】

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

50

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」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0241】

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。

【0242】

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。

【0243】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0244】

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、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0245】

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。

【0246】

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。

【０２４７】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγ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α、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβ、スーパーリーチγに加えてスーパーリーチδ…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。

【０２４８】

図８－６に示すように、本実施の形態の特徴部１７９ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【０２４９】

尚、本特徴部１７９ＳＧでは、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。更に、本特徴部１７９ＳＧでは、図８－６に示すように、スーパーリーチγ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。

【０２５０】

尚、本特徴部１７９ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0251】

また、本実施の形態の特徴部179SG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PA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【0252】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0253】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-7～図8-11などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0254】

ROM101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。

【0255】

本実施の形態の特徴部179SG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。

【0256】

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、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定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179SG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。

【0257】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0258】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0259】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0260】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0261】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0262】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられて

10

20

30

40

50

いる。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0263】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0264】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0265】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、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。

30

【0266】

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0267】

40

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特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0268】

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特図である場合におい

50

ては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0269】

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。

【0270】

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。

【0271】

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。

【0272】

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。

【0273】

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。

【0274】

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。

【0275】

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。

【0276】

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。

【0277】

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。

【0278】

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。

【0279】

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。

【0280】

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

10

20

30

40

50

設定されている（１０２０～１３４６までが「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当た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。

【０２８１】

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「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」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。

【０２８２】

このため、大当たり確率は、１０２０を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）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。

【０２８３】

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までが大当た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の場合の大当たり判定値の範囲（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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０２８４】

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たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０２８５】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当た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「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当た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。

【０２８６】

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「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」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

238を基準として増加していく。

【0287】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）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。

【0288】

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までが大当た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の場合の大当たり判定値の範囲（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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0289】

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たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0290】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当た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「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当た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。

20

【0291】

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（1020～1346）内の数値のみが「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」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。

30

【0292】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）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。

40

【0293】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当た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の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変

50

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。

【0294】

以上、本実施の形態の特徴部179SG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1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

【0295】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

10

【0296】

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）。

20

【0297】

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。

30

【0298】

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。

40

【0299】

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。

【0300】

50

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。

【0301】

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。

10

【0302】

「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。

【0303】

「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。

20

【0304】

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。

【0305】

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、まず、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、まず、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。

30

【0306】

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。

40

【0307】

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までが大当りAに割り当てられており、100～299までが大当り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までが大当りAに割り当てられており、100～299までが大当り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

50

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た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たり種別として大当たり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たり種別を決定するようになっている。

【0308】

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

【0309】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0310】

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

【0311】

大当た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たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（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。

【0312】

図8-10（A）及び図8-10（B）に示すように、大当た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1～50回の特図ゲーム（高ベース状態における50回までの可変表示）において大当たり種別が大当たりBとなる場合以外において使用される大当たり用変動パターン判定テーブルAと、高ベース状態の1～50回の特図ゲーム（高ベース状態における50回までの可変表示）において大当たり種別が大当たりBとなる場合において使用される大当た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、これら大当た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たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）、スーパーリーチγ大当たりの変動パターン（PB1-4）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。

【0313】

図8-10（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0314】

図8-10（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までがスーパーリーチγ大当たりの変動パターン（PB1-4）に割り当てられている。つまり、本特徴部179SGでは、高ベース状態の1～50回の特図ゲーム（高ベース状態における50回までの可変表示）において大当たり種別が大当たり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γの変動パターン（PB1-4）にて可変表示が実行されるように設定されている。

【0315】

10

20

30

40

50

尚、本特徴部 179SG では、高ベース状態の 1～50 回の特図ゲーム（高ベース状態における 50 回までの可変表示）において大当たり種別が大当たり 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 γ の変動パターン（PB1-4）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 1～50 回の特図ゲーム（高ベース状態における 50 回までの可変表示）において大当たり種別が大当たり B となる場合であっても、スーパーリーチ γ の変動パターン（PB1-4）よりも低い割合でノーマルリーチの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ α の変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ β の変動パターン（PB1-3）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 1～50 回の特図ゲーム（高ベース状態における 50 回までの可変表示）において大当たり種別が大当たり B となる場合以外であってもスーパーリーチ γ の変動パターン（PB1-4）にて可変表示が実行される場合を設けてもよい。

10

【0316】

また、小当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、小当たりの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 8-10（C）に示すように、小当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 0～997 のうち、0～997 までは小当たりの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部 179SG における小当たりの変動パターンとしては PC1-1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当たりの変動パターンとしては 2 以上の変動パターンを設けてもよい。

20

【0317】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が 1 個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブル A と、低ベース状態において合計保留記憶数が 2～4 個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブル B と、低ベース状態において合計保留記憶数が 5～8 個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブル C と、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブル D とが予め用意されている。

【0318】

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

30

【0319】

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 までは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 までは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 まではスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

40

【0320】

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

【0321】

50

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 α はずれの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。

【0322】

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

【0323】

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 α はずれの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。

【0324】

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

【0325】

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 α はずれの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。

【0326】

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 α はずれの変動パターン、901~997 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、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。

【0327】

尚、本実施の形態の特徴部 179 SG においては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチ α はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ β はずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、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 α はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ β はずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差 (例えば、1%

10

20

30

40

50

程度)で異なっているとしてもよい。

【0328】

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。

【0329】

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。

【0330】

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。

【0331】

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。

【0332】

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。

【0333】

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。

【0334】

図8-12(A)に示すように、表示モニタ179SG029は、第1表示部179S

10

20

30

40

50

G 0 2 9 A、第2表示部1 7 9 S G 0 2 9 B、第3表示部1 7 9 S G 0 2 9 C、第4表示部1 7 9 S G 0 2 9 Dを備えている。第1表示部1 7 9 S G 0 2 9 A～第5表示部1 7 9 S G 2 9 E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1 7 9 S G 0 2 9 A～第5表示部1 7 9 S G 2 9 E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。

【0335】

尚、本実施の形態の特徴部1 7 9 S Gにおける表示モニタ1 7 9 S G 0 2 9の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM 1 0 1やRAM 1 0 2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。

【0336】

表示モニタ1 7 9 S G 0 2 9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6 0 0 0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6 0 0 0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6 0 0 0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6 0 0 0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1 7 9 S G 0 2 9に表示される。

【0337】

実際に表示モニタ1 7 9 S G 0 2 9にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「b L.」を表示するために第1表示部1 7 9 S G 0 2 9 Aに「b」、第2表示部1 7 9 S G 0 2 9 B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1 7 9 S G 0 2 9 Cと第4表示部1 7 9 S G 0 2 9 Dとにおいて表示される。また、表示モニタ1 7 9 S G 0 2 9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1 7 9 S G 0 2 9 Aに「b」、第2表示部1 7 9 S G 0 2 9 B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1 7 9 S G 0 2 9 Cと第4表示部1 7 9 S G 0 2 9 Dとにおいて表示される。また、表示モニタ1 7 9 S G 0 2 9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1 7 9 S G 0 2 9 Aに「b」、第2表示部1 7 9 S G 0 2 9 B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1 7 9 S G 0 2 9 Cと第4表示部1 7 9 S G 0 2 9 Dとにおいて表示される。また、表示モニタ1 7 9 S G 0 2 9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1 7 9 S G 0 2 9 Aに「b」、第2表示部1 7 9 S G 0 2 9 B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1 7 9 S G 0 2 9 Cと第4表示部1 7 9 S G 0 2 9 Dとにおいて表示される。

【0338】

本実施の形態の表示モニタ1 7 9 S G 0 2 9では、主基板11(CPU 1 0 3)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1 7 9 S G 0 2 9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1 7 9 S G 0 2 9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1 7 9 S G 0 2 9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1 7 9 S G 0 2 9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 1 7 9 S G 0 2 9 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 1 7 9 S G 0 2 9 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 1 7 9 S G 0 2 9 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 1 7 9 S G 0 2 9 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、CPU 1 0 3 が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ 1 7 9 S G 0 2 9 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。

【0339】

図 8-2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 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 1 7 9 S G 1 9 0 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 1 7 9 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 7 9 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 7 9 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 7 9 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 7 9 S G 1 9 4 とを備えている。

【0340】

演出制御フラグ設定部 1 7 9 S G 1 9 1 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 1 1 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 1 7 9 S G 1 9 1 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。

【0341】

演出制御タイマ設定部 1 7 9 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 7 9 S G 1 9 2 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。

【0342】

演出制御カウンタ設定部 1 7 9 S G 1 9 3 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 1 7 9 S G 1 9 3 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。

【0343】

演出制御バッファ設定部 1 7 9 S G 1 9 4 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 1 7 9 S G 1 9 4 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。

【0344】

本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G 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 1 7 9 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 7 9 S G 1 9 4 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 1 7 9 S G 1 9 4 A 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 1 7 9 S G 1 9 4 A 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

10

20

30

40

50

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。

【0345】

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行わ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。

【0346】

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。

【0347】

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、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。

【0348】

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。

【0349】

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。

【0350】

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。

【0351】

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)。

【0352】

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)。

【0353】

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。

【0354】

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

10

20

30

40

50

、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）。
【0355】

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。

【0356】

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。

【0357】

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。

【0358】

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

【0359】

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。

【0360】

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。

【0361】

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）。

【0362】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、179SGSa028に進む（179SGSa016）。

【0363】

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）。

【0364】

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。

【0365】

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。

【0366】

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）。

【0367】

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。

【0368】

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179SG

10

20

30

40

50

029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。

【0369】

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。

10

【0370】

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

20

【0371】

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。

30

【0372】

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。

40

【0373】

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RA

50

M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。

【0374】

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保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。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)。

【0375】

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始動口スイッチ22Bがオンであれば(179SGS104;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(179SGS105)。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2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。179SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(179SGS105;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(179SGS106)。

【0376】

179SGS103、179SGS106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(179SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(179SGS108)。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ト値を、1加算するように更新すればよい。

【0377】

179SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104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MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(179SGS109)。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（179SGS110）。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MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0378】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、更には変動表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の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。CPU103は、179SGS109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。

【0379】

179SGS110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（179SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0380】

179SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（179SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（179SGS113）。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S27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0381】

179SGS113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（179SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（179SGS114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（179SGS115）、179SGS104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（179SGS114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（S116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0382】

図8-16（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図8-15の179SGS112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179SG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S110）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

10

20

30

40

50

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S111）において、飾り図柄の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、CPU103が179SGS112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CPU120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。

【0383】

図8-16（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば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（179SGS121）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0384】

179SGS121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。

【0385】

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。

【0386】

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。

【0387】

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）。

【0388】

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。

【0389】

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。

【0390】

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。

【0391】

図8-16（A）に示すように、179SGS123にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（179SGS123；Y）、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（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。

【0392】

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ツ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)。

10

【0393】

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。

20

【0394】

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、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり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)。

【0395】

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、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり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)。

30

【0396】

尚、179SGS124にて小当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に小当たりとなると判定された場合には(179SGS124; Y)、小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するとともに(179SGS129a)、小当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(179SGS129b)。

【0397】

179SGS127、179SGS128、179SGS129b、179SGS135、179SGS136の処理のいずれかを実行した後には、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たり)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。

40

50

【0398】

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。

【0399】

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。

【0400】

179SGS143においてCPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する。そして、大当たりフラグがセットされていれば(179SGS143; Y)、大当たり種別が大当たりBであるか否かを判定する(179SGS144)。大当たり種別が大当たり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、大当たり変動パターンを決定するための使用テーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットし(179SGS146)、179SGS155に進む。

【0401】

尚、大当たり種別が大当たりAである場合(179SGS144)や時短状態可変表示回数カウンタの値が51以上である場合(179SGS145; N)は、大当たり変動パターンを決定するための使用テーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし(179SGS147)、179SGS155に進む。

【0402】

179SGS143にて大当たりフラグがセットされていないときには(179SGS143; 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(179SGS148)。そして、時短フラグがセットされていれば(179SGS148; 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179SGS155に進む(179SGS149)。

【0403】

一方、時短フラグがセットされていない場合(179SGS148; 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(179SGS150)。

【0404】

特定した合計保留記憶数が1以下である場合(179SGS150; 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、179SGS155に進む(179SGS151)。

【0405】

また、特定した合計保留記憶数が2以上である場合(179SGS150; 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(159SGS152)。

【0406】

合計保留記憶数が5以上でない場合（179SGS152；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、179SGS155に進む（179SGS153）。

【0407】

また、合計保留記憶数が5以上である場合（179SGS152；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、179SGS155に進む（179SGS154）。

【0408】

そして、179SGS155においてCPU103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MR3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。

10

【0409】

尚、大当りフラグがオフであるときには、179SGS155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、179SGS155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。

【0410】

179SGS155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4A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4B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（179SGS156）。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4Aにおける第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。

20

【0411】

179SGS156の処理に続いて、特別図柄の可変表示開始時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。

30

40

【0412】

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。

【0413】

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

50

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、順次に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。

【0414】

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γ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γの変動パターンに決定する。

10

【0415】

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γ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γの変動パターンに決定する。

20

【0416】

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示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、S112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、大当たりフラグがセットされているか否かを判定し(179SGS183)、大当た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。

30

【0417】

一方、大当たりフラグがセットされている場合(179SGS183;Y)には、CPU103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たりの種別に応じた大当たり開始指定コマンドを送信するための設定を行う(179SGS186)。

40

【0418】

更にCPU103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)。

【0419】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間(大当た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、大当たりAであれば7回、大当たり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たり開放前処理(S114)に対応した値である“4”に更新する(179S

50

G S 1 9 0)。

【0420】

一方、S 1 9 1においてCPU 1 0 3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(1 7 9 S G S 1 9 1 ; Y)には、1 7 9 S G S 1 9 4に進む。

【0421】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合(1 7 9 S G S 1 9 1 ; 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(1 7 9 S G S 1 9 2)。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(1 7 9 S G S 1 9 3)、「0」でない場合(1 7 9 S G S 1 9 3 ; N)には1 7 9 S G S 1 9 5に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(1 7 9 S G S 1 9 3 ; 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(1 7 9 S G S S 1 9 4)、1 7 9 S G S 1 9 5に進む。

【0422】

1 7 9 S G S 1 9 5においてCPU 1 0 3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(1 7 9 S G S 1 9 5 ; N)には、1 7 9 S G S 1 9 9に進む。

【0423】

そして、1 7 9 S G 1 9 9においてCPU 1 0 3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(1 7 9 S G S 2 0 0)。

【0424】

図8-19は、大当たり終了処理として、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。

【0425】

大当たり終了処理において、CPU 1 0 3は、大当た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)。大当た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、終了した大当たり遊技の大当たり種別が大当たりBであるか否かを判定する(1 7 9 S G S 2 0 2)。終了した大当たり遊技の大当たり種別が大当たりAである場合(1 7 0 S G S 2 0 2 ; N)は、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示として後述のエンディング演出を行う時間(大当たり終了表示時間)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 S 2 0 3)、処理を終了する。また、終了した大当たり遊技の大当たり種別が大当たりBである場合(1 7 0 S G S 2 0 2 ; Y)は、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示として後述のエンディング演出を行う時間(大当たり終了表示時間)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 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、大当たりBの大当たり遊技終了後は、大当たりAの大当た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20秒間であり、第2表示期間は例えば45秒間である。

【0426】

一方、大当た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、大当た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、CPU 1 0 3は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当た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。

【0427】

大当り終了表示時間を経過していれば（１７９ＳＧＳ２０６；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグと確変フラグの両方をセットする（１７９ＳＧＳ２０７、１７９ＳＧＳ２０８）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「１５０」をセットする（１７９ＳＧＳ２０９）。そしてＣＰＵ１０３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（１７９ＳＧＳ２１０）。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（１７９ＳＧＳ２１０；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「１００」をセットして１７９ＳＧＳ２１３に進み（１７９ＳＧＳ２１１）、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（１７９ＳＧＳ２１０；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「１５０」をセットして

10

【０４２８】

１７９ＳＧＳ２１３では、ＣＰＵ１０３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（１７９ＳＧＳ２１４）、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（１７９ＳＧＳ２１５）。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１２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（１７９ＳＧＳ２１６）、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（１７９ＳＧＳ２１７）。

【０４２９】

20

図８－２０は、本実施の形態の特徴部１７９ＳＧにおける演出制御プロセス処理（Ｓ７６）のフローチャートの一部である。本実施の形態の特徴部１７９ＳＧ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（Ｓ１６１）の実行後に、第１保留記憶表示エリア１７９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア１７９ＳＧ００５Ｕに表示されている保留記憶表示の表示態様や表示数を図８－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１７９ＳＧ１９４Ａに応じて更新する保留表示更新処理（１７９ＳＧＳ１６２）を実行した後に図７に示すＳ１７０～Ｓ１７７のいずれかの処理を実行するようになっている。

【０４３０】

図８－２１は、演出制御用ＣＰＵ１２０が図８－２０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（Ｓ１６１）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ＣＰＵ１２０は、先ず、図８－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１７９ＳＧ１９４Ａの内容をチェックし（１７９ＳＧＳ２４１）、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（１７９ＳＧＳ２４２）。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（１７９ＳＧＳ２４３）。

30

【０４３１】

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（１７９ＳＧＳ２４２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（１７９ＳＧＳ２５１）。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、１７９ＳＧＳ２４３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。

40

【０４３２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１７９ＳＧＳ２４３において、保留表示フラグの値の１～

50

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（179SGS242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（179SGS244）。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（179SGS245）、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部179SG193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179SGS245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（179SGS246）。

10

【0433】

179SG246においては、例えば、図8-22（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8-22（A）に示す決定割合の設定例では、179SGS245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。

【0434】

本実施の形態の特徴部179SG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α、表示パターンβ、表示パターンγ、表示パターンδ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α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179SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア179SG005U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β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179SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア179SG005U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γ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179SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア179SG005U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δ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179SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア179SG005U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179SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア179SG005Uに表示される。

20

30

【0435】

ここで、図8-22（A）に示すように、大当り種別が大当りA（非確変大当り）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α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β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γ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δでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当り種別が大当りBまたは大当りC（確変大当り）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α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β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γ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δでの保留表示予告演出の実行が決定される。

40

【0436】

179SGS244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（179SGS248）、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部179SG193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179SGS249において特定した大当り種別に基づいて、図示しない小当り・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

50

出の実行の有無と表示パターンとを決定する。

【0437】

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α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β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γ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δ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りであり変動カテゴリがその他の場合（ノーマルリーチははずれまたは小当りである場合）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α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β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γ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δ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α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β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γ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δでの保留表示予告演出の実行が決定される。

10

【0438】

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179SG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り遊技状態に制御されるようになっているとともに、表示パターンβ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α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り種別が大当りBまたは大当りC（確変大当り）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βの表示が実行された場合は、表示パターンα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。

20

【0439】

表示パターンγや表示パターンδ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αや表示パターンβ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。

30

【0440】

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γや表示パターンδ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γや表示パターンδ（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。

40

【0441】

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

50

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）。

【０４４２】

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。

10

【０４４３】

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

20

【０４４４】

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。

30

【０４４５】

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

40

【０４４６】

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（１７９Ｓ

50

G S 2 7 5)。

【0447】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて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。

【0448】

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。

【0449】

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

【0450】

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（大当た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。

【0451】

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た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た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たりとなることを示唆する大当た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た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。

【0452】

そして、演出制御用 CPU 120 は、179SGS278 の処理において後部可変表示中示唆演出（大当た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。

【0453】

そして、演出制御用 CPU 120 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8-32（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25秒間の演出期間であるパターンTS-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30秒間の演出期間であるパターンTS-2である場合はリーチ演出の開始から10秒後））をセットして179SGS285に進む（179SGS283）。

【0454】

そして、演出制御用 CPU 120 は、179SGS285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（179SGS286）。

【0455】

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

【0456】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（179SGS287）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出

10

20

30

40

50

力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0457】

尚、本特徴部 179SG では、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

【0458】

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（179SGS288）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（179SGS289）。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）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（179SGS290）。

【0459】

尚、179SGS276a 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（179SGS276a; N）、演出制御用 CPU 120 は、更に変動パターンがスーパーリーチ γ の変動パターンであるか否かを判定する（179SGS291）。変動パターンがスーパーリーチ γ 以外の変動パターンである場合（179SGS291; 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（179SGS292）を実行した後、179SGS285～179SGS290 の処理を実行して可変表示開始設定処理を終了する。

【0460】

また、変動パターンがスーパーリーチ γ の変動パターンである場合（179SGS291; 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（179SGS293）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（179SGS294）、179SGS286～179SGS290 の処理を実行して可変表示開始設定処理を終了する。

【0461】

図 8-25 は、図 8-23 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（179SGS278）を示すフローチャートである。図 8-25 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 CPU 120 は、図 8-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 179SG194A 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（179SGS301）。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 179SG194A 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 179SG194A の「2-0」のエントリを特定すればよい。

【0462】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、179SGS301 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（179SG302）。

【0463】

具体的には、図 8-26（A）に示すように、179SGS301 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、90%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行

10

20

30

40

50

を決定し、10%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、179SGS301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、50%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、50%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。

【0464】

更に、179SGS301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、30%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、35%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、35%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、179SGS301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、30%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、70%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。

【0465】

つまり、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」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。

【0466】

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。

【0467】

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。

【0468】

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

10

20

30

40

50

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。

【0469】

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)。

10

【0470】

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)。

【0471】

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。

20

【0472】

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CPU120は、可変表示結果が大当りである場合は、大当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。

【0473】

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CPU120は、RAM122を参照し、CPU103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CPU120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)。

30

【0474】

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。

40

【0475】

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。

50

【0476】

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。

【0477】

前述した179SGS307の処理において演出制御用CPU120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。

【0478】

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%の割合でパターンSS-2に決定し、30%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6である場合は、演出パターンを30%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、15%の割合でパターンSS-3に決定し、30%の割合でパターンSS-4に決定し、5%の割合でパターンSS-5に決定する。

【0479】

このように、本特徴部179SGでは、設定値示唆演出がパターンSS-1やパターンSS-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SS-3やパターンSS-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SS-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。

【0480】

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CPU120が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理(179SGS280)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CPU120は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する(179SGS311)。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(179SGS312)。

【0481】

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(179SGS313)。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

10

20

30

40

50

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。

【0482】

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。

10

【0483】

また、演出制御用CPU120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(179SGS314)。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。

20

【0484】

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。

30

【0485】

このため、可変表示結果が大当りである場合は、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たので、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りとなることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0486】

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)。

40

【0487】

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)。

【0488】

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

50

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 C S - 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 C S - 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。

【0489】

このため、179SGS317 の処理において演出制御用 CPU 120 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 C S - 1 に決定し、80% の割合でパターン C S - 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 C S - 1 に決定し、20% の割合でパターン C S - 2 に決定する。

【0490】

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 CPU 120 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）。

【0491】

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 T S - 1 及びパターン T S - 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 T S - 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 C S - 1 やパターン C S - 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 T S - 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合がキャラクタ演出のパターン C S - 1 やパターン C S - 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）。

【0492】

このため、179SGS318 の処理において演出制御用 CPU 120 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 T S - 1 に決定し、20% の割合でパターン T S - 2 に決定する。また、演出制御用 CPU 120 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% の割合でパターン T S - 1 に決定し、20% の割合でパターン T S - 2 に決定する。

【0493】

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 T S - 1 にて実行される場合よりもパターン T S - 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 T S - 2 にて実行される場合は、タイマ演出がパターン T S - 1 にて実行される場合よりも遊技者に設定示唆演出が実行されることを期待させることができるので遊技興趣の向上を図ることができる。

【0494】

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。

【0495】

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。

10

【0496】

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。

20

【0497】

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）。

【0498】

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。

30

【0499】

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。

40

また、可変表示結果が大当りである場合は、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。

【0500】

50

また、可変表示結果が小当りである場合は、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。

【0501】

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りとなる割合が高い(大当り期待度が高い)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りとなる割合が高い(大当り期待度が高い)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りとなることを報知するメッセージ(例えば、「大当り確定」等)を虹色にて表示する演出パターンである。

10

【0502】

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り期待度が異なっていると同時に(メッセージ毎の大当り期待度:「大当り確定」>「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りとなることを指す(メッセージの色毎の大当り期待度:虹色>赤色>青色)。

20

【0503】

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

30

【0504】

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。

【0505】

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α~演出パターンγ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

40

50

実行が有るか否かを特定すればよい。

【0506】

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α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β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γでの実行を33.4%の割合で決定する。

【0507】

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α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α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β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γ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β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α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β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γ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γ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α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β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γでの実行を0%の割合で決定する。

【0508】

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α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、特別リーチ演出の演出パターンβ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γ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。

【0509】

尚、演出制御用CPU120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CPU120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。

【0510】

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αやスーパーリーチβ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αやスーパーリーチβ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りBとなる場合とについては、演出制御用CPU120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示唆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り確定報知演出を実行するようになっている。

【0511】

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γ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りBとなる場合については、演出制御用CPU120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CPU120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。

【0512】

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値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。

【0513】

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。

【0514】

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。

【0515】

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。

【0516】

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）。

【0517】

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

10

20

30

40

50

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。

【０５１８】

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な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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

つまり、本特徴部１７９ＳＧにおける第１高ベース状態突入演出とは、１００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、１５０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。

【０５２２】

尚、図８－３９（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「１００回」が表示されるようになっている。

【０５２３】

また、図８－３９（Ｂ）に示すように、大当たりＢの大当たり遊技終了時には、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２０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２５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１７９ＳＧ３０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、１５０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。

【０５２４】

つまり、本特徴部１７９ＳＧにおける第２高ベース状態突入演出とは、１５０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、１５０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８－３９（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。

【０５２５】

尚、図８－３９（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「１００回」が表示される。そして、該「１００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８－３９（Ｂ）に示す時短回数表示更新期間）に

において「150回」に更新表示される。

【0526】

尚、図8-39(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「100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「100回」の表示から「150回」の表示への更新は所定期間(例えば10秒)をかけて実行される。

【0527】

次に、本特徴部179SG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8-40~図8-42に基づいて説明する。先ず、図8-40(A)及び図8-40(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γまたは表示パターンδに決定されると、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、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。

【0528】

そして、図8-40(C)~図8-40(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TS-1である場合は、図8-40(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179SG005X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25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TS-2である場合は、図8-40(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179SG005Y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30秒間のタイマの更新表示が開始される。

【0529】

次いで、図8-41(F)~図8-41(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。

【0530】

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AS-1であれば、図8-41(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AS-2であれば、図8-41(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AS-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AS-3であれば、図8-41(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AS-2よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

【0531】

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8-42(L)~図8-42(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SS-1~パターンSS-4である場合は、画像表示装置5においてそれぞれ異なるキャラクタの設定値示唆画像131SG005H、131SG005I、131SG005J、131SG005K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SS-5である場合は、パターンSS-1~パターンSS-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131SGS005Lが画像表示装置5において表示される。

【0532】

以上のように、本実施の形態の特徴部179SGでは、先読予告として保留記憶表示が

10

20

30

40

50

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できるようになっている。つまり、本特徴部 179 SG 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。

【0533】

次に、大当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8-43～図8-46に基づいて説明する。

【0534】

まず、図8-43 (A) 及び図8-43 (B) に示すように、大当り A の大当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。

【0535】

次に、大当り B の大当り遊技の実行中は、図8-44 (A) 及び図8-44 (B) に示すように、該大当り遊技の所定ラウンド(図8-44 (B) では8ラウンド目)において当該大当り遊技が16ラウンドの大当り遊技であることと、大当り遊技終了後に150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。

【0536】

そして、当該大当り遊技が終了すると、図8-44 (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179 SG 300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179 SG 300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。

【0537】

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179 SG 300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179 SG 300と一部が重複するように虹色のエフェクト画像179 SG 005 Kが表示される。このため遊技者は、これら可動体179 SG 300の動作とエフェクト画像179 SG 005 Kの表示によって当該可変表示の可変表示結果が大当り 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。

【0538】

そして、可動体179 SG 300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α～演出パターンγ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179 SG 005 Kとは異なるエフェクト画像179 SG 005 Mが虹色にて表示される。このため、遊技者は、前述の可動体179 SG 300の動作やエフェクト画像179 SG 005 Kの表示に加えて、該エフェクト画像179 SG 005 M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。

【0539】

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。

【0540】

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。

10

【0541】

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。

20

【0542】

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、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。

【0543】

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。

30

【0544】

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で実行してもよい。

【0545】

40

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た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た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。

【0546】

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た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

50

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。

【0547】

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。

【0548】

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。

10

【0549】

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。

20

【0550】

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が実行される場合を設けてもよい。

【0551】

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。

30

【0552】

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。

40

【0553】

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。

【0554】

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

50

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。

【0555】

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。

10

【0556】

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。

20

【0557】

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。

【0558】

尚、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8L、8R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。

30

【0559】

また、本実施の形態の特徴部179SG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γ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δとで保留表示予告演出を実行可能であり、図8-26(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。

40

【0560】

尚、本実施の形態の特徴部179SG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

50

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。

【0561】

また、本実施の形態の特徴部179SGでは、図8-23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。

【0562】

また、図8-6及び図8-32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。

【0563】

また、図8-22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。

【0564】

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。

【0565】

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。

【0566】

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γ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α、スーパーリーチβ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。

【0567】

尚、本特徴部 179SG では、可変表示結果が大当た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。

【0568】

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たり A または大当たり 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たり 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。

【0569】

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たり B となる場合は、必ず変動パターンをスーパーリーチ γ 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たり B となる場合は、変動パターンを、スーパーリーチ γ 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 α やスーパーリーチ β 、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たり 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 α やスーパーリーチ β 、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 γ の変動パターンに決定する場合を設けてもよい。

【0570】

また、本特徴部 179SG では、大当たり遊技終了後の『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。

【0571】

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たり B となる場合は、演出制御用 CPU 120 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たり確定報知演出の興趣を向上できる。

【0572】

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たり B となる場合に、当該可変表示中に大当た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、大当た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。

【0573】

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

10

20

30

40

50

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たり B の大当た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。

【0574】

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たり B の大当た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。

【0575】

また、図 8-35 及び図 8-36 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特別リーチ演出を演出パターン α～演出パターン γ 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。

【0576】

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 α～演出パターン γ 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。

【0577】

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。

【0578】

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。

【0579】

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。

【0580】

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

10

20

30

40

50

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、大当りBの大当り遊技後は、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に第2高ベース状態突入演出を実行してもよい。

【0581】

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。

10

【0582】

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。

【0583】

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。

20

【0584】

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。

30

【0585】

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。

【0586】

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。

40

【0587】

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

50

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 1 7 9 S G - 2 として図 8 - 4 8 (A) 及び図 8 - 4 8 (B) に示すように、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 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 に所定の演出画像 1 7 9 S G 0 0 5 E 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 1 7 9 S G 0 0 5 E 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 1 7 9 S G 0 0 5 E 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 1 7 9 S G 0 0 5 E 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。

10

【 0 5 8 8 】

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 1 7 9 S G - 3 として図 8 - 4 9 (A) 及び図 8 - 4 9 (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 - 4 9 (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 . 7 5 秒 ~ 5 . 7 5 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。

20

【 0 5 8 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、図 8 - 2 6 (A) に示すように、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。

30

【 0 5 9 0 】

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。

40

【 0 5 9 1 】

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

50

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。

【0592】

また、前記実施の形態の特徴部179SG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γや表示パターンδ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αや表示パターンβ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γや表示パターンδ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αや表示パターンβ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αや表示パターンβ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γや表示パターンδ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。

【0593】

尚、前記実施の形態の特徴部179SG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。

【0594】

また、前記実施の形態の特徴部179SG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。

【0595】

また、前記実施の形態の特徴部179SG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「100回」を表示した後、第2高ベース常態突入演出として、該「100回」の表示を「150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179SG-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「100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「100回」の表示を「150回」に更新する更新速度を、前述した「0回」の表示を「100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。

【0596】

また、前記実施の形態の特徴部179SG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 におけるに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、大当り確定報知演出を単に大当りを示す組合せでの飾り図柄の停止表示としてもよい。

【0597】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、図 8-38 及び図 8-39 に示すように、大当り A の大当り遊技終了後は、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、大当り B の大当り遊技終了後は、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、大当り B の大当り遊技終了後は、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、大当り A の大当り遊技終了後と大当り B の大当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 121 のデータ容量を節約することができる。

【0598】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0599】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0600】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0601】

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

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 α やスーパーリーチ β 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 γ 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 1 7 9 S G 0 0 5 K の表示を伴って可動体 1 7 9 S G 3 0 0 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、

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たり B となる場合には、必ず第 1 タイミングから可動体 179SG300 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たり B となる場合には、必ず第 2 タイミングから可動体 179SG300 が動作する部分)、

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り (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 γ 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 を選択することで必ず変動パターンをノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β のいずれかの変動パターンに決定する部分)

さらに、

可変表示期間 (変動パターン) の選択割合が設定値によらず共通であり (図 12-6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり)、

前記第 1 期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示期間の選択割合が前記第 2 期間よりも高く (図 12-6 (A1) 及び (C1) に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 1 期間 [最終変動を除く] では、「非リーチはずれ (短縮変動)」 (変動表示期間が 5 秒) よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」 (変動表示期間が 30 秒) 又は「スーパーリーチはずれ」 (変動表示期間が 60 秒) が選択される割合が第 2 期間よりも高くなっており)、

前記第 2 期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示期間の選択割合が前記第 1 期間よりも高い (図 12-6 (A1) 及び (C1) に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 2 期間では、「非リーチはずれ (短縮変動)」 (変動表示期間が 5 秒) よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ (高速変動)」 (変動表示期間が 1 秒) が選択される割合が第 1 期間 [最終変動を除く] よりも高くなっている) 遊技機が挙げられる。

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

【0602】

また、報知演出と設定値とを関連付けてもよい。例えば、設定値が高い場合 (4~6) は、低い場合より (1~3) も特定のタイミングで報知演出を実行するようにしてもよい。そうすることで、報知演出の実行タイミングにより設定値を推測することができ興趣が向上

10

20

30

40

50

する。

【0603】

また、第1有利状態中の演出態様と第2有利状態中の演出態様とで設定値を示唆するようにしてもよい。そうすることで演出態様により設定値を推測することができ興趣が向上する。

【0604】

また、特別状態における第1期間において設定示唆演出を行うようにしてもよい。そのようにすれば、健全な遊技性を実現するべく可変表示期間が長い可変表示パターンが選択されやすい第1期間（特別状態の前半）の遊技興趣を向上させることができる。特に、各可変表示パターンの選択割合は設定値によらず共通であり、各可変表示パターンの選択割合では設定値が判別できないため、設定示唆演出が行われることにより遊技興趣を一層向上させることができる。

また、設定示唆演出を行う際に、設定値の示唆を複数の要素により行うようにしてもよい。そのようにすれば、複数の要素で遊技者に有利な設定値が示唆された場合には、遊技者は遊技者に有利な設定値であることをより確信することができ、或る要素で遊技者に有利な設定値が示唆されなかった場合でも、他の要素で有利な設定値が示唆されれば、遊技者は遊技者に有利な設定値であることへの期待感を持続できるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0605】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

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

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図12-6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

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

前記第1期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第2期間よりも高く（図12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第1期間〔最終変動を除く〕では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっており）、

前記第2期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第1期間よりも高い（図12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第2期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合が第1期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）遊技機が挙げられる。下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0606】

(この実施形態の特徴部 207SG に関する説明)

【0607】

次に、この実施の形態の特徴部 207SG について説明する。図 9-1 は、この実施の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 9-1 及び図 9-7 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 207SG001a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）207SG003 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 207SG003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 207SG003a が左側辺を中心として遊技機用枠 207SG003 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 207SG003a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 207SG003a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

【0608】

また、遊技機用枠 207SG003 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 207SG003 及びガラス扉枠 207SG003a を開放することはできないようになっている。

【0609】

また、図 9-1 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 207SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 207SG005U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 207SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 207SG005U では、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 207SG002L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 207SG002R に形成されている。

20

【0610】

左遊技領域 207SG002L は、打球操作ハンドル 30 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 207SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 207SG002C を通過して流下する遊技領域である。

30

【0611】

また、左遊技領域 207SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 207SG002R には、該右遊技領域 207SG002R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

40

【0612】

図 9-1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【0613】

50

図9-2及び図9-7に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおける主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース207SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ207SG051と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ207SG052と、遊技機用枠207SG003の開放を検知する開放センサ207SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、この実施の形態の特徴部207SGにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

10

【0614】

これら錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース207SG201内に收容されており、錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052は、基板ケース207SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0615】

錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052を有する基板ケース207SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠207SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠207SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

20

【0616】

また、基板ケース207SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ207SG029が配置されている。該表示モニタ207SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース207SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ207SG029は、基板ケース207SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠207SG003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠207SG003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【0617】

また、図9-1及び図9-2に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器207SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器207SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器207SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域207SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ207SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部207SG200が設けられている。

40

50

【0618】

図9-3及び図9-4に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0619】

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たりとなる場合について、第1特別図柄表示装置207SG004Aは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第2特別図柄表示装置207SG004Bは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

10

【0620】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置207SG004Aで導出表示可能な大当たり図柄と第2特別図柄表示装置207SG004Bで導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【0621】

図9-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（この実施の形態の特徴部207SGでは左方向）に向けて消灯していく。

20

【0622】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため、図9-6に示すように、例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器207SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

30

【0623】

また、図9-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別としては、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207SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

40

【0624】

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

50

いられるLED制御コマンドが含まれている。

【0625】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体207SG321及び第2可動体207SG322と、第1可動体207SG321が該第1可動体207SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG331と、第2可動体207SG322が該第2可動体207SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG332と、が接続されている。

【0626】

図9-8(A)は、この実施の形態における特徴部207SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)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9-8(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0627】

図9-8(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0628】

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9-8(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0629】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図9-8(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【0630】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンド

10

20

30

40

50

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。

【 0 6 3 1 】

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 6 3 2 】

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。

【 0 6 3 3 】

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。

【 0 6 3 4 】

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つき、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B 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。

【 0 6 3 5 】

コマンド C 1 X X H 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 C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定

10

20

30

40

50

コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【0636】

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。

【0637】

コマンド C 4 X X H 及びコマンド C 6 X X H 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 C 4 X X H 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（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0638】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 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 E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 4 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンド E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

【0639】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M （Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M （Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U （Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 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 1 0 4 と、I / O （Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C）1 0 6 とを備えて構成される。

【0640】

一例として、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することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

10

20

30

40

50

【0641】

図9-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当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、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0642】

尚、この実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図9-9に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0643】

図9-10は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

20

30

【0644】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、この実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

40

【0645】

図9-10に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、この実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く

50

設定されている。

【0646】

尚、この実施の形態では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0647】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0648】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図9-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【0649】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0650】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図9-11～図9-24などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0651】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-11（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値1）、図9-11（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図9-12（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図9-12（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図9-13（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図9-13（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図9-14（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図9-14（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図9-15（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値5）

、図 9-15 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル (設定値 5)、図 9-16 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル (設定値 6)、図 9-16 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル (設定値 6)、図 9-21 (A) に示す大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)、図 9-21 (B) に示す大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル (図示略)、普図変動パターン決定テーブル (図示略) などが含まれている。

【0652】

この実施の形態の特徴部 207SG のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当りの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1~6 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。

【0653】

図 9-11 (A) ~ 図 9-16 (B) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。この実施の形態の特徴部 207SG では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0654】

図 9-11 (A) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 1 特図である場合に用いる第 1 特図用表示結果判定テーブル (設定値 1) においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される当り判定値のうち、1020~1237 まだが「大当り」に割り当てられており、32767~33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020~1346 まだが「大当り」に割り当てられており、32767~33094 まだが「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。

【0655】

図 9-11 (B) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 2 特図である場合に用いる第 2 特図用表示結果判定テーブル (設定値 1) においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される当り判定値のうち、1020~1237 まだが「大当り」に割り当てられており、32767~33421 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020~1346 まだが「大当り」に割り当てられており、32767~33421 まだが「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。

【0656】

図 9-12 (A) に示すように、設定値が 2 であり変動特図が第 1 特図である場合に用いる第 1 特図用表示結果判定テーブル (設定値 2) においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される当り判定値のうち、1020~1253 まだが「大

10

20

30

40

50

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 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 6 5 7】

図9-12(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1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 6 5 8】

図9-13(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1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 6 5 9】

図9-13(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1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。

30

【0 6 6 0】

図9-14(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1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。

40

【0 6 6 1】

図9-14(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1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

50

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。

【0 6 6 2】

図9-15 (A) に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 1 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。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 5 5 6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。

10

【0 6 6 3】

図9-15 (B) に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 1 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。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 5 5 6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。

20

【0 6 6 4】

図9-16 (A) に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 4 6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 6 7 4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。

30

【0 6 6 5】

図9-16 (B) に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 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MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 4 6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 6 7 4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 6 6 6】

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)

50

であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は $1/300$ 、設定値が2の場合は $1/280$ 、設定値が3の場合は $1/260$ 、設定値が4の場合は $1/240$ 、設定値が5の場合は $1/220$ 、設定値が6の場合は $1/200$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は $1/200$ 、設定値が2の場合は $1/180$ 、設定値が3の場合は $1/160$ 、設定値が4の場合は $1/140$ 、設定値が5の場合は $1/120$ 、設定値が6の場合は $1/100$ ）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0667】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、図9-11～図9-16に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

20

【0668】

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9-11（A）、図9-12（A）、図9-13（A）、図9-14（A）、図9-15（A）、図9-16（A）に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/200$ に設定されている。

30

【0669】

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9-11（B）、図9-12（B）、図9-13（B）、図9-14（B）、図9-15（B）、図9-16（B）に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/100$ に設定されている。

【0670】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、この実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

40

【0671】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図9-17に示すように、遊技状態が通常状態ま

50

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。

【0672】

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。

10

【0673】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

20

【0674】

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。

【0675】

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。

30

【0676】

次に、図9-18に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0677】

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。

40

【0678】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の

50

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。

【０６７９】

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。

【０６８０】

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。

【０６８１】

図９－１９に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０６８２】

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。

【０６８３】

つまり、この実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０６８４】

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。

【０６８５】

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場合に重複することが防止されている。

【0686】

次に、図9-20に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

10

【0687】

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。

【0688】

20

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2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。

【0689】

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

【0690】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

40

【0691】

以上、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図9-17～図9-20に示すように、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

50

【0692】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

【0693】

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）。

【0694】

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9-11（A）図9-16（B）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0695】

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

【0696】

図9-21（A）及び図9-21（B）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図9-21（A）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図9-21（B）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0697】

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

【0698】

ここで、この実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別について、図9-22を用いて説明する。この実施の形態の特徴部207SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実

10

20

30

40

50

行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC（確変大当りともいう）が設定されている。

【0699】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回（いわゆる15ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。

10

【0700】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（この実施の形態の特徴部207SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0701】

一方、大当りBや大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りBや大当りCである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

20

【0702】

尚、この実施の形態の特徴部207SG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、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0703】

また、図9-21（A）に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～249までが大当りBに割り当てられており、250～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～229までが大当りBに割り当てられており、200～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～209までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～189までが大当りBに割り当てられており、190～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～169までが大当りBに割り当てられており、170～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～149までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。

30

40

【0704】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りAを決定する割合が同一である一方で、大当り遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当りBと大当りCのうち、大当りCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっ

50

ている。

【0705】

一方で、図9-21(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~199までが大当たりBに割り当てられており、200~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~179までが大当たりBに割り当てられており、180~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~139までが大当たりBに割り当てられており、140~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~139までが大当たりBに割り当てられており、140~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~119までが大当たりBに割り当てられており、120~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

【0706】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0707】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

【0708】

このように、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて可変表示結果が当たりとなった場合の当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0709】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0710】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0711】

また、この実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0712】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が $1/320$ 、確変状態が 65% の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が $1/200$ 、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が $1/320$ 且つ小当り確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1～3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1～3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4～6 のいずれかである場合）を設けてもよい。

【0713】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1～3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4～6 の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0714】

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。

【0715】

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。

【0716】

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

【0717】

図 9-23（A）及び図 9-23（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当り A である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と、大当り種別が大当り B、大当り C 用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ α 大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ β 大当りの

変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0718】

図9-23（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0719】

図9-23（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のう

ち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0720】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【0721】

つまり、この実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りB」または「大当りC」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りA」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当りB」または「大当りC」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

【0722】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図9-23（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、この実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0723】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

【0724】

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

【0725】

図9-24（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に

10

20

30

40

50

割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、411～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0726】

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

【0727】

図9-24（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチ

はずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0728】

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

【0729】

図9-24（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～9

97のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0730】

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

【0731】

図9-24（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

20

30

40

50

【0732】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【0733】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0734】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

20

【0735】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

30

【0736】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

40

【0737】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【0738】

50

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9-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

10

【0739】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図9-24（A）～図9-24（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0740】

また、この実施の形態の特徴部207SGの各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているため、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

20

30

【0741】

図9-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

【0742】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図9-25に示す遊技制御用データ保持エリア207SG150が設けられている。遊技制御用データ保持エリア207SG150は、第1特図保留記憶部207SG151Aと、第2特図保留記憶部207SG151Bと、普図保留記憶部207SG151Cと、遊技制御フラグ設定部207SG152と、遊技制御タイマ設定部207SG153と、遊技制御カウンタ設定部207SG1

50

54と、遊技制御バッファ設定部207SG155とを備えている。

【0743】

第1特図保留記憶部207SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部207SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部207SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0744】

第2特図保留記憶部207SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部207SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部207SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0745】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

30

【0746】

普図保留記憶部207SG151Cは、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部207SG151Cは、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0747】

遊技制御フラグ設定部207SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0748】

遊技制御タイマ設定部207SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定

50

部 2 0 7 S G 1 5 3 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。

【 0 7 4 9 】

遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 0 7 5 0 】

遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【 0 7 5 1 】

遊技制御バッファ設定部 2 0 7 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 2 0 7 S G 1 5 5 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。

【 0 7 5 2 】

また、図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 9 - 2 6 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 2 0 7 S G 1 9 0 が設けられている。図 9 - 2 6 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 2 0 7 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 2 0 7 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 2 0 7 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 2 0 7 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 7 5 3 】

演出制御フラグ設定部 2 0 7 S G 1 9 1 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 1 1 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 2 0 7 S G 1 9 1 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。

【 0 7 5 4 】

演出制御タイマ設定部 2 0 7 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 2 0 7 S G 1 9 2 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。

【 0 7 5 5 】

演出制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 9 3 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 2 0 7 S G 1 9 3 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。

【 0 7 5 6 】

演出制御バッファ設定部 2 0 7 S G 1 9 4 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 2 0 7 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ

10

20

30

40

50

値を示すデータが記憶される。

【0757】

この実施例では、図9-26(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部207SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

20

【0758】

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演出図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【0759】

更に、この実施形態の特徴部207SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。

30

【0760】

尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様(例えば、白抜き○)の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様(例えば、四角形(◇)や星(☆))の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」(四角形(◇))または「2」(星(☆))がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

40

【0761】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第

50

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。

【0762】

図9-26（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（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9-26（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0763】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける先読予告設定処理においては、例えば、演出制御用CPU120が保留表示フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定し、保留表示フラグがセットされていないエントリがある場合には、該エントリに対応して格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて保留表示予告演出の実行の有無と、該保留表示予告演出の実行の有無に応じた保留記憶表示の表示態様（表示パターン）を決定する。保留表示予告演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示態様を四角（◇）と星（☆）とから決定し、保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様を白抜き○に決定する。そして、該決定した保留記憶表示の表示態様に応じた値を保留表示フラグにセットする。

【0764】

保留表示フラグがセットされた後は、演出制御用CPU120が保留表示更新処理（図9-52参照）を実行することによって、保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005Dや第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されるようになる。

【0765】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、先読予告設定処理において実行を決定可能な先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に表示される背景画像が変化する背景変化演出や、パチンコ遊技機1に設けられている可動体が動作する動作演出等の保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

【0766】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示について説明する。

【0767】

図9-27（A）に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG29Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これら

の第1表示部207SG029A～第5表示部207SG29Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0768】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0769】

表示モニタ207SG029には、図9-27(B)及び図9-27(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

【0770】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

【0771】

この実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図9-29に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図9-28に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が

10

20

30

40

50

「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0772】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図9-30は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(207SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(207SGSa002)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラ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。

【0773】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か(107SGSa003)や、RAM102(バックアップRAM)が正常であるか否か(107SGSa004)を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合(207SGSa003;N)やRAM102が正常でない場合(207SGSa004;N)は、207SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合(207SGSa003;Y、207SGSa004;Y)は、更にRAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa005)。

【0774】

RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかではない場合(207SGSa005;N)は、207SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかである場合(207SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(207SGSa006;Y)は、207SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(207SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa008)。

【0775】

クリアスイッチがONである場合(207SGSa008;Y)は、RAMクリアフラグをセットして207SGSa011に進み(207SGSa010)、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa008;N)は、207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

【0776】

207SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa011)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa011;Y)は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa012)。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(207SGSa012;Y)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa013a)。

【0777】

RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa013a;Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(207SGSa

10

20

30

40

50

013b)を実行して207SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013a;N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(207SGSa013c)を実行して207SGSa013dに進む。

【0778】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(207SGSa012;N)は、207SGSa013a~207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa013dに進む。

【0779】

207SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか(RAMクリア処理(207SGSa009)を実行するか)否かを判定する(207SGSa013d)。RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa013d;Y)はRAMクリア処理(207SGSa013e)を実行した後に207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013d;N)はRAMクリア処理(207SGSa013e)を実行せずに207SGSa014に進む。

10

【0780】

207SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa014;Y)は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa014;N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(207SGSa015)。

20

【0781】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028に進む(207SGSa016)。

30

【0782】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(207SGSa017;Y)は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か(207SGSa018)や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa019)。

【0783】

錠スイッチ207SG051がONであり(207SGSa018;Y)、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合(遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(207SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa021)。そして、前述した207SGSa009~207SGSa016の処理を実行する。

40

【0784】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa017;N)、錠スイッチ2

50

07SG051がOFFである場合(207SGSa018;N)、開放センサ207SG090がOFFである場合(207SGSa019;N)は、207SGSa031に進む。

【0785】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(207SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(207SGSa023)、図9-36(A)に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(207SGSa024)。

10

【0786】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(207SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa026;N)は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(207SGSa026;Y)は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し(207SGSa027)、207SGSa028に進む。

【0787】

20

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0788】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(207SGSa028)を実行し、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(207SGSa029)、割込みを許可する(207SGSa030)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【0789】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(207SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(207SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa034;N)は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa034;Y)は、図9-36(B)に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する(207SGSa035)。

40

50

【0790】

また、CPU103は、図9-37(B)に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(207SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む(207SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)207SGSa032~207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

10

【0791】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

20

【0792】

尚、この実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図9-30に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

30

【0793】

図9-31(A)は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理(207SGSa009)を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、先ず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する(207SGSa041)。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する(207SGSa042)。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス(後述するFXXX)であるか否かを判定する(207SGSa043)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa045)。

40

【0794】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合(207SGSa045;N)は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合(207SGSa045;Y)は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む(207SGSa046)。尚、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(207SGSa043;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

【0795】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図9-31(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これ

50

ら格納領域のうち、RAM 102の先頭のアドレス(F 000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM 102の先頭から2番目のアドレス(F 001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F 002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F 003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値(判定使用済設定値)と、が格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM 102の先頭のアドレス(F 000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM 102の先頭のアドレス(F 000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

10

【0796】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

【0797】

尚、この実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM 102の所定のアドレス(この実施の形態の特徴部207SGではアドレスF 003以降)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

20

【0798】

また、この実施の形態における特徴部207SGでは、RAM 102にRAMクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM 102にRAMクリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU 103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM 102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU 103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

30

【0799】

図9-32は、CPU 103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207SGSa013b)を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU 103は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa051)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa052、図9-37(A)参照)。更にCPU 103は、設定値変更処理に応じた態様(図9-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa052a)。

40

【0800】

また、CPU 103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し(207SGSa053)、RAM 102のアドレスF 000に設定値として1~6の

50

いずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。尚、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

【0801】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

【0802】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

【0803】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する（207SGSa062）。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合（207SGSa062；Y）は、該設定切替スイッチ207SG052の操作にもとづいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（207SGSa063）。

【0804】

具体的には、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する等、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0805】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ207SG029に表示し（207SGSa064）、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

【0806】

錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ207SG029に表示する処理を実行する。

10

20

30

40

50

【0807】

また、207SGSa065において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa065;N)は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)とともに、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了し(207SGSa067)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa067a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa068、207SGSa068a)。

10

【0808】

そしてCPU103は、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa069)。RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されていない場合(207SGSa069;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されている場合(207SGSa069;Y)は、更にRAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する(207SGSa070)。

【0809】

RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合(207SGSa070;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合(207SGSa070;Y)は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納し(207SGSa071)、207SGSa072に進む。つまり、207SGSa071の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてRAM102に更新記憶する。

20

【0810】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し(207SGSa073)、設定値変更処理を終了する。

30

【0811】

図9-33は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa101)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa102、図9-37(A)参照)。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様(図9-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa103)。

40

【0812】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し(207SGSa104)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする(207SGSa105)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し(207SGSa106)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa107)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa107;N)は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa107;Y)は、電源断検出処理を実行する(207SGSa108)。尚、本電源断検出処理(207SGS

50

a 1 0 8) は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理 (2 0 7 S G S a 0 5 7) と同一の処理である。

【0 8 1 3】

電源断検出処理の実行後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 において開始し (2 0 7 S G S a 1 0 9)、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する (2 0 7 S G S a 1 1 0)。

【0 8 1 4】

そして C P U 1 0 3 は、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する (2 0 7 S G S a 1 1 1)。錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N である場合 (2 0 7 S G S a 1 1 1 ; Y)、C P U 1 0 3 は、2 0 7 S G S a 1 1 1 の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F となるまで待機する。また、2 0 7 S G S a 1 1 1 において錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F である場合 (2 0 7 S G S a 1 1 1 ; N) は、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における設定値の表示を終了するとともに (2 0 7 S G S a 1 1 2)、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントを消灯する (2 0 7 S G S a 1 1 2 a)。更に、C P U 1 0 3 は、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B の点滅と、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントの点灯を終了する (2 0 7 S G S a 1 1 3、2 0 7 S G S a 1 1 4)。

【0 8 1 5】

そして C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し (2 0 7 S G S a 1 1 5)、設定値確認処理を終了する。

【0 8 1 6】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S g 0 0 4 B 及びラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 の点灯と、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S g 0 2 5 B 及び右打ちランプ 2 0 7 S G 2 3 2 の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【0 8 1 7】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち 1 の L E D のみを点灯する態様を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントの点灯パターンは、図 9 - 6 に示す大当り A、大当り B、大当り C のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【0 8 1 8】

また、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、図 9 - 3 7 (A) に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0 8 1 9】

以上のようにこの実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 O F F (電断) した後に再起動する際に、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 が開放されている状態で錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 とクリアスイッチとを O N とすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【0820】

このとき、表示モニタ207SG029では、図9-35(A)～図9-35(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図9-27に示すベース値の表示)が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【0821】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部207SG029Dにおいて設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ207SG052が操作されると、第4表示部207SG029Dでの表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合は、第4表示部207SG029Dに表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【0822】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON(クリアスイッチはOFF)とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【0823】

このとき、表示モニタ207SG029では、図9-35(A)、図9-35(B)及び図9-35(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図9-27に示すベース値の表示)が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【0824】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値確認処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第4表示部207SG029Dにける設定値の表示は、錠スイッチ207SG051がOFFとなることによって終了し、パチンコ遊技機1が遊技可能な状態となる。

【0825】

図9-34は、CPU103が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、先ず、電源基板(図示略)からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する(207SGS081)。電源断信号の入力が無い場合は(207SGS081;N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は(207SGS081;Y)、RAM122に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し(207SGS082)、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する(207SGS083)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(207SGS084)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0826】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図9-38に示すように、CPU103は、前述した207SGSa057及び207SGS

10

20

30

40

50

a 1 0 8 と同一の電源断検出処理（2 0 7 S G S 2 0 0）を実行した後に S 2 1 ～ S 2 7（図 4 参照）を実行するようになっている。

【0 8 2 7】

次に、図 5 のステップ S 1 0 1 において実行される本特徴部 2 0 7 S G の始動入賞判定処理について、図 9 - 3 9 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（2 0 7 S G S 5 0 1 a）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（2 0 7 S G S 5 0 1 a ; 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（2 0 7 S G S 5 0 2）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。2 0 7 S G S 5 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（2 0 7 S G S 5 0 2 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（2 0 7 S G S 5 0 3）。

【0 8 2 8】

2 0 7 S G S 5 0 1 a にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（2 0 7 S G S 5 0 1 a ; N）、2 0 7 S G S 5 0 2 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（2 0 7 S G S 5 0 2 ; Y）、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（2 0 7 S G S 5 0 1 b）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（2 0 7 S G S 5 0 1 b ; 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（2 0 7 S G S 5 0 5）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。2 0 7 S G S 5 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（2 0 7 S G S 5 0 5 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（2 0 7 S G S 5 0 6）。

【0 8 2 9】

2 0 7 S G S 5 0 3、2 0 7 S G S 5 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（2 0 7 S G S 5 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する（2 0 7 S G S 5 0 8）。例えば、遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

【0 8 3 0】

2 0 7 S G S 5 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 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して特定する（2 0 7 S G S 5 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

10

20

30

40

50

れる（２０７ＳＧＳ５１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０８３１】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、２０７ＳＧＳ５０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出するとともに、後述する可変表示結果判定モジュール（２０７ＳＧＳ５２５）において可変表示結果を判定するために特定する。

【０８３２】

２０７ＳＧＳ５１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（２０７ＳＧＳ５１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０８３３】

２０７ＳＧＳ５１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（２０７ＳＧＳ５１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（２０７ＳＧＳ５１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０８３４】

２０７ＳＧＳ５１３の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（２０７ＳＧＳ５１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（２０７ＳＧＳ５１５）、２０７ＳＧＳ５０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（２０７ＳＧＳ５１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（２０７ＳＧＳ５１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０８３５】

図９－４０（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図９－３９の２０７ＳＧＳ５１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部２０７ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図５のステップＳ２２、図９－４１）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「

10

20

30

40

50

大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103が207SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の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決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、飾り図柄の変表示態様がいずれのカテゴリの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CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

10

【0836】

図9-40(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(207SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

20

【0837】

207SGS521の処理に続いて、CPU103は、RAM102における先頭のアドレス(図9-31(B)参照)を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(207SGS522)。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS524)。その後、図9-42に示す可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

【0838】

図9-42に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、CPU103は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS571)、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS572)。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

30

【0839】

207SGS572にて大当り判定範囲内であると判定された場合(207SGS572; Y)、可変表示において大当りとなると判定する(207SGS576)。一方、207SGS572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、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(207SGS572; N)、セットした特図表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS573)、図9-39の207SGS509にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS574)。

40

【0840】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であると判定された場合(207SGS574; Y)、可変表示において小当りとなると判定する(207SGS577)。一方、207SGS574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、可変表示において小当りとならないと判定された場合には(207SGS574; N

50

）、可変表示においてははずれとなると判定する（207SGS575）。

【0841】

図9-40（A）に戻って、207SGS575にて可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し（207SGS526）、大当たりとならないと判定した場合（207SGS526；N）、207SGS525において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認し（207SGS527）、小当たりとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には（207SGS526；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（207SGS527a）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（207SGS528）。 10

【0842】

207SGS526にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には（207SGS526；Y）、大当たり種別判定用の乱数値MR2と大当たり種別判定テーブルとに基づいて、大当たり種別を判定する（207SGS533）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0843】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、大当たりCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し（207SGS534）、その後、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（207SGS535）、207SGS536に進む。 20

【0844】

また、207SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には（207SGS527；Y）、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（207SGS531）、小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（207SGS532）、207SGS536に進む。 30

【0845】

また、207SGS528にて時短フラグがセットされていない場合は（207SGS528；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし（207SGS529）、時短フラグがセットされている場合は（207SGS528；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（207SGS530）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。 40

【0846】

尚、本特徴部207SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合算保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合算保留記憶数が5個以上である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図9-24に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値1が1の場合は1～450、設定値が2の場合は1～430、設定値が3の場合は1～410、設定値が4の場合は1～390、設定値が5の場合は1～370、設定値が6の場合は1～35 50

0 がそれぞれ割り当てられている。

【0847】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～500、設定値が2の場合は1～480、設定値が3の場合は1～460、設定値が4の場合は1～440、設定値が5の場合は1～420、設定値が6の場合は1～400がそれぞれ割り当てられている。

【0848】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルC及びはずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～550、設定値が2の場合は1～530、設定値が3の場合は1～510、設定値が4の場合は1～490、設定値が5の場合は1～470、設定値が6の場合は1～450がそれぞれ割り当てられている。

【0849】

一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して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までが設定値にかかわらず割り当てられている。

【0850】

このため、207SGS529においてははずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定するようになっている。

【0851】

207SGS529, 207SGS530, 207SGS532, 207SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(207SGS536)。本特徴部207SGでは、図9-40(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチや小当り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0852】

その後、207SGS536の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(207SGS537)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0853】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0854】

図9-41は、特別図柄通常処理として、図5のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9-41に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS541)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS541の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0855】

207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS541;N)、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する(207SGS542)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0856】

207SGS542の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部207SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(207SGS543)。

【0857】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(207SGS544)、207SGS549に移行する。

【0858】

一方、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(207SGS541;Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS545)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS545の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、207SGS545の処理は、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0859】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0860】

207SGS545にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS545;N)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する(207SGS546)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0861】

207SGS546の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部207SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部207SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(207S

10

20

30

40

50

G S 5 4 7)。

【0862】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(207SGS548)、207SGS549に移行する。

【0863】

207SGS549においては、例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(207SGS549)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

10

【0864】

207SGS549の処理に続いて、CPU103は、RAM102の先頭のアドレス(図9-31(B)参照)を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(207SGS550)。

【0865】

次いで、CPU103は、RAM102に記憶されている遊技情報(図9-31(B)参照)を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する(207SGS551)。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には(207SGS551:Y)、207SGS550にて特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とを比較し(207SGS552)、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであるか否かを判定する(207SGS553)。

20

【0866】

207SGS553において、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じでないと判定した場合は(207SGS553:N)、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信するための設定を行うとともに(207SGS554)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力して(207SGS555)、ループ処理に入る。以降、CPU103は、他の処理を実行することが無くなるので、該ループ処理によってパチンコ遊技機は遊技不能状態(遊技不能状態)となる。尚、エラー指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

30

【0867】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、前回の可変表示を実行する際に参照した設定値(判定使用済設定値)と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できようになっている。

【0868】

40

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103がループ処理を実行することにより他の処理を実行しないことでパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、遊技球の発射を制限すること、各入賞口への遊技球が入賞したとしても賞球の払い出しや特別図柄の可変表示を行わないこと等の処理を実行することによりパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御してもよい。

【0869】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定さ

50

れるものではなく、例えば、表示モニタ 207SG029、第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004Bを図9-36(B)や図9-37(B)に示すような表示態様(点灯態様)とすることによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

【0870】

また、本特徴部 207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板12に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力をそれぞれ1回のみ実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらエラー指定コマンドの送信やセキュリティ信号の出力は、前述した遊技不能状態において所定期間毎に繰り返し実行してもよい。

10

【0871】

また、本特徴部 207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合は、CPU103がパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、CPU103は、パチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御せずともよい。

【0872】

更に、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合にCPU103によるパチンコ遊技機1の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値をRAM102の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値(この実施の形態の特徴部 207SGでは1)を設定することによって、パチンコ遊技機1が遊技場の意図に反して過度に遊技者にとって有利となることを防止してもよい。

20

【0873】

207SGS551において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動して1回目の可変表示を実行する場合(207SGS551:N)または207SGS553において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は(207SGS553:Y)、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS556)。その後、図9-40(A)に示す207SGS525における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図9-42に示す207SGS571~207SGS577の処理を行う(207SGS557)。

30

【0874】

続いて、207SGS557において可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し(207SGS558)、大当たりとならないと判定した場合(207SGS558:N)、207SGS557において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認する(207SGS559)。

40

【0875】

207SGS558にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には(207SGS558:Y)、遊技制御フラグ設定部 207SG152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(207SGS561)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図9-21(A)(B)に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(207SGS562)。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種

50

別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（207SGS563）。

【0876】

207SGS563の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部207SG155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（207SGS564）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当りA」であれば「1」とし、「大当りB」であれば「2」とし、「大当りC」であれば「3」とすればよい。

10

【0877】

一方、207SGS559にて可変表示において小当りとなると判定した場合には（207SGS559；Y）、207SGS560に進んで、遊技制御フラグ設定部207SG152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（207SGS560）。

【0878】

一方、207SGS559にて可変表示において小当りとなると判定しなかった場合、つまり、可変表示においてははずれとなる場合には（207SGS559；N）、207SGS565に進む。

20

【0879】

207SGS565においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS558にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、207SGS563における大当り種別が「大当りA」である場合には「1」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りB」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS559にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合（207SGS560において小当りフラグがセットされた場合）には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

30

【0880】

207SGS565にて確定特別図柄を設定した後には、207SGS553において特定した設定値を判定使用済設定値としてRAM102に更新記憶した後（207SGS566）、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（207SGS567）、特別図柄通常処理を終了する。

40

【0881】

尚、207SGS545にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（207SGS545；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（207SGS568）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送

50

信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0882】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、判定使用済み設定値をRAM102に遊技情報の1つとして記憶しているため（図9-31（B）参照）、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合には、最初の変表示を実行する際に判定使用済み設定値が存在しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値をRAM102におけるRAMクリア処理にてクリアされてない領域に格納することによって、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合においても最初の変表示を実行する際に判定使用済み設定値とRAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

【0883】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、図9-40及び図9-41に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、CPU103が特定した設定値（RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済み設定値とを比較する処理（図9-41に示す207SGS551～207SGS553）や、該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理（207SGS554～207SGS555）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とを比較する処理や該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【0884】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【0885】

図9-43は、演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用CPU120は、先ず、所定の初期化処理を実行して（207SGS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0886】

また、演出制御用CPU120は、主基板11から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（207SGS403）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（207SGS404）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGS405）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；N）は、207SGS404及び207SGS405の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【0887】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；Y）、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS406）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（207SGS406；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（207SGS407）、207SGS427に進む。

【0888】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS406；N）、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS408）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（207SGS408；Y）は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（207SGS409）、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためのRAMクリア報知処理を実行する（207SGS410）。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像（例えば、図9-36（A）に示すように、画像表示装置5においてRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像207SG005M1）の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L，8Rからの音出力等を所定期間（例えば、10秒間）し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

10

【0889】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS408；N）、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS411）。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（207SGS411；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（207SGS412）。

20

【0890】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図9-50（B）及び図9-50（C）に示すように、画像表示装置5において、設定値の変更中であることを示す報知画像207SG005M2や設定値の確認中であることを示す報知画像207SG005M3を表示するが、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠207SG003が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ207SG029を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ8L，8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

30

40

【0891】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェックを行うための第1可動体初期化処理（207SGS413）と、第2可動体207SG322の動作チェックを行うための第2可動体初期化処理（207SGS414）を実行する。尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とでは、第1可動体207SG321の動作チェックが終了した後に第2可動体207SG322の動作チェックを実行するようになっている（図9-49参照）。

【0892】

ここで、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理について図9-47及び図9-48を用いて説明する。図9-47は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御

50

と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図 9-48 は、(A) は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B) は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0893】

第1可動体207SG321と第2可動体207SG322は、それぞれの原点位置(第1位置)と演出位置(第2位置)との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置(第2位置)への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、可変表示中等における第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の実際の動作態様である。

【0894】

演出制御用CPU120は、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行したときに可動体207SG321、207SG322の被検出部が原点検出センサ207SG331、207SG332により検出されない場合、つまり、可動体207SG321、207SG322が何らかの理由(例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合(例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体207SG321、207SG322の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー(動作異常)が発生した場合など)、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など)により原点位置以外の位置(例えば、図9-32における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置)にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体207SG321、207SG322は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体207SG321、207SG322を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【0895】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体207SG321、207SG322が原点検出センサ207SG331、207SG332により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認動作制御は、可動体207SG321、207SG322を用いた演出(例えば、可変表示中に実行な可動体演出等)において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

【0896】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図9-48(A)及び図9-48(B)にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体207SG321、207SG322を動作させるために設定する制御速度であって、可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体207SG321、207SG322を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間で態様が異なる場合(例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間)や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体207SG321、207SG322を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体207SG321、207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321、207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体207SG321、207SG322を同一性能のステップモータにて動作させる場合において、各可動体207SG321、207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321、207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

10

20

30

40

50

【0897】

図9-48(A)に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体207SG321, 207SG322が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体207SG321, 207SG322の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体207SG321, 207SG322を用いた演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体207SG321, 207SG322が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体207SG321, 207SG322が動作するように制御する。

10

【0898】

すなわち、上記第1速度としての最低速度や第2速度としての最高速度は、可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

20

【0899】

ここで、可動体207SG321, 207SG322の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体207SG321, 207SG322を確実に減速させてから原点検出センサ207SG331, 207SG332により被検出部が検出されるようにしている。

30

【0900】

また、図9-48(B)に示すように、演出制御用CPU120は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第1速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用CPU120は、第1動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第2動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（この実施の形態の特徴部207SGでは、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させる制御を行う。

40

【0901】

この場合、可動体207SG321, 207SG322は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体207SG321, 207SG322が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体207SG321, 207SG322が原点位置に復帰したときに原点検出センサ207SG331, 207SG332にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体207SG321, 207SG322が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体207SG321, 207SG322等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するよ

50

うに制御する。

【0902】

図9-43に戻り、第1可動体初期化处理(207SGS413)と第2可動体初期化处理(207SGS413)の実行後、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS415)。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合(207SGS415;N)は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合(207SGS416;Y)は207SGS417に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS415;Y)は、207SGS416の処理を実行せずに207SGS417に進む。

10

【0903】

207SGS417において演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS417)。第1可動体207SG321の初期化が終了していない場合(207SGS417;N)は、設定値早期変更終了フラグをセットして207SG412に進み(207SGS418)、第1可動体207SG321の初期化が終了している場合(207SGS417;Y)は、第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了しているか否かを判定する(207SGS419)。第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS419;N)は207SGS412に進み、第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS419;Y)は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS420)。

20

【0904】

207SGS420において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS420;Y)は、設定値早期変更終了フラグをクリアし(207SGS421)、207SGS413と同一処理である第1可動体初期化处理(207SGS422)と、207SGS414と同一処理である第2可動体初期化处理(207SGS423)を実行し、これら第1可動体初期化处理(207SGS422)と207SGS414と第2可動体初期化处理(207SGS423)において第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS424)。第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS424;N)は207SGS422に進み、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS424;Y)は、207SGS427に進む。

30

【0905】

以上のようにこれら207SG412~207SG424の処理については、図9-49(A)に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点(パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点)から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理を実行する。尚、前述したように、この実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化处理は、第1可動体初期化处理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

40

【0906】

このとき、図9-49(A)に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体207SG32

50

2の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【0907】

一方で、図9-49(B)に示すように、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のうち、第1可動体初期化処理のみが終了しているタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックは終了しているが未だ第2可動体207SG322の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第2可動体初期化処理が終了した後、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

10

【0908】

更に、図9-49(C)に示すように、第1可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のみを実行し、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

【0909】

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

20

【0910】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおけるエラー報知としては、図9-50(D)に示すように、画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示すればよい。このように画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4が表示されることによって、遊技者は、これら報知画像207SG005M4から不正な値が設定値として設定されていることや、設定値の変更中に電断が発生した状態でパチンコ遊技機1に電源が再投入されたこと、前回の可変表示において参照した設定値(判定使用済設定値)がRAM102の先頭アドレスに格納されている設定値と異なっていること等を認識することができる。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に実行可能なエラー報知処理(207SGS426)と、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)との、2つのエラー報知処理が存在する。

30

【0911】

このうち、パチンコ遊技機1の起動時に実行可能なエラー報知処理(207SGS426)については、パチンコ遊技機1の起動時に発生したエラー(CPU103が図9-30に示す遊技制御メイン処理の207SGSa031の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示し、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)については、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に発生したエラー(CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理の207SGS554の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示すればよい。

40

【0912】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御メイン処理では、図9-44に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートで起動した場合には、遊技者

50

情報（該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）をRAM122からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機1の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機1に設定されている設定値に対応する「1」～「6」のいずれかの数値）についてはRAM122からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をRAM122からクリアする一方で、設定値情報についてはRAM122からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機1を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをRAM122からクリアしない一方で、設定値情報についてはRAM122に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

10

【0913】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM122からクリアする情報が異なっている。

【0914】

そして、207SGS427において演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置5において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図9-45に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

20

【0915】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

30

【0916】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量や、遊技効果ランプ9の光量等を異ならせるようにしてもよい。

40

【0917】

そして、図9-43に戻り演出制御用CPU120は、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS428）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120

50

は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（207SGS430）、以下の処理を実行する。

【0918】

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207SGS431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機1の起動報知を実行すればよい。

【0919】

尚、この実施の形態における特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。

【0920】

具体的には、図9-46に示すように、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なってもよい。

【0921】

また、パチンコ遊技機1を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されておらず、且つRAM102におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングは異なってもよい。

【0922】

つまり、この発明における特定制御とは、パチンコ遊技機1がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行することと、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用CPU120が遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行することの両方を含んでいる。

【0923】

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

からの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

【0924】

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

10

【0925】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ9、スピーカ8L, 8R、画像表示装置5を用いて実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機1が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機1が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【0926】

また、この実施例の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置5にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

20

【0927】

また、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機1に設けられている全ての遊技効果ランプ9を発光させる一方で、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機1に設けられている遊技効果ランプ9のうち一部のみを発光させてもよい。

30

【0928】

更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠207SG003が開放されている状態であるので、スピーカ8L, 8Rのうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機1に3個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠207SG003が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ8L, 8Rからの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置5において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置5において「RAMがクリアされました」等のRAM102やRAM122がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

40

【0929】

更に、パチンコ遊技機1に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって

50

設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

【0930】

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

【0931】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機1の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機1の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず1の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機1の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機1の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

【0932】

また、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、この発明における初期化演出として、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置5に表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【0933】

また、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【0934】

図9-43に戻り、次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する(207SGS432)。電源断検出処理では、図9-51に示すように、演出制御用CPU120は、まず、電源基板(図示略)からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する(207SGS441)。電源断信号の入力が無い場合は(207SGS441; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は(207SGS441; Y)、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し(207SGS442)、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する(207SGS443)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(207SGS444)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0935】

図9-43に戻り、次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理: 207SGS433)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマン

ドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図9-8参照）であるのか解析する。

【0936】

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

【0937】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウン
10
値を更新する演出用乱数更新処理（207SGS435）、遊技者情報の入力を受け付け
る遊技者情報入力処理（207SGS436）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処
理（207SGS437）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（207SGS4
38）、エラー報知処理（207SGS439）を実行する。その後、S52に移行する。

【0938】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御CPU120は、遊技者のスティックコント
ローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報
が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等
の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）
20
の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更
に、演出制御CPU120は、可変表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎
に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新
記憶する。

【0939】

遊技者情報出力処理では、演出制御CPU120は、遊技者のスティックコントロー
ラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によって、RAM122に記憶されている遊技者
情報にもとづいて2次元コードを生成し、該2次元コードを画像表示装置5に表示する。
そして、該2次元コードの表示終了後は、RAM122に記憶される遊技者情報をクリア
する。尚、遊技者は、画像表示装置5に表示された2次元コードをスマートフォン等の携
帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信
30
することによって、パチンコ遊技機1における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させて
おくことができる。

【0940】

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

【0941】

エラー報知処理では、演出制御CPU120は、CPU103からエラー指定コマン
ドを受信したか否かを判定する。エラー指定コマンドを受信している場合は、該受信した
エラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する。
40

【0942】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御プロセス処理について説明
する。図9-52に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御CPU120
は、まず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（207SGS451
）。先読規制カウンタの値が「0」である場合（207SGS451；Y）は、先読予告
設定処理（S161）を実行した後、第1保留記憶表示エリア207SG005D及び第
2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示される保留記憶表示数や保留記憶表示の
表示態様を始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに記憶されている保留記
憶数や保留表示フラグの値に応じて更新する保留表示更新処理（207SGS454）を
実行し、演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177（図7参照）のいずれかの
50

処理を実行する。

【0943】

また、先読規制カウンタの値が「1」～「4」のいずれかである場合（207SGS451；N）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する（207SGS452）。演出制御プロセスフラグの値が「0」、「2」～「7」のいずれかである場合（207SGS452；N）は、保留表示更新処理（207SGS454）を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177（図7参照）のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」のである場合（207SGS452；Y）は、先読規制カウンタの値を－1し（207SGS453）、保留表示更新処理（207SGS454）を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177（図7参照）のいずれかの処理を実行する。以上のように207SGS451～207SGS453の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機1においては、可変表示が4回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

10

【0944】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1が起動したことにともづいて、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が起動したことにともづいて、CPU103が始動入賞判定処理（図5参照）を実行しないことで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

20

【0945】

以上のようにこの実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1において遊技が可能な状態となったことにともづいて、4回の可変表示に亘って先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにともづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【0946】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に特定の背景画像を表示する演出や、特定の可動体の動作、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光を行う演出等を実行してもよい。

30

【0947】

以上、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図9－17～図9－20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1以外の場合）は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【0948】

特にこの実施の形態の特徴部207SGにおいては、0～65535の範囲内において大当り判定値の数値範囲が1020を基準値とした1箇所に設定されているので、有利状

50

態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値MR1の値が大当たり判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当たり遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要が無いため、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0949】

また、図9-17～図9-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当たり判定値の1020を大当たり基準値として、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0950】

更に、図9-17～図9-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当た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たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当たり判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当たり基準値）として設定されている。このため、小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0951】

尚、図9-17～図9-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当たりの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767～33094または、32767～33421）に設定されているので、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0952】

また、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、パチンコ遊技機1に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図9-41に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるCPU103は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し（設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し）、大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、CPU103は、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。

40

【0953】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチン

50

コ遊技機 1 が起動した時点で CPU 103 が RAM 102 から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 が起動した時点で RAM 102 から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機 1 に電断が発生するまでの期間において該設定された表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。

【0954】

また、CPU 103 は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該 RAM 102 に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値と前回可変表示結果を判定するために RAM 102 から読み出した設定値（判定使用済設定値）とを比較し、該比較結果として今回 RAM 102 から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置 5 に表示される画像によってエラー報知が実行される（図 9-50 参照）ので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、RAM 102 に不適切な設定値が設定されていることをよりの確に特定することができるばかりか、RAM 102 に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。

10

【0955】

尚、この実施の形態の特徴部 207 SG では、可変表示を実行する毎に RAM 102 に記憶されている設定値と判定使用済設定値とを比較する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、RAM 102 に記憶されている設定値と判定使用済設定値とは、可変表示の所定回数の実行や、所定時間の経過にもとづいて実行してもよい。

20

【0956】

また、CPU 103 は、RAM 102 から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回 RAM 102 から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板 12 に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置 5 に報知画像 207 SG 005 M4 を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。

【0957】

また、CPU 103 は、図 9-40～図 9-42 に示すように、入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで共通の可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定するので、これら入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで処理の一部を共通化することができ、CPU 103 の処理負荷を抑えることができる。

30

【0958】

また、この実施の形態の特徴部 207 SG では、図 9-17～図 9-20 に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一となっているが、CPU 103 は、可変表示を実行する際に RAM 102 から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する（RAM 102 から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、CPU 103 が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、この実施の形態の特徴部 207 SG のように、RAM 102 から読み出した設定値に応じた大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲を設定する場合は、RAM 102 から読み出す設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

40

【0959】

また、図 9-17～図 9-20 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1（最も大当り確率が低い設定値）が設定されている場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定されている場合は、大

50

当り判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、CPU 103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0960】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図9-17～図9-20に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

10

【0961】

また、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図9-17～図9-20に示すように、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【0962】

また、この実施の形態には、以下に示す発明207SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明207SGの手段1に記載の遊技機として、

20

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

30

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図9-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 103が図9-32に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図9-37（A）に示すように、CPU 103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【0963】

更には、発明207SGの手段2に記載の遊技機として、

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

50

複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103が図９－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第１特別図柄表示装置207SG004Aと第２特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

確認条件が成立したとき（例えば、図９－３０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU 103が図９－３３に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図９－３７（Ａ）に示すように、CPU 103が設定値確認処理の実行中である場合は第１特別図柄表示装置207SG004Aと第２特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【０９６４】

更には、発明207SGの手段３に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である（例えば、図９－４及び図９－３７に示すように、第１特別図柄表示装置207SG004Aと第２特別図柄表示装置207SG004Bとが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【０９６５】

更には、発明207SGの手段４に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、第１特別図柄表示装置207SG004Aや第２特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【０９６６】

更には、発明207SGの手段５に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第１特別図柄表示装置207SG004Aや第２特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ８個のセグメントにて構成されている部分）、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う（例えば、第１特別図柄表示装置207SG004Aや第２特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【０９６７】

更には、発明207SGの手段６に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域（例えば、左遊技領域 207SG002L と右遊技領域 207SG002R）に発射して遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部（例えば、右打ちランプ 207SG132）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う（例えば、図 9-37（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ 207SG132 を点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。

【0968】

更には、発明 207SG の手段 7 に記載の遊技機として、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103 が図 5 に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、

前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部（例えば、第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う（例えば、図 9-37（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

【0969】

更には、発明 207SG の手段 8 に記載の遊技機として、

前記有利状態において、遊技媒体が進出可能な第 1 状態と該第 1 状態よりも遊技媒体が進出し難い第 2 状態とに変化可能な特別可変装置（特別可変入賞球装置 7）を備え、

前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第 1 状態となる回数を報知する回数報知部（例えば、ラウンド表示器 207SG131）を備え、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う（例えば、図 9-37（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみを点灯する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【0970】

更には、発明 207SG の手段 8 に記載の遊技機として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、RAM クリアフラグ）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、RAM102 のアドレス F002 の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが ON である状態）であることを含む第 1 条件（例えば、クリアスイッチが ON である状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、CPU103 が図 9-31（A）に示す RAM クリア処理を実行する部分）を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがONである状態）であることを含む第2条件（例えば、クリアスイッチがONであり、且つ錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONである状態）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化处理と共通の初期化处理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、RAMクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、図9-31（A）に示すように、RAMクリア処理においてRAMクリアフラグをクリアしない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化处理の共通化することができるので、初期化处理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化处理を的確に実行できる。

【0971】

また、この実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあつては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であつて、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図9-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図9-37（B）に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【0972】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー（例えば、設定値以上エラー）である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている

10

20

30

40

50

記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【0973】

更には、発明208SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図9-37（B）に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【0974】

また、この実施の形態には、以下に示す発明209SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明209SGの手段1に記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図9-27（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図9-35に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図9-35に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情

10

20

30

40

50

報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【0975】

更には、発明209SGの手段2に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図9-36（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dにおいて「E.」が表示される部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図9-35（A）及び図9-36（B）に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを使用する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

【0976】

更には、発明209SGの手段3に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており（例えば、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dがそれぞれ8個のセグメントから構成されている部分）、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件（例えば、クリアスイッチがONであること）を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる（例えば、図9-36（A）に示すように、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す（点滅させる）部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

【0977】

更には、発明209SGの手段4に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（例えば、図9-32に示すように、CPU103が設定値確認処理を実行する場合は、207SGSa015と207SGSa016との実行後、207SGSa28～207SGSa030が実行されて表示モニタ207SG029にベース値が表示される部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行うことができる。

【0978】

また、この実施の形態の形態には、以下に示す発明210SGも含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-189349号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2017-189349号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変

10

20

30

40

50

更操が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞があるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 2 1 0 S G の手段 1 に記載の遊技機として、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 9 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図 9 - 3 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 がそれぞれ ON である場合に、C P U 1 0 3 が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図 9 - 4 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図 9 - 4 9（C）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第 2 可動体初期化処理中に演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【 0 9 7 9 】

更には、発明 2 1 0 S G の手段 2 に記載の遊技機として、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 9 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行

10

20

30

40

50

可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図9-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU103が設定値確認処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図9-49に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図9-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0980】

更には、発明210SGの手段3に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において、非検出自動動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0981】

更には、発明210SGの手段4に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図9-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図9-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更

通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【0982】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって(例えば、演出制御用CPU120が第1顔伝い初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分)、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない

(例えば、図9-49(C)に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分)一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する(例えば、図9-49(B)に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【0983】

以上、この実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0984】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、普通図柄表示器207SG020、普図保留表示器207SG025C、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132、確変ランプ207SG133、時短ランプ207SG134から構成する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを含まなくとも含んでいればよい。

【0985】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中(設定値変更状態)である場合と設定値確認処理を実行中(設定値確認状態)である場合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確

認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【0986】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）を第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

10

【0987】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメント及びラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132の点滅、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

20

【0988】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、図9-6に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

30

【0989】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【0990】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタ207SG029を備える形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1には表示モニタ207SG029を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

40

【0991】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体207SG321の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可

50

動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否は、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

【0992】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

10

【0993】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

20

【0994】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

30

【0995】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

40

【0996】

50

尚、この実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図9-30に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

【0997】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、図9-17~図9-20に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当り判定値の数値範囲(小当り判定値の共通数値範囲)を大当り判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図9-53(A)及び図9-53(B)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを連続して設けてもよい。

【0998】

尚、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値との数値範囲(小当り判定値の共通数値範囲)とを連続して設ける場合は、大当り判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当り判定値の基準値をシフトすることによって、小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当り判定値の数値範囲を変更すればよい。

【0999】

具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図9-53(A)に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020~1237に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1238~1565(1238が小当り判定値の基準値)に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲(1020~1237)に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238~1253に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1254~1581(1254が小当り判定値の基準値)に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲(1020~1237)に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238~1272に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1273~1600(1273が小当り判定値の基準値)に設定する。以降、設定値が4~6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【1000】

遊技状態が確変状態である場合は、図9-53(B)に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020~1346に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を、大当り判定値の共通数値範囲が通常状態または時短状態から増加した分シフトし、該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1347~1674(1347が小当り判定値の基準値)に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲(1020~1346)に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347~1383に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1384~1711(1384が小当り判定値の基準値)に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲(1020~1346)に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347~1429に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1430~1757(1430が小当り判定値の基準値)に設定する。以降、設定値が4~6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【1001】

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続するように設定する形態としては、図9-54に示すように、小当り判定値の数値範囲を65308～65535の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲（64990～65207）を設定してもよい。更にこの場合は、大当り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確率を設定値に応じて異ならせればよい。

【1002】

尚、図9-54に示すように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを設定する場合は、可変表示結果を判定する際に、先ず、CPU103は、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値（図9-54に示す例であれば、設定値1では64990、設定値2では64974、設定値3では64954）以上であるか否かを判定し、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値以上であると判定した場合には、更に乱数値MR1が小当り判定値の基準値である65208以上であるか否かを判定することによって可変表示結果が大当りであるか小当りであるかを判定すればよい。このように可変表示の判定を行うことによって、可変表示結果が大当りとなるか否かの判定とか変表示結果が小当りとなるか否かの判定の両方を実行することなく可変表示結果を判定することができるので、CPU103の可変表示結果の判定に関する処理負荷を低減することができる。

【1003】

以上、図9-53及び図9-54にあっては、大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲、パチンコ遊技機1に設定値として2～6が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲）が大当り判定値の基準値である1020から連続する数値範囲として設定されているとともに、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲から連続した範囲において同一数の判定値を含むように設定されている。このため、CPU103は、乱数値MR1が1020と設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値との範囲内であるか否かを判定することによって、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御するか否かを判定することができる。更に、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御すると判定した場合は、乱数値MR1が設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最小値以上であるか否かを判定することによって大当り遊技状態と小当り遊技状態のどちらに制御するかを判定することができるので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1004】

また、図9-53に示すように、CPU103によって遊技状態が確変状態に制御された場合は、大当り判定値が大当り基準値である1020から連続する数値範囲として増加するとともに、増加した大当り判定値の数値範囲に応じて小当り判定値の数値範囲がシフトするので、CPU103は、該大当り判定値数が増加した数値範囲内で大当り遊技状態に制御するか否かの判定や小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1005】

また、図9-53及び図9-54に示す形態においても、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、CPU103は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1006】

尚、図9-53及び図9-54に示す形態では、大当たり判定値の数値範囲の最大値に連続するように小当たり判定値の数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり判定値の数値範囲の最小値に連続するように小当たり判定値の数値範囲を設定してもよい。

【1007】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図9-55及び図9-56に示すように、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定してもよい。

10

【1008】

尚、このように大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図9-55及び図9-56に示すように、小当たり判定値の数値範囲（小当たり判定値の共通数値範囲）を、大当たり判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当たり判定値の設定値が6の場合の非共通数値範囲（非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲）とは異なる数値範囲において、小当たり判定値の基準値から連続する数値範囲（図9-55では32767～33094、図9-56では32767～33421、いずれの場合も小当たり判定値の基準値は32767）に設定すればよい。

【1009】

尚、図9-55及び図9-56に示す形態においては、変動特図に応じて小当たり判定値の基準値は共通である一方で小当たり判定値の数値範囲に含まれている判定値数が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず小当たり判定値の基準値と小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数とは同一であってもよい。

20

【1010】

以上のように図9-55及び図9-56に示す形態にあつては、大当たり判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず1020を基準値とした1020～1237の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6の場合において、大当たり判定値の共通数値範囲と小当たり判定値の数値範囲（小当たり判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、60000を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値2であれば60000～60016、設定値3であれば60000～60035・・・設定値6であれば60000～60109）が大当たり判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機1の開発環境において、設定値の変更に応じて大当たり判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当たり確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、CPU103による大当たり遊技状態に制御するか否かの判定並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【1011】

特に、CPU103は、大当たり判定値の非共通数値範囲について、設定値にかかわらず同一値である60000を基準値として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【1012】

また、図9-55及び図9-56に示す形態にあつては、前述した特徴部207SGと同じく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当たり判定値の非共通数値範囲が設定されないため、CPU103は、大当たり判定値の共通数値範囲のみを対象として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1013】

また、図9-55及び図9-56に示す形態にあつては、小当たり判定値の数値範囲（小

50

当り判定値の共通数値範囲)は、設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、32767を基準値(小当り基準値)として連続した数値範囲(32767~33094)となるように設定されている。つまり、小当り判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一値である32767を小当り基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103の小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1014】

尚、図9-55及び図9-56に示す形態にあっては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機1に設定値として2以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図9-55及び図9-56と同様に基準値である1238~各設定値に応じた値までの範囲を大当り判定値の非共通数値範囲とすればよい。そして、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合の大当り判定値の非共通数値範囲を最も小さく設定するとともに、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きくなるにしたがって大当り判定値の非共通数値範囲を拡大していくことによって、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り遊技状態に制御される確率を異ならせればよい。

【1015】

更に、図9-55及び図9-56に示す形態にあっては、変動特図が第1特図である場合は、32767~33094の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第2特図である場合は、32767~33421の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、CPU103は、変動特図が第1特図である場合と第2特図である場合とで同一値である32767を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1016】

尚、図9-55及び図9-56に示す形態にあっては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

【1017】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、CPU103は、0~65535の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値MR1の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値MR1の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、特徴部207SGに示した以外の方法によって大当り遊技状態に制御するか否かや小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。例えば、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値にもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。更に、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値が所定値(例えば、当り判定値の最大値である65535)を超えたか否かにもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。

【1018】

(特徴部10Fに関する説明)

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【1019】

図10-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図10-1において、図9-32と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図10-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa051)。その後、図9-32に示す処理と同様の処理が実行される。

10

【1020】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図10-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了する(207SGSa067)。その後、図9-32に示す処理と同様の処理が実行される。

【1021】

図10-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図10-2において、図9-33と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図10-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図10-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa101)。その後、図9-33に示す処理と同様の処理が実行される。

20

【1022】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合(207SGSa111;N)に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図10-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図10-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する(207SGSa112)。その後、図9-33に示す処理と同様の処理が実行される。

30

【1023】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

40

【1024】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を変化状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ(V確変を検知するセンサ)の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態と

50

に制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

10

【1025】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【1026】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

20

【1027】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当たりを制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

30

【1028】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当たりの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【1029】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

40

【1030】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図10-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず

50

遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１０）。１０ＦＳ０１０において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１０；Ｙ）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１０；Ｎ）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１１）。１０ＦＳ０１１において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１１；Ｙ）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【１０３１】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１１；Ｎ）、Ｖ蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１２）。１０ＦＳ０１２において、Ｖ蓋開放時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１２；Ｙ）、作動中のＶ蓋開放時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１３）。１０ＦＳ０１３において、Ｖ通過待ち時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１３；Ｙ）、作動中のＶ通過待ち時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【１０３２】

Ｖ通過待ち時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１３；Ｎ）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１４）。１０ＦＳ０１４において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１４；Ｎ）、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１５）。１０ＦＳ０１５において、特図変動時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１５；Ｙ）、作動中の特図変動時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【１０３３】

特図変動時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１５；Ｎ）、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１６）。１０ＦＳ０１６において、普図変動時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１６；Ｙ）、作動中の普図変動時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１６；Ｎ）、ファンファーレ時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１７）。１０ＦＳ０１７において、ファンファーレ時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１７；Ｙ）、作動中のファンファーレ時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【１０３４】

ファンファーレ時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１７；Ｎ）、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１８）。１０ＦＳ０１８において、エンディング時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１８；Ｙ）、作動中のエンディング時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１９）。１０ＦＳ０１９において、その他のタイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１９；Ｙ）、作動中のその他のタイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０２１）を実行し、その後に処理を終了する。

【１０３５】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０２１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効

10

20

30

40

50

にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０２１）により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【１０３６】

（遊技停止終了処理）

次に、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理について説明する。図１０－４は、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３０）。１０ＦＳ０３０において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３０；Ｙ）、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３０；Ｎ）、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３１）。１０ＦＳ０３１において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３１；Ｙ）、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

10

【１０３７】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３１；Ｎ）、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３２）。１０ＦＳ０３２において、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３２；Ｙ）、停止中のＶ蓋開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３３）。１０ＦＳ０３３において、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３３；Ｙ）、停止中のＶ通過待ち時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

20

【１０３８】

Ｖ通過待ち時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３３；Ｎ）、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３４）。１０ＦＳ０３４において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３４；Ｎ）、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３５）。１０ＦＳ０３５において、特図変動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３５；Ｙ）、停止中の特図変動時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

30

【１０３９】

特図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３５；Ｎ）、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３６）。１０ＦＳ０３６において、普図変動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３６；Ｙ）、停止中の普図変動時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３６；Ｎ）、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３７）。１０ＦＳ０３７において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３７；Ｙ）、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

40

【１０４０】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３７；Ｎ）、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３８）。１０ＦＳ０３８において、エンディング時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３８；Ｙ）、停止中のエンディング時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３９）。１０ＦＳ０３９において、その他のタイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３９；Ｙ）、停止中のその他のタイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でな

50

ければ（１０ＦＳ０３９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０４１）を実行し、その後に処理を終了する。

【１０４１】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０４１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０４１）により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【１０４２】

（特徴部の効果について）

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置７が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０４３】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０４４】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてＶ入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０４５】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置６Ｂが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０４６】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０４７】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期

10

20

30

40

50

間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1048】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1049】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1050】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【1051】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

30

【1052】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとしめない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（V領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

40

【1053】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（V領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定

50

スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当たり時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当たり遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当たり遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1054】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図10-1～図10-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【1055】

特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当たり表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当たり表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【1056】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【1057】

（特徴部10Fに関する発明の説明）

以上に説明したように、この特徴部10Fには、上述した特徴部10Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【1058】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部10Fは以下のように構成される。

【1059】

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～３）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第１状態（例えば、開状態）と、不利な第２状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第２状態から前記第１状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

10

前記可変入賞装置を前記第１状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第１状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【１０６０】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第１状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【１０６１】

（２） 上記（１）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

30

【１０６２】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０６３】

（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、Ｖ入賞領域）と、

40

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

所定条件が成立（例えば、Ｖ入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、Ｖ入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、Ｖ通過待ち時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞の有効期間に設定確認

50

状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1064】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1065】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1066】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1067】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1068】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1069】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

10

20

30

40

50

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1070】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1071】

（7） 上記（1）～（6）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

20

【1072】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1073】

（8） 上記（1）～（7）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

30

【1074】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1075】

（9） 上記（1）～（8）のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口

50

）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

【1076】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1077】

（特徴部11Fに関する発明の説明）

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

20

【1078】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部11Fは以下のように構成される。

【1079】

30

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

40

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づい

50

て電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1080】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進입可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1081】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態(例えば、開状態)と、不利な第2状態(例えば、閉状態)とに変化する可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技(例えば、ラウンド)を複数回実行可能な所定遊技実行手段(例えば、CPU103)と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段(例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1082】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1083】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1084】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1085】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進입可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御され

10

20

30

40

50

たことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1086】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1087】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1088】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1089】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1090】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1091】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したこ

10

20

30

40

50

とに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1092】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1093】

（8） 上記（1）～（7）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1094】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1095】

（9） 上記（1）～（8）のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当たり表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当たり時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当たり遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1096】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1097】

（特徴部12Fに関する発明の説明）

10

20

30

40

50

特徴部 12F として、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開 2010-200902 号公報参照）。

【1098】

しかし、特開 2010-200902 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 12F は以下のように構成される。

【1099】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1100】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1101】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 103）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1102】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまう

10

20

30

40

50

ことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1103】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段(例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる)。

10

【1104】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1105】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

20

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1106】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1107】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

40

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1108】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

50

において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1109】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1110】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1111】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1112】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1113】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファ

10

20

30

40

50

ーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1114】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1115】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1116】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1117】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1118】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1119】

(特徴部13Fに関する発明の説明)

特徴部13Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった

10

20

30

40

50

。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開 2010-200902 号公報参照）。

【1120】

しかし、特開 2010-200902 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 13F は以下のように構成される。

【1121】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

10

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート 41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

20

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時する CPU103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1122】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1123】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU103）とをさらに備え、

40

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1124】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまう

50

ことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1125】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段(例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる)。

10

【1126】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1127】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

20

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1128】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1129】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

40

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1130】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

50

において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1131】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1132】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1133】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1134】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1135】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

20

30

40

50

【1136】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1137】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1138】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1139】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1140】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1141】

(特徴部40Fに関する説明)

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に送信される可能性

10

20

30

40

50

がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

図11-1は、この実施の形態における特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。図11-1は、前述した図9-8(A)に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンドF1XXHおよびコマンドF2XXHである。これらのコマンドは、第1始動入賞口、または、第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドF1XXHは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドF2XXHは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

10

【1142】

図11-1に示す各種の演出制御コマンドは、CPU103により所定のタイミングで主基板11から演出制御基板12に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用CPU120は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

【1143】

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

20

【1144】

（第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドに基づく処理について）

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第4の図柄として第4図柄を設けてもよい。第4図柄は、特別図柄（第1，第2特別図柄）が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第4図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。

30

【1145】

（大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について）

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な開状態（第1状態）に変化させるラウンド遊技が例えば、15回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置7が閉状態（第2状態）に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置7を開状態に制御する。また、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

40

【1146】

50

(第1始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第1保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、第2始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第2保留情報に対応した保留表示を表示する。

【1147】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第1始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用CPU120は、大当たり期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

【1148】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留表示の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当たり期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【1149】

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

【1150】

次に、特徴部40Fにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図11-2は、特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図11-2においては、図9-43と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図11-2においては、図9-43における207SGS413~207SGS415、および、207SGS417~207SGS424に関する処理が削除されて、207SGS412の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

【1151】

演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の

変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（207SGS412）。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

【1152】

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

【1153】

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

【1154】

図11-3は、40FS001において実行される特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドをRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。そして、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

【1155】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（40FS010）。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1156】

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1157】

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

20

30

40

50

【1158】

40FS013において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS014の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当り遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1159】

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1160】

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

【1161】

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

【1162】

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

【1163】

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

【1164】

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

【1165】

40FS019において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する（40FS019）。これらのコマンドは、例えば、図11-1に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置5等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1166】

（特徴部の効果について）

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1167】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1168】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1169】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中にお

10

20

30

40

50

いてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1170】

図 11-3 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1171】

図 11-3 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【1172】

図 11-3 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定変更状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【1173】

図 11-3 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1174】

図 11-3 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【1175】

図 11-3 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【1176】

図 11-3 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021 のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

【1177】

図 11-2 に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンド

50

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

【1178】

図 11-3 の 40FS020 に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置 5 等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【1179】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部 40F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。以下に、特徴部 40F の変形例について説明する。

【1180】

前述した実施形態において、演出制御用 CPU 120 は、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基

【1181】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基

【1182】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

【1183】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用 CPU 120 により動作する所定の演出手段として、画像表示装置 5 や入賞時のランプについて説明した。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段 120 がコマンドの受信に基づいて実行されるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

【1184】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させるためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

【1185】

前述した実施形態において、画像表示装置5を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【1186】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

10

【1187】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

20

【1188】

前述した実施形態においては、40FS001内の40FS021の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり(207SGS416;Y)と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

30

【1189】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【1190】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

40

【1191】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【1192】

[特徴部21TMに関する説明]

次に、特徴部21TMに関して説明する。この実施形態では、前述した(特徴部207

50

SGに関する説明)において示したように、設定値を変更可能な遊技機において、所定の遊技状態(例えば高ベース状態)に制御されてから実行された変動表示の回数に応じて、選択される変動パターンの割合が異なることに特徴を有している。

【1193】

(表示結果判定)

図12-1は、低確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図12-1(A)~(F)に示すように、各設定値(1~6)に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値(1~6の何れか)に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当たり判定を実行する。

【1194】

この実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6, 5, 4, 3, 2, 1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5, 4, 3, 2, 1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【1195】

表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【1196】

図12-1(A)に示すように、低確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率(1/199.8)で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/199.8)で大当たりに当選するようになっている。

【1197】

また、図12-1(B)に示すように、非確変時における設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(1/188.3)で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/188.3)で大当たりに当選するようになっている。

【1198】

また、図12-1(C)に示すように、低確率時における設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率(1/178.1)で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/178.1)で大当たりに当選するようになっている。

【1199】

10

20

30

40

50

また、図12-1(D)に示すように、低確率時における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率(1/164.7)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/164.7)で大当りに当選するようになっている。

【1200】

また、図12-1(E)に示すように、低確率時における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率(1/149.3)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/149.3)で大当りに当選するようになっている。

10

【1201】

また、図12-1(F)に示すように、低確率時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率(1/134.0)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/134.0)で大当りに当選するようになっている。

20

【1202】

つまり、CPU103は、低確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図12-1(A)~(F)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図12-1(A)~(F)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【1203】

図12-2は、高確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図12-2(A)~(F)に示すように、各設定値(1~6)に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値(1~6の何れか)に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当り判定を実行する。

【1204】

40

図12-2(A)に示すように、高確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率(1/50)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/50)で大当りに当選するようになっている。

【1205】

また、図12-2(B)に示すように、高確率時における設定値2に対応する表示結果

50

判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（ $1/47.1$ ）で大当りに当選している。
また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/47.1$ ）で大当りに当選している。

【1206】

また、図12-2（C）に示すように、高確率時における設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/44.5$ ）で大当りに当選している。
また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/44.5$ ）で大当りに当選している。

10

【1207】

また、図12-2（D）に示すように、高確率時における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/41.2$ ）で大当りに当選している。
また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/41.2$ ）で大当りに当選している。

20

【1208】

また、図12-2（E）に示すように、高確率時における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/37.3$ ）で大当りに当選している。
また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/37.3$ ）で大当りに当選している。

30

【1209】

また、図12-2（F）に示すように、高確率時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/33.5$ ）で大当りに当選している。
また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/33.5$ ）で大当りに当選している。

40

【1210】

つまり、CPU103は、高確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図12-2（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするかを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図14-2（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【1211】

また、この実施例では、CPU103は、図12-1及び図12-2に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定しているが、大当り判定テ

50

ブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【1212】

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

【1213】

(大当り種別判定)

図12-3(A)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示す説明図であり、図12-3(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図12-3(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図12-3(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【1214】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を「3R通常大当り[50回]」、「3R通常大当り[100回]」、「5R通常大当り[50回]」、「5R通常大当り[100回]」、「10R通常大当り[50回]」、「10R通常大当り[100回]」、「3R確変大当り[次回]」、「5R確変大当り[次回]」、及び「10R確変大当り[次回]」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【1215】

ここで、この実施形態の特徴部21TMにおける大当り種別について説明する。この実施形態の特徴部21TMでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確/高ベース状態に移行する「通常大当り」(非確変大当りともいう)と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確/高ベース状態に移行する「確変大当り」が設定されている。

【1216】

「3R大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが3回(いわゆる3ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りであり、「5R大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「10R大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。

【1217】

「通常大当り[50回]」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本例では、50回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了し、「通常大当り[100回]」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本例では、100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【1218】

一方、「確変大当り[次回]」の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが「3R確変大当り[次回]」、「5R確変大当り[次回]」、及び「10R確変大当り[次回]」の何れかの種別である場合には、大当

10

20

30

40

50

り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【1219】

例えば、「3R通常大当たり[50回]」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりであり、大当たり遊技状態の終了後に低確／高ベース状態に移行し、その後に実行される時短制御は、所定回数（本例では、50回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する大当たり種別である。また、「10R確変大当たり[次回]」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりであり、大当たり遊技状態の終了後に高確／高ベース状態に移行し、その後に実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される大当たり種別である。

10

【1220】

尚、この実施の形態の特徴部21TMにおいては、大当たり種別としての9種類を設ける形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は8種類以下、または10種類以上設けてもよい。

【1221】

図12-3(A)に示すように、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～176までが「3R通常大当たり[50回]」に割り当てられており、177～179までが「5R通常大当たり[50回]」に割り当てられており、180～290までが「3R確変大当たり[次回]」に割り当てられており、291～293までが「5R確変大当たり[次回]」に割り当てられており、294～299までが「10R確変大当たり[次回]」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

20

【1222】

また、図12-3(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～134までが「3R通常大当たり[100回]」に割り当てられており、135～164までが「5R通常大当たり[100回]」に割り当てられており、165～179までが「10R通常大当たり[100回]」に割り当てられており、180～203までが「3R確変大当たり[次回]」に割り当てられており、204～263までが「5R確変大当たり[次回]」に割り当てられており、294～299までが「10R確変大当たり[次回]」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

30

【1223】

このように、この実施形態では、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当たり種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。同様に、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当たり種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。

40

【1224】

また、この実施形態では、遊技状態として、低確率状態且つ低ベース状態（低確／低ベース状態：通常状態）に制御される場合と、低確率状態且つ高ベース状態（低確／高ベース状態：時短状態）に制御される場合と、高確率状態且つ高ベース状態（高確／高ベース状態：確変状態）に制御される場合がある。

【1225】

以上に示したように、この実施形態では、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当

50

り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後の50変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後の50変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合よりも高い。また、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく51変動以降（第2期間）に突入する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく51変動以降（第2期間）に突入する割合よりも低い。

【1226】

また、この実施形態では、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後の100変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後の100変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合よりも高い。また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく101変動以降（第2期間）に突入する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく101変動以降（第2期間）に突入する割合よりも低い。

【1227】

（遊技状態と演出用図柄及び演出モードの関係）

まず、各遊技状態（低確／低ベース状態：通常状態、低確／高ベース状態：時短状態、高確／高ベース状態：確変状態）、各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）、及び、各演出モード（通常モード、チャンスタイム、FEVERZONE）の關係に関して詳細に説明する。この実施の形態では、画像表示装置5の右上部及び左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した第1小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1とし、第2特別図柄に対応した第2小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面右上部のエリアを左から第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2とする。

【1228】

第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。また、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、第1小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低く、第2小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【1229】

図12-4は、遊技状態に対応した飾り図柄、小図柄、及び背景画像の具体例を示す説明図である。この実施形態では、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示が実行される。ここで、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合と、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合とがあり、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示のうち何れの特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行されるのかは、遊技状態に応じて異なる。

【1230】

この実施形態における遊技状態として、前述したように、低確／低ベース状態（通常状態と称する場合がある）と、低確／高ベース状態（時短状態と称する場合がある）と、高確／高ベース状態（確変状態と称する場合がある）とがある。そして、遊技状態が、(i)低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合には、飾り図柄は第1特別図柄に対応している。一方、遊技状態が、(ii)低確／高ベース状態（時短状態）に制御さ

れている場合、(i i i) 高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている場合は、何れの場合も、飾り図柄は第 2 特別図柄に対応している。

【 1 2 3 1 】

即ち、(i) の場合には、飾り図柄及び第 1 小図柄が、第 1 特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第 2 小図柄が、第 2 特別図柄の変動表示に対応した情報となるが、(i i) ～ (i i i) の場合には、飾り図柄及び第 2 小図柄が、第 2 特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第 1 小図柄が、第 1 特別図柄の変動表示に対応した情報となる。なお、以下の説明において、図中の「特図 1」とは第 1 特別図柄を示しており、図中の「特図 2」とは第 2 特別図柄を示している。

【 1 2 3 2 】

図 1 2 - 4 (A) は、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）であり、飾り図柄及び第 1 小図柄が第 1 特別図柄に対応しており、第 2 小図柄が第 2 特別図柄に対応しているときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。また、図 1 2 - 1 (B) は、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であり、飾り図柄及び第 2 小図柄が第 2 特別図柄に対応しており、第 1 小図柄が第 1 特別図柄に対応しているときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。また、図 1 2 - 4 (C 1) 及び (C 2) は、それぞれ、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）であり、飾り図柄及び第 2 小図柄が第 2 特別図柄に対応しており、第 1 小図柄が第 1 特別図柄に対応しているときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。

【 1 2 3 3 】

図 1 2 - 4 に示すように、画像表示装置 5 の画面左下部には、第 1 保留記憶数（ 0 ～ 4 個の第 1 保留表示 2 1 T M 0 1 0 ）を表示する第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右下部には、第 2 保留記憶数（ 0 ～ 4 個の第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 ）を表示する第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 が設けられている。また、画像表示装置 5 の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 を表示するアクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 が設けられている。

【 1 2 3 4 】

さらに、画像表示装置 5 の画面左部（第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 の上部）には第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右部（第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 の上部）には第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 が設けられている。そして、前述したように、画像表示装置 5 の画面左上部には、第 1 特別図柄に対応した第 1 小図柄を表示する第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右上部には、第 2 特別図柄に対応した第 2 小図柄を表示する第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 が設けられている。

【 1 2 3 5 】

ここで、第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。これに対して、第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 には、第 1 保留記憶数が数値により表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 には、第 2 保留記憶数が数値により表示される。第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数が、第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 よりも高い視認性で表示されることになる。また、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数が、第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 よりも高い視認性で表示されることになる。

【 1 2 3 6 】

また、第1保留表示領域21TM011には、遊技状態が(i)低確／低ベース状態(通常状態)であるときには、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、遊技状態が(ii)低確／高ベース状態(時短状態)、及び(iii)高確／高ベース状態(確変状態)の何れかの状態であるときには、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第1保留表示領域21TM011には、遊技状態に応じて第1保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には、遊技状態にかかわらず(遊技状態が(ii)～(iii)の何れかのときにも)第1保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第1保留表示領域21TM011にオブジェクトが表示されない遊技状態((ii)～(iii)の何れか)のときにも、第1保留記憶数特別表示領域21TM015を確認することにより、第1保留記憶数を把握することができる。

10

【1237】

また、第2保留表示領域21TM021には、遊技状態が(ii)低確／高ベース状態(時短状態)、及び(iii)高確／高ベース状態(確変状態)の何れかの状態であるときには、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、遊技状態が(i)低確／低ベース状態(通常状態)であるときには、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第2保留表示領域21TM021には、遊技状態に応じて第2保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には、遊技状態にかかわらず(遊技状態が(i)のときにも)第2保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第2保留表示領域21TM021にオブジェクトが表示されない遊技状態(i)のときにも、第2保留記憶数特別表示領域21TM025を確認することにより、第2保留記憶数を把握することができる。

20

【1238】

また、アクティブ表示領域21TM031には、遊技状態にかかわらず、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応している特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトが表示されるようになっている。

【1239】

図12-4(A)に示す例は、遊技状態が低確／低ベース状態(通常状態)に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確／低ベース状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として、太陽と山とを含む昼の風景をあらわした「昼画像」が表示されることになる。

30

【1240】

本例では、第1保留記憶数が3であり、第2保留記憶数が0の状態であるときに、第1特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「3」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「0」と表示され、第1保留表示領域21TM011には3つの第1保留表示21TM010が表示されている。また、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示(第1特別図柄の変動表示)に対応したアクティブ表示21TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、前回実行された(直前に実行された)第2特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第2小図柄(第2特別図柄に対応した情報)の組み合わせ(本例では「245」)が継続して表示されている。

40

【1241】

図12-4(B)に示す例は、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確／高ベース状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、「チャンスタイム」という演出モ

50

ードに制御される。演出モードが「チャンスタイム」のときには、飾り図柄の背景画像として、夕空と山とを含む夕方の風景をあらわした「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。

【1242】

本例では、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が3の状態であるときに、第2特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「0」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「3」と表示され、第2保留表示領域21TM021には3つの第2保留表示21TM020が表示されている。また、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示（第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示21TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「134」）が継続して表示されており、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【1243】

図12-4（C1）及び（C2）は、それぞれ、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときの画像表示装置5の画面を示す図である。図12-4（C1）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときには、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでは、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときと同様に、演出モードが「チャンスタイム」に制御される。前述したように、演出モードが「チャンスタイム」のときには、飾り図柄の背景画像として、夕空と山とを含む夕方の風景をあらわした「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。

【1244】

そして、図12-4（C2）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されると、「FEVERZONE」という演出モードに制御される。演出モードが「FEVERZONE」のときには、飾り図柄の背景画像として、雲と風と雨とを含む台風の風景をあらわした「台風画像」が表示されることになり、画面中央部に「FEVERZONE」の文字が表示されることになる。

【1245】

この実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでの期間を第1期間と称するものとする。また、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、51回以降又は101回以降）を第2期間と称するものとする。

【1246】

また、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行してから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでの期間を高確／高ベース状態のときと同様に第1期間と称するものとする。一方で、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、51回以降又は101回以降の期間で

あり、低確／低ベース状態（通常状態）に以降した後の期間）については第2期間と称さないものとする。

【1247】

図12-4(C1)に示す例では、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が3の状態であるときに、第2特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「0」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「3」と表示され、第2保留表示領域21TM021には3つの第2保留表示21TM020が表示されている。また、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示（第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示21TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「134」）が継続して表示されており、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

10

【1248】

図12-4(C2)に示す例では、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が3の状態であるときに、第2特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「0」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「3」と表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「134」）が継続して表示されており、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

20

30

【1249】

この実施形態では、演出モードが「FEVERZONE」に制御されている期間（第2期間）は、第2保留記憶数が1以上であるときにも、第2保留表示領域21TM021には第2保留表示21TM020が表示されない。また、第2特別図柄の変動表示が実行されているときにも、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示（第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示21TM030が表示されず、アクティブ表示領域21TM031を示す四角いオブジェクト自体も表示されない。

【1250】

これは、第2期間では、表示結果が「大当たり」となる変動表示（直大当たりの変動パターンによる変動表示）が実行されるまで、変動表示期間が極めて短い変動表示（高速変動）が連続して実行されるためである。このような高速変動が連続して実行される場合、各変動表示（高速変動）の表示結果を遊技者に確実に認識させるために、飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている図柄表示エリア5L、5C、5Rに注目させる必要がある。そのため、第2期間では、保留表示やアクティブ表示を表示させないようにして、遊技者の意識を、現在実行されている変動表示（高速変動）の表示結果に向けさせるようにしている。

40

【1251】

なお、このような形態に限らず、演出モードが「チャンスタイム」のとき（第1期間であるとき）には、保留表示やアクティブ表示が表示されず、演出モードが「FEVERZ

50

ONE」のとき（第2期間であるとき）には、保留表示やアクティブ表示が表示されるようにしてもよい。

【1252】

（遊技フロー）

図12-5は、この実施形態の遊技フローを示す説明図である。前述したように、この実施形態では、遊技状態に対応した複数の演出モード（通常モード、チャンスタイム、FEVERZONE）が設けられており、演出制御用CPU120は、複数の演出モードに制御可能である。

【1253】

遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

【1254】

遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されており、演出モードが「チャンスタイム」に制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

【1255】

遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されており、演出モードが「チャンスタイム」に制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

【1256】

遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されるとともに演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから所定回数（本例では50回又は100回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）から低確／低ベース状態（通常状態）に移行し、演出モードがチャンスタイムから通常モードに移行する。

【1257】

具体的には、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されてから（演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから）所定回数（50回又は100回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れの表示結果にもならない場合には、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示に対応して、遊技状態が低確／低ベース状態に移行すること（あるいは遊技状態が高確／高ベース状態であり高確／高ベース状態が維持されること）を示唆する示唆演出（本例では失敗態様の継続チャレンジ演出）が実行される。そして、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示が終了したタイミングで、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）から低確／低ベース状態（通常状態）に転落し、次の変動表示から演出モードが通常モードになる。

10

【1258】

遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されるとともに演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから所定回数（本例では50回又は100回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、高確／高ベース状態（確変状態）が継続し、演出モードが「チャンスタイム」から「FEVERZONE」に移行する。

【1259】

具体的には、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから（演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから）所定回数（50回又は100回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れの表示結果にもならない場合には、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示に対応して、遊技状態が高確／高ベース状態であり高確／高ベース状態が維持されること（あるいは遊技状態が低確／低ベース状態に移行すること）を示唆する示唆演出（本例では成功態様の継続チャレンジ演出）が実行される。そして、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続し、次の変動表示から演出モードが「FEVERZONE」になる。

20

【1260】

このように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されてから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでは、演出モードは「チャンスタイム」に制御されている。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでは、演出モードは「チャンスタイム」に制御されている。

30

【1261】

即ち、大当り遊技が終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態においても演出モードは「チャンスタイム」に制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。このような構成によれば、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とで、第1期間の演出を共通化することが可能となり、遊技者は現在制御されている遊技状態を認識することが困難となる。また、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御されているときでも、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である期待感を遊技者に与えることで、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1262】

（変動パターン判定）

50

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1263】

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

【1264】

この実施形態では、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルと、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルについて説明する。各遊技状態について、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルとが予め用意されているものとする。

【1265】

はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターン、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1266】

この実施形態において、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1秒であり、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は5秒であり、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30秒であり、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は60秒である。

【1267】

「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。ここで、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間が5秒であるのに対して、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間が1秒であるので、保留記憶がある場合に、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定されたときには、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定されたときよりも短い間隔で保留記憶を消化することが可能となる。

【1268】

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

【1269】

この実施形態において、「直大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10秒であり、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30秒であり、「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は60秒である。

【1270】

この実施形態において、「直大当たり」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチ成立を経ずに、変動表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組み合わせが

10

20

30

40

50

停止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「直大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「大当り」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン（「ノーマルリーチ大当り」、「スーパーリーチ大当り」）の変動表示期間よりも短くなっている。

【1271】

この実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【1272】

この実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」及び「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。そして、最終表示結果が「大当り」となる場合（大当り図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行され、最終表示結果が「はずれ」となる場合（はずれ図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が実行される。

【1273】

図12-6(A)は、第1期間[最終変動を除く]用の変動パターン判定テーブルである。この第1期間[最終変動を除く]とは、第1期間（第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回の特図ゲームの期間、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回の特図ゲームの期間）から、前述した第1期間の最終変動（本例では、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回目の特図ゲーム）を除いた期間（即ち、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の99回の特図ゲームの期間）のことである。ここで、図12-6(A)のうち、図12-6(A1)は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図12-6(A2)は、大当り用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【1274】

つまり、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合の第1期間[最終変動を除く]と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第1期間[最終変動を除く]とで、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の[はずれ用]の変動パターン判定テーブル（図12-6(A1)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合の第1期間[最終変動を除く]と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第1期間[最終変動を除く]とで、変動開始時の判定結果が「大当り」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の[大当り用]の変動パターン判定テーブル（図12-6(A2)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。

【1275】

図12-6(A1)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～750までが「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンに割り当てられており、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～750までが「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンに割り当てられており、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。このように、最終変動を除く

第1期間において、表示結果が「はずれ」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【1276】

図12-6(A2)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～20までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、21～50までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、51～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～20までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、21～50までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、51～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、最終変動を除く第1期間において、表示結果が「大当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

10

【1277】

図12-6(B)は、第1期間[最終変動]用の変動パターン判定テーブルである。この第1期間[最終変動]とは、前述した第1期間の最終変動(本例では、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回目の特図ゲーム)のことである。ここで、図12-6(B)のうち、図12-6(B1)は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図12-6(B2)は、大当り用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

20

【1278】

つまり、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)である場合の第1期間の最終変動と、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)である場合の第1期間の最終変動とで、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の[はずれ用]の変動パターン判定テーブル(図12-6(B1))に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)である場合の第1期間の最終変動と、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)である場合の第1期間の最終変動とで、変動開始時の判定結果が「大当り」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の[大当り用]の変動パターン判定テーブル(図12-6(B2))に基づいて変動パターンが決定されることになる。

30

【1279】

図12-6(B1)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが後述する「示唆演出(はずれ)」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「示唆演出(はずれ)」の変動パターンに割り当てられている。このように、第1期間の最終変動において、表示結果が「はずれ」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

40

【1280】

図12-6(B2)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「示唆演出(大当り)」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「示唆演出(大当り)」の変動パターンに割り当てられている。このように、第1期間の最終変動において、表示結果が「大当り」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【1281】

50

示唆演出とは、第1期間から第2期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する演出であるとともに、第1期間から第2期間に移行するか否か（遊技状態の高ベース状態が継続するか否か）を報知する演出である。この実施形態では、後述する図12-13に示すように、示唆演出として継続チャレンジ演出を実行している。

【1282】

継続チャレンジ演出では、後述する図12-13に示すように、画像表示装置5の画面中央部に「継続チャレンジ」という文字と、プッシュボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150とが表示され、画面右下部にキャラクタ21TM300が表示される。操作促進表示21TM150には、プッシュボタン31Bを模した画像と、プッシュボタン31Bを模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン31Bを押下するように促す表示となっている。

【1283】

現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に「失敗」という文字と、「?」というオブジェクトとが表示され、画面右下部にキャラクタ21TM300Aが表示される。画像表示装置5に継続チャレンジ演出が失敗したことを示唆する「失敗」という文字や「?」を示すオブジェクトが表示されていることにより、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に移行することを遊技者に報知している。

【1284】

現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合には、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、成功態様の継続チャレンジ演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に「成功」という文字と、「○」というオブジェクトとが表示され、画面右下部にキャラクタ21TM300Bが表示される。画像表示装置5に継続チャレンジ演出が成功したことを示唆する「成功」という文字や「○」を示すオブジェクトが表示されていることにより、継続チャレンジ演出に成功して、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）のまま継続することを遊技者に報知している。

【1285】

図12-6（C）は、第2期間用の変動パターン判定テーブルである。この第2期間とは、前述したように、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、51回以降又は101回以降）のことである。ここで、図12-6（C）のうち、図12-6（C1）は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図12-6（C2）は、大当たり用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【1286】

つまり、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第2期間で、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、[はずれ用]の変動パターン判定テーブル（図12-6（C1））に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第2期間で、変動開始時の判定結果が「大当たり」と判定されたときには、[大当たり用]の変動パターン判定テーブル（図12-6（C2））に基づいて変動パターンが決定されることになる。一方、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、第2期間用の変動パターン判定テーブル（図12-6（C1）、（C2））に基づいて変動パターンは決定されない。

【1287】

図12-6（C1）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である

場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられている。このように、第2期間において、表示結果が「はずれ」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【1288】

図12-6（C2）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、第2期間において、表示結果が「大当り」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

10

【1289】

（特図1大当り後に参照される変動パターン判定テーブル）

図12-7（A1）は、第1特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかとなり、大当り遊技の終了後に遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。図12-7（A2）は、第1特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなり、大当り遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

20

【1290】

図12-7（A1）に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行する。

【1291】

第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間において、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（A）に示した、第1期間〔最終変動を除く〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

30

【1292】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（B）に示した、第1期間〔最終変動〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後に、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【1293】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の51回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第1特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図9-23及び図9-24に示した、変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

40

【1294】

図12-7（A2）に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技の終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行する。

【1295】

第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間において、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第

50

2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 12-6 (A) に示した、第 1 期間 [最終変動を除く] の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1296】

次いで、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 50 回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第 2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 12-6 (B) に示した、第 1 期間 [最終変動] の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用 CPU 120 は、成功態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続される。

【1297】

次いで、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 51 回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第 2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 12-6 (C) に示した、第 2 期間の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1298】

（特図 2 大当たり後に参照される変動パターン判定テーブル）

図 12-8 (B1) は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「3R 通常大当たり」、「5R 通常大当たり」、及び「10R 通常大当たり」の何れかとなり、大当たり遊技の終了後に遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。図 12-8 (B2) は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「3R 確変大当たり」、「5R 確変大当たり」、及び「10R 確変大当たり」の何れかとなり、大当たり遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

【1299】

図 12-8 (B1) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示結果が「3R 通常大当たり」、「5R 通常大当たり」、及び「10R 通常大当たり」の何れかであった場合には、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行する。

【1300】

第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 99 回の特図ゲームの期間において、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第 2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 12-6 (A) に示した、第 1 期間 [最終変動を除く] の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1301】

次いで、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 100 回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第 2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 12-6 (B) に示した、第 1 期間 [最終変動] の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用 CPU 120 は、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後に、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【1302】

次いで、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 101 回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第 1 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 9-23 及び図 9-24 に示した、変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1303】

図 12-8 (B2) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示結果が「3R 確変大当たり」、「5R 確変大当たり」、及び「10R 確変大当たり」の何れかであった場合には、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行する。

【1304】

10

20

30

40

50

第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の99回の特図ゲームの期間において、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（A）に示した、第1期間〔最終変動を除く〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1305】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回の特図ゲームにおいて、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（B）に示した、第1期間〔最終変動〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、成功態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続される。

10

【1306】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の101回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（C）に示した、第2期間の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1307】

図12-6に示したように、各期間（第1期間〔最終変動を除く〕、第1期間〔最終変動〕、及び第2期間）のはずれ用変動パターン判定テーブルは設定値によらず共通である。

【1308】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

20

【1309】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $\left[\left\{ \left(900 - 751 + 1 \right) / 997 \right\} \times 100 = 15\% \right]$ である。

30

【1310】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $\left[\left\{ \left(997 - 901 + 1 \right) / 997 \right\} \times 100 = 10\% \right]$ である。

【1311】

従って、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $\left[15 + 10 = 25\% \right]$ である。

40

【1312】

また、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

【1313】

50

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。

【1314】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[15 + 10 = 25\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。このように、第1期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっている。

【1315】

また、第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、第1期間「最終変動を除く」のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

【1316】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。

【1317】

また、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

【1318】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 1 + 1) / 997] \times 100 = 100\%$ である。

【1319】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、 $[0\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、 $[100\%]$ である。このように、第2期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合が第1期間よりも高くなっている。

【1320】

同様に、図12-6に示したように、各期間（第1期間〔最終変動を除く〕、第1期間〔最終変動〕、及び第2期間）の大当り用変動パターン判定テーブルは設定値によらず共通である。

【1321】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕の大当り用変動パターン判定テーブル（図12-6（A2）参照）に基づいて算出できる。

10

【1322】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、51～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。

【1323】

また、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第2期間の大当り用変動パターン判定テーブル（図12-6（C2）参照）に基づいて算出できる。

20

【1324】

第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。

【1325】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[95\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも長い「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[0\%]$ である。このように、第1期間では、「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっている。

30

【1326】

また、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも短い変動表示期間である「直大当り」（変動表示期間が10秒）が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕の大当り用変動パターン判定テーブル（図12-6（A2）参照）に基づいて算出できる。

40

【1327】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「直大当り」（変動表示期間が10秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～20までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(20 - 1 + 1) / 997] \times 100 = 2\%$ である。

【1328】

また、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも短い変動表示期間である「

50

直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、第2期間の大当り用変動パターン判定テーブル(図12-6(C2)参照)に基づいて算出できる。

【1329】

第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、いずれの判定値も「直大当り」の変動パターンに割り当てられていないので、
$$\left[\left\{ (997 - 1 + 1) / 997 \right\} \times 100 = 100\% \right]$$
である。

【1330】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い変動表示期間である「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、[2%]であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、[100%]である。このように、第2期間では、「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い変動表示期間である「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合が第1期間よりも高くなっている。

【1331】

このように、第1期間「最終変動を除く」では、所定の変動表示期間よりも長い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間よりも短い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第1期間「最終変動を除く」よりも高くなっていることにより、遊技状態が高確/高ベース状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【1332】

また、この実施形態における設定変更可能な遊技機において、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、高い設定値(例えば、設定値が「4」~「6」)に設定されている場合には、低い設定値(例えば、設定値が「1」~「3」)に設定されている場合よりも高い確率($1/41.2 \sim 1/33.5$)で大当りに当選するようになっている。従って、高い設定値に設定されている場合には、低い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が少なく、短い時間間隔で次の大当りに当選することになる。その結果、大当りの発生間隔が過度に短くなる可能性が高まることで、射幸性が過度に高くなってしまい、健全な遊技性を実現できないという問題が生じる。

【1333】

しかしながら、この実施形態では、第1期間「最終変動を除く」において、所定の変動表示期間よりも長い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高くなる構成としている。これにより、高い設定値(例えば、設定値が「4」~「6」)に設定されている場合であっても、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、大当りに当選する時間間隔を比較的長くする(過度に短くはならないようにする)ことができ、射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。

【1334】

また、この実施形態では、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、低い設定値(例えば、設定値が「1」~「3」)に設定されている場合には、高い設定値(例えば、設定値が「4」~「6」)に設定されている場合よりも低い確率($1/50 \sim 1/44.5$)で大当りに当選するようになっている。従って、低い設定値に設定されている場合には、高い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が多く、長い時間間隔で大当りに当選することになってしまい、興趣を低下させてしまうという問題が生じる。

【1335】

しかしながら、この実施形態では、第2期間において、所定の変動表示期間よりも短い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第1期間「最終変動を除く」よりも

10

20

30

40

50

高くなる構成としている。これにより、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、大当りに当選する時間間隔を比較的短くする（過度に長くはならないようにする）ことができ、興趣の低下を抑制することができる。

【1336】

前述したように、この実施形態では、演出制御用CPU120は、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」及び「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行している。

【1337】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

【1338】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 901 + 1) / 997] \times 100 = 10\%$ である。

【1339】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

【1340】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。

【1341】

図12-6（A1）に示したように、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は $[10\%]$ であるのに対して、図12-6（C1）に示したように、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は $[0\%]$ である。このように、第1期間〔最終変動を除く〕において、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンが選択される割合は、第2期間において、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンが選択される割合よりも高くなっている。即ち、第1期間〔最終変動を除く〕において、バトル演出が実行される割合は、第2期間において、バトル演出が実行される割合よりも高くなっている。

【1342】

同様に、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕の大当り用変動パターン判定テーブル（図12-6（A2）参照）に基づいて算出できる。

【1343】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、51～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。

【1344】

第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ス

10

20

30

40

50

「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、第2期間の大当り用変動パターン判定テーブル（図12-6（C2）参照）に基づいて算出できる。

【1345】

第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。

【1346】

図12-6（A2）に示したように、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は〔95%〕であるのに対して、図12-6（C2）に示したように、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は〔0%〕である。このように、第1期間〔最終変動を除く〕において、「スーパーリーチ大当り」の変動パターンが選択される割合は、第2期間において、「スーパーリーチ大当り」の変動パターンが選択される割合よりも高くなっている。即ち、第1期間〔最終変動を除く〕において、バトル演出が実行される割合は、第2期間において、バトル演出が実行される割合よりも高くなっている。

【1347】

このように、第1期間におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなっている。これにより、大当り遊技状態終了から所定期間内（第1期間）における遊技の興趣を向上させることができる。また、大当り遊技状態終了から所定期間（第1期間）が経過した後の第2期間では、バトル演出の実行割合が低くなることにより変動表示期間が短縮化されることで、高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているにもかかわらず次の大当りが発生しないことによる興趣低下を抑制することができる。

【1348】

また、この実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合には、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合よりも高い確率（ $1/41.2 \sim 1/33.5$ ）で大当りに当選するようになっている。従って、高い設定値に設定されている場合には、低い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が少なく、短い時間間隔で次の大当りに当選することになる。その結果、大当りの発生間隔が過度に短くなる可能性が高まることで、射幸性が過度に高くなってしまい、健全な遊技性を実現できないという問題が生じる。

【1349】

しかしながら、この実施形態では、第1期間〔最終変動を除く〕におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなる構成としている。これにより、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、第1期間〔最終変動を除く〕では、第2期間よりも変動表示期間の長いスーパーリーチをとともう変動パターンが選択される割合が高くなっているため、大当りに当選する時間間隔を比較的長くする（過度に短くはならないようにする）ことができ、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。

【1350】

また、この実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合には、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合よりも低い確率（ $1/50 \sim 1/44.5$ ）で大当りに当選するようになっている。従って、低い設定値に設定されている場合には、高い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が多く、長い時間間隔で大当りに当選することになってしまい、興趣を低下させてしまうと

10

20

30

40

50

いう問題が生じる。

【1351】

しかしながら、この実施形態では、第1期間〔最終変動を除く〕におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなる構成としている。これにより、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、第2期間では、第1期間〔最終変動を除く〕よりも変動表示期間の長いスーパーリーチをともなう変動パターンが選択される割合が低くなっているので、大当りに当選する時間間隔を比較的短くする（過度に長くはならないようにする）ことができ、興趣の低下を抑制することができる。

【1352】

（カットイン予告演出）

次に、大当り遊技状態に制御される期待度を予告する予告演出を実行する例について説明する。本例では、予告演出としてカットイン予告演出を実行可能となっている。カットイン予告演出は、大当り遊技状態に制御される期待度を予告する予告演出である。後述する図12-12（2）、（3）及び（4）に示すように、画像表示装置5においてリーチが成立しているときに、画像表示装置5の画面中央部に、プッシュボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150が表示される。操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出が実行され、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で「チャンス」という文字が表示されたカットイン画像（カットイン画像21TM200A、カットイン画像21TM200B）が、画像表示装置5に表示される。

【1353】

なお、本例では、カットイン予告演出の演出態様として、カットイン画像に表示される文字が「チャンス」という文字であり、表示結果に応じて実行有無が選択される割合が異なる（図12-10（B）参照）例を示したが、これに限らず、表示される文字が異なる複数の演出態様（「チャンス」及び「激熱」等）が存在し、表示結果に応じて各演出態様を選択される割合が異なってもよい。

【1354】

遊技者から見ると、他の演出等（リーチ演出等）に係る画像が表示されているときに、突如として、他の演出等に係る画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の演出等に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。また、複数の演出態様を実行可能な構成の場合には、複数の演出態様のうち何れの演出態様でカットイン予告演出が実行されるかに対しても関心を持つことになる。

【1355】

（設定示唆演出）

この実施形態では、設定された設定値を指定するための設定値指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定値指定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行する。即ち、演出制御用CPU120は、設定値を示唆する設定示唆演出を実行することが可能である。

【1356】

本例では、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されるエフェクト画像の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆する第1設定示唆演出を実行する。第1設定示唆演出が実行されない場合には、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像が表示されない。第1設定示唆演出が実行される場合には、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像が表示される。第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。即ち、第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の

10

20

30

40

50

表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。

【1357】

第1設定示唆演出が実行されるときに図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されるエフェクト画像の態様には、白色態様、青色態様、及び赤色態様がある。本例では、白色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに白色に発光したエフェクト画像を表示し、青色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに青色に発光したエフェクト画像を表示し、赤色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに赤色に発光したエフェクト画像を表示する。

【1358】

また、本例では、カットイン予告演出が実行されるときに、画像表示装置5に表示されるカットイン画像の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆する第2設定示唆演出を実行する。カットイン予告演出が実行されて、第2設定示唆演出が実行されない場合には、通常態様のカットイン画像が表示される。通常態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が白色の文字で表示されている態様のカットイン画像である。カットイン予告演出が実行されて、第2設定示唆演出が実行される場合には、青色態様又は赤色態様のカットイン画像が表示される。青色態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が青色の文字で表示されている態様のカットイン画像であり、赤色態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が赤色の文字で表示されている態様のカットイン画像である。

【1359】

(変動開始時演出決定処理)

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1360】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当り又ははずれ、大当りとなる場合の大当り種別)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容(リーチ及びスーパーリーチ等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容(リーチ及びスーパーリーチ等)を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1361】

図12-9は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、第1設定示唆演出、カットイン予告演出、及び第2設定示唆演出に関して、それぞれの実行有無及び実行態様が決定される。なお、以下の説明では、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)であり且つ第1期間(特図1大当り終了から50変動以下、特図2大当り終了から100変動以下)である状態(期間)を、「遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態) [第1期間] である」という場合があり、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)であり且つ第2期間(特図1大当り終了から51変動以上、特図2大当り終了から101変動以上)である状態(期間)を、「遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態) [第2期間] である」という場合がある。

【1362】

演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンド（保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンド）を受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図12-9に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

10

【1363】

まず、演出制御用CPU120は、（i）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であるか、又は、（ii）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]であるか、を判定する（ステップS21TM1000）。（i）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合、又は、（ii）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、ステップS21TM1010以降に進む。一方、（i）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）でなく、（ii）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]でもない場合には（ステップS21TM1000でNO）、ステップS21TM1070以降に進む。

【1364】

ここで、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合とは、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、大当たりが発生することなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまでの第1期間内にある場合のことである。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第2期間]である場合とは、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されてから、大当たりが発生することなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の第2期間（本例では、51回以降又は101回以降）にある場合のことである。

20

【1365】

次いで、演出制御用CPU120は、（i）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合、又は、（ii）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図12-10（A）参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1010）、ステップS21TM1020に進む。

30

【1366】

図12-10（A）に示すように、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。設定値が「1」又は「2」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」又は「2」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、5%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、2%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「3」又は「4」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「3」又は「4」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、2%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「5」又は「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「5」又は「6」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、2%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。

40

50

【1367】

このように、設定値が「1」又は「2」である場合に、第1設定示唆演出が実行される
ときの第1設定示唆演出の演出態様は、白色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が
最も高く（5%）、青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が次に高く（3%）、
赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も低い（2%）。また、設定値が「3」
又は「4」である場合に、第1設定示唆演出が実行されるときの第1設定示唆演出の演出
態様は、青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も高く（5%）、赤色態様
の第1設定示唆演出が実行される割合が次に高く（3%）、白色態様の第1設定示唆演出
が実行される割合が最も低い（2%）。また、設定値が「5」又は「6」である場合に、
第1設定示唆演出が実行されるときの第1設定示唆演出の演出態様は、赤色態様の第1設
定示唆演出が実行される割合が最も高く（5%）、青色態様の第1設定示唆演出が実行さ
れる割合が次に高く（3%）、白色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も低い
（2%）。

10

【1368】

即ち、第1設定示唆演出が実行される割合については、いずれの設定値である場合でも
共通の割合（本例では10%）となっており設定差はないが、各演出態様の第1設定示唆
演出が実行される割合については、低設定時（設定値が「1」又は「2」）には白色態様
の第1設定示唆演出が選択される割合が高く、中間設定時（設定値が「3」又は「4」）
には青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が高く、高設定時（設定値が「5」又
は「6」）には赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が高くなっている。そのた
め、遊技者は、第1設定示唆演出が実行されるときの演出態様に興味を持つことになる。

20

【1369】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「
スーパーリーチ大当たり」であるか判定する（ステップS21TM1020）。変動パター
ンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」である場合には（ステッ
プS21TM1020でYES）、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出
の実行有無決定テーブル（図12-10（B）参照）に基づいて決定し（ステップS21
TM1030）、ステップS21TM1040に進む。一方で、変動パターンが「スーパ
ーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」でない場合には（ステップS21TM1
020でNO）、そのまま処理を終了する。

30

【1370】

図12-10（B）に示すように、カットイン予告演出の実行有無決定テーブルでは、
表示結果に応じて、カットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られ
ている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される
表示結果が「はずれ」である場合）には、80%の割合でカットイン予告演出を実行しな
いことに決定し、20%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。一方
で、表示結果が「大当たり」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表
示結果が「大当たり」である場合）には、40%の割合でカットイン予告演出を実行しな
いことに決定し、60%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。このよ
うに、カットイン予告演出が実行される場合には、カットイン予告演出が実行されない場合より
も大当たりとなる割合が高くなっている。そのため、遊技者は、カットイン予告演出が実行
されるか否かに興味を持つことになる。

40

【1371】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行するか否かを判定する
（ステップS21TM1040）。カットイン予告演出を実行することに決定している場
合には（ステップS21TM1040でYES）、第2設定示唆演出の実行有無及び演出
態様を、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図12-10（C）参照）に基づい
て決定し（ステップS21TM1050）、そのまま処理を終了する。カットイン予告演
出を実行しないことに決定している場合には（ステップS21TM1040でNO）、そ
のまま処理を終了する。

50

【1372】

図12-10(C)に示すように、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第2設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。設定値が「1」、「3」、又は「5」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」、「3」、又は「5」である場合）には、30%の割合で第2設定示唆演出を実行しないことに決定し、50%の割合で青色態様の第2設定示唆演出を実行することに決定し、20%の割合で赤色態様の第2設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「2」、「4」、又は「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「2」、「4」、又は「6」である場合）には、30%の割合で第2設定示唆演出を実行しないことに決定し、20%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、50%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。

10

【1373】

このように、設定値が「1」、「3」、又は「5」である場合に、第2設定示唆演出が実行されるときに第2設定示唆演出の演出態様に関して、青色態様の第2設定示唆演出が実行される割合は、赤色態様の第2設定示唆演出が実行される割合よりも高い。また、設定値が「2」、「4」、又は「6」である場合に、第2設定示唆演出が実行されるときに第2設定示唆演出の演出態様に関して、赤色態様の第2設定示唆演出が実行される割合は、青色態様の第2設定示唆演出が実行される割合よりも高い。即ち、第2設定示唆演出が実行される割合については、いずれの設定値である場合でも共通の割合（本例では30%）となっており設定差はないが、各演出態様の第2設定示唆演出が実行される割合については、奇数設定時（設定値が「1」、「3」、又は「5」）では、青色態様の第2設定示唆演出が選択される割合が赤色態様の第2設定示唆演出が選択される割合よりも高く、偶数設定時（設定値が「2」、「4」、又は「6」）では、青色態様の第2設定示唆演出が実行される割合が赤色態様の第2設定示唆演出が選択される割合よりも高い。そのため、遊技者は、第2設定示唆演出が実行されるときに演出態様に興味を持つことになる。

20

【1374】

また、(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）でなく、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]でもない場合には（ステップS21TM1000でNO）、(iii)遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]であるかを判定する（ステップS21TM1060）。(iii)遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]である場合には（ステップS21TM1060でYES）、ステップS21TM1070に進む。(iii)遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]でない場合には（ステップS21TM1060でNO）、そのまま処理を終了する。

30

【1375】

次いで、演出制御CPU120は、変動表示の表示結果が「大当たり」であるかを判定する（ステップS21TM1070）。変動表示の表示結果が「大当たり」である場合には（ステップS21TM1070でYES）、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図12-10(A)参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1080）、そのまま処理を終了する。一方で、変動表示の表示結果が「大当たり」でない場合には（ステップS21TM1070でNO）、そのまま処理を終了する。

40

【1376】

図12-9に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、第1設定示唆演出の実行有無を決定している（ステップS21TM1020）。即ち、遊技状態が高確／高ベース状態[第1期間]である場合には、変動表示結果にかかわらず変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]である場合には（ステップS21TM1060でYES）、変動表示結果が「大当たり」であるときにのみ（ステップS21TM1070でYES）、第1設定示唆演出の実行有無を決定している（ス

50

テップ S 2 1 T M 1 0 2 0)。即ち、遊技状態が高確／高ベース状態〔第 2 期間〕である場合には、変動表示結果が「大当り」となる第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している。

【1 3 7 7】

また、この実施形態では、設定された設定値がいずれの設定値であっても、第 1 設定示唆演出が実行される割合は 1 0 % である（図 1 2 - 1 0 (A) 参照）。前述したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第 1 期間〕である場合には、変動表示結果にかかわらず変動表示毎に第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第 1 期間における各変動表示の第 1 設定示唆演出の実行割合は 1 0 % である。一方で、前述したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第 2 期間〕である場合には、第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第 2 期間において、変動表示結果が「大当り」となる最終変動の 1 回前の変動表示までの第 1 設定示唆演出の実行割合は 0 % であり、変動表示結果が「大当り」となる最終変動の第 1 設定示唆演出の実行割合は 1 0 % である。

【1 3 7 8】

例えば、第 2 特別図柄の変動表示結果が「確変大当り」であったときに、大当り遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、1 0 0 回の特図ゲームが実行されるまで大当り遊技状態とならなかった場合には、第 1 期間は 1 0 0 回となり、この第 1 期間（1 0 0 回転）において、変動表示毎に第 1 設定示唆演出が実行されるか否かの判定が行われるので、第 1 設定示唆演出が実行される確率は、 $[\{ 1 - (9 0 / 1 0 0) ^ { 1 0 0 } \} \times 1 0 0 = 9 9 . 9 \%]$ である。一方で、第 2 特別図柄の変動表示結果が「確変大当り」であったときに、大当り遊技状態となることなく 1 0 0 回の特図ゲームが実行された後の第 2 期間（1 0 1 回以降）において、表示結果が「大当り」となる第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出が実行されるか否かの判定が行われるので、第 2 期間の最終変動がいずれの回転数であっても第 1 設定示唆演出が実行される確率は、 $[(1 0 / 1 0 0) \times 1 0 0 = 1 0 \%]$ である。このように、第 1 期間における第 1 設定示唆演出の実行割合は、第 2 期間における第 1 設定示唆演出の実行割合よりも高くなっているため、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 7 9】

図 1 2 - 9 に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第 1 期間〕である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 0 0 で Y E S）、ステップ S 2 1 T M 1 0 1 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップ S 2 1 T M 1 0 5 0 で第 2 設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図 1 2 - 9 に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第 2 期間〕である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で Y E S）、ステップ S 2 1 T M 1 0 8 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している。このように、第 1 期間では第 1 設定示唆演出と第 2 設定示唆演出との 2 種類の設定示唆演出が実行されており、第 2 期間では第 1 設定示唆演出のみの 1 種類の設定示唆演出が実行されているので、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 8 0】

また、変動表示結果が「はずれ」となるときに、図 1 2 - 6 (A 1) に示したように、第 1 期間〔最終変動を除く〕において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、9 0 1 ~ 9 9 7 まだが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[\{ (9 9 7 - 9 0 1 + 1) / 9 9 7 \} \times 1 0 0 = 1 0 \%]$ である。一方で、変動表示結果が「はずれ」となるときに、図 1 2 - 6 (C 1) に示したように、第 2 期間において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[(0 / 9 9 7) \times 1 0 0 = 0 \%]$ である。即ち、第 1 期間におけるスーパーリーチを

ともなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合は、第2期間におけるスーパーリーチをともなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合よりも高くなっている。

【1381】

また、変動表示結果が「大当たり」となるときに、図12-6（A2）に示したように、第1期間「最終変動を除く」において、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、51～997までが「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。一方で、変動表示結果が「大当たり」となるときに、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。即ち、第1期間におけるスーパーリーチをともなう変動パターン（「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合は、第2期間におけるスーパーリーチをともなう変動パターン（「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合よりも高くなっている。

10

【1382】

また、前述したように、第1期間における第1設定示唆演出の実行割合は、第2期間における第1設定示唆演出の実行割合よりも高くなっている。このように、第1期間と第2期間とでは、スーパーリーチをともなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合が異なり、第1期間と第2期間とでは、第1設定示唆演出の実行割合が異なるので、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1383】

（第1設定示唆演出の具体例）

次に、第1設定示唆演出の具体例に関して、図12-11（A1）～（A3）及び（B1）～（B3）を用いて説明する。図12-11（A1）～（A3）は、第1期間において白色態様の第1設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図12-11（B1）～（B3）は、第2期間において青色態様の第1設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

30

【1384】

（第1期間の第1設定示唆演出）

図12-11（A1）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードがチャンスタイムに制御されている。演出モードがチャンスタイムのときには、飾り図柄の背景画像として「タ方画像」が表示され、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ（本例では「417」）を継続して停止表示させている。

40

【1385】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行中の変動表示に対

50

応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【 1 3 8 6 】

図 1 2 - 1 1 (A 2) に示すように、飾り図柄の変動表示が終了するタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、白色態様の第 1 設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「 2 」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「 4 」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「 5 」を停止表示させるとともに、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、それぞれ、白色に発光したエフェクト画像 2 1 T M 1 0 0 A を表示させる。第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示する。即ち、第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄の変動表示を継続させている。

10

【 1 3 8 7 】

図 1 2 - 1 1 (A 3) に示すように、C P U 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されていたエフェクト画像 2 1 T M 1 0 0 A を消去して第 1 設定示唆演出を終了させるとともに、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「 2 」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「 4 」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「 5 」を確定停止させるとともに、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2 に第 2 小図柄の「 2 」、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2 に第 2 小図柄の「 4 」、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 において第 2 小図柄の「 5 」を確定停止させる。

20

【 1 3 8 8 】

(第 2 期間の第 1 設定示唆演出)

図 1 2 - 1 1 (B 1) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）〔第 2 期間〕に制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが「 F E V E R Z O N E 」に制御されている。演出モードが「 F E V E R Z O N E 」のときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示され、画面中央部に「 F E V E R Z O N E 」の文字が表示されることになる。C P U 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「 4 1 7 」）を継続して停止表示させている。

30

【 1 3 8 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「 0 」を表示させており、第 2 保留記憶数が 4 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「 4 」を表示させている。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

40

【 1 3 9 0 】

図 1 2 - 1 1 (B 2) に示すように、飾り図柄の変動表示が終了するタイミングで、表示結果が「大当たり」となることに対応して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、青色態様の第 1 設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「 7 」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「 7 」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「 7 」を停止表示させるとともに、

50

図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、それぞれ、青色に発光したエフェクト画像 2 1 T M 1 0 0 B を表示させる。第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示する。即ち、第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄の変動表示を継続させている。

【1391】

図 1 2 - 1 1 (B 3) に示すように、CPU 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されていたエフェクト画像 2 1 T M 1 0 0 B を消去して第 1 設定示唆演出を終了させるとともに、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「7」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「7」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「7」を確定停止させるとともに、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2 に第 2 小図柄の「7」、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2 に第 2 小図柄の「7」、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 において第 2 小図柄の「7」を確定停止させる。

【1392】

（第 2 設定示唆演出の具体例）

次に、第 2 設定示唆演出の具体例に関して、図 1 2 - 1 2 (1) ~ (4) を用いて説明する。図 1 2 - 1 2 (1)、(2)、及び(3)は、カットイン予告演出が実行され、第 2 設定示唆演出が実行されないときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図 1 2 - 1 2 (1)、(2)、及び(4)は、カットイン予告演出が実行され、第 2 設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1393】

図 1 2 - 1 2 (1) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）〔第 1 期間〕に制御されているときには、演出制御用 CPU 1 2 0 により、演出モードがチャンスタイムに制御されている。演出モードがチャンスタイムのときには、飾り図柄の背景画像として「夕方画像」が表示され、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。CPU 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させている。

【1394】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「0」を表示させており、第 2 保留記憶数が 4 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【1395】

次いで、図 1 2 - 1 2 (2) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R に「5」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置 5 の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる。このとき、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 では、第 2 小図柄の変動表示を継続している。

即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 L に対応した第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 R に対応した第 1 小図柄表示エリア 5 r 1 においても、第 1 小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【1396】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、リーチ状態を継続したまま、画面中央部に、プッシュボタン 31 B を操作するよう遊技者に促すための操作促進表示 21 TM 150 を表示させる。操作促進表示 21 TM 150 には、プッシュボタン 31 B を模した画像と、プッシュボタン 31 B を模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン 31 B を押下するように促す表示となっている。操作促進表示 21 TM 150 は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

10

【1397】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、操作促進表示 21 TM 150 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 31 B が操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行する。ここで、変動開始時演出決定処理において、カットイン予告演出を実行して第 2 設定示唆演出を実行しないことに決定されていた場合には、カットイン予告演出を実行するものの第 2 設定示唆演出は実行させない。一方、カットイン予告演出を実行するとともに第 2 設定示唆演出を実行することに決定されていた場合には、カットイン予告演出とともに第 2 設定示唆演出を実行する。

20

【1398】

図 12-12 (3) に示す例では、演出制御用 CPU 120 は、操作促進表示 21 TM 150 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 31 B が操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行しているが第 2 設定示唆演出は実行していない。本例では、通常態様のカットイン画像 21 TM 200 A（「チャンス」という白い文字が表示されたカットイン画像）が、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で画像表示装置 5 に表示されている。

【1399】

また、図 12-12 (4) に示す例では、演出制御用 CPU 120 は、操作促進表示 21 TM 150 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 31 B が操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行するとともに、第 2 設定示唆演出を実行している。本例では、赤色態様のカットイン画像 21 TM 200 B（「チャンス」という赤い文字が表示されたカットイン画像）が、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で画像表示装置 5 に表示されている。

30

【1400】

（継続チャレンジ演出の具体例）

次に、継続チャレンジ演出の具体例に関して、図 12-13 (1) ～ (7) を用いて説明する。図 12-13 (1)、及び (2) ～ (4) は、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行されるときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図 12-13 (1)、及び (5) ～ (7) は、成功態様の継続チャレンジ演出が実行されるときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

40

【1401】

図 12-13 (1) に示すように、第 1 期間の最終変動（本例では、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 50 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 100 回目の特図ゲーム）が実行されているときには、演出制御用 CPU 120 により、継続チャレンジ演出が実行される。演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に「継続チャレンジ」という文字と、プッシュボタン 31 B を操作するよう遊技者に促すための操作促進表示 21 TM 150 とを表示させ、画面右下部にキャラクタ 21 TM 300 を表示させる。操作促進表示 21 TM 150 に

50

は、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と、プッシュボタン 3 1 B を模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン 3 1 B を押下するように促す表示となっている。

【1 4 0 2】

C U P 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させている。

10

【1 4 0 3】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「0」を表示させており、第 2 保留記憶数が 4 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「4」を表示させている。また、継続チャレンジ演出を実行している期間は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行せず、保留表示領域（第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1）に保留表示（第 1 保留表示 2 1 T M 0 1 0、第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0）を表示させていない。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 を示す四角オブジェクトと、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 も表示させていない。

20

【1 4 0 4】

操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、図 1 2 - 1 3（2）～（4）では、現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であることに基づいて、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行されている。

【1 4 0 5】

現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、図 1 2 - 1 3（2）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に「失敗」という文字と、「?」というオブジェクトとを表示させ、画面右下部にキャラクタ 2 1 T M 3 0 0 A を表示させている。

30

【1 4 0 6】

次いで、図 1 2 - 1 3（3）に示すように、C P U 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が「はずれ」となったことを示す第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 に確定停止させる。

【1 4 0 7】

次いで、図 1 2 - 1 3（4）に示すように、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「昼画像」が表示されることになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を停止表示させ、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、前回実行された（直近に実行された）第 2 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「は

40

50

ずれ」であることを示す第2小図柄の組み合わせ（本例では「245」）を継続して停止表示させている。

【1408】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行されている変動表示がないのでアクティブ表示は表示させていない。

【1409】

一方、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、図12-13（5）～（7）では、現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）であることに基づいて、成功態様の継続チャレンジ演出が実行されている。

【1410】

現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合には、図12-13（5）に示すように、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「成功」という文字と、「○」というオブジェクトとを表示させ、画面右下部にキャラクタ21TM300Bを表示させている。

【1411】

次いで、図12-13（6）に示すように、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となったことを示す第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「245」）を第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に確定停止させる。

【1412】

次いで、図12-13（7）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に継続して制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが「FEVERZONE」に制御される。演出モードが「FEVERZONE」のときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されることになり、画面中央部に「FEVERZONE」の文字が表示されることになる。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、前回実行された（直近に実行された）第2特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「245」）を確定停止させ、第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、前回実行された（直近に実行された）第2特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第2小図柄の組み合わせ（本例では「245」）を継続して停止表示させており、第1小図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ（本例では「417」）を継続して停止表示させている。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「0」を表示させている。

【1413】

図12-13に示したように、第1期間の最終変動（本例では、第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲーム）に、演出制御用CPU120により、第1期間から第2期間に移行すること（高ベース状態が継続すること）を示唆する示唆演出としての継続チャレンジ演出が実行されている。このような構成によれば、低確

10

20

30

40

50

／高ベース状態（時短状態）と高確／高ベース状態（確変状態）のいずれの遊技状態に制御されている場合であっても、遊技者は、継続チャレンジ演出が実行される第1期間の最終変動まで、第2期間に移行することへの期待感を抱きながら遊技することができる。

【1414】

（他の形態）

前述した設定値を変更可能な遊技機において、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行可能としてもよい。また、設定値を変更可能な遊技機は、大当り遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な小当り遊技状態に制御可能なものであってもよい。例えば、小当り遊技状態では、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bおよび大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の何れとも異なる特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞可能となる。また、設定値を変更可能な遊技機は、小当りが発生する頻度が高められた状態（例えば、後述するKT状態）に制御可能なものであってもよい。

【1415】

例えば、特殊可変入賞球装置は、右遊技領域において、可変入賞球装置の下流側に設けられている。可変入賞球装置が開放状態のときには、開放状態となっている下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が極めて低くなり、可変入賞球装置が閉鎖状態のときには、開放状態となっている下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が高くなる制御を実行してもよい。このような構成によれば、可変入賞球装置が開放される期間が長い（または開放頻度が高い）高ベース状態では、右打ちを行ったとしても開放状態となっている特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）は低い、可変入賞球装置が開放される期間が短い（または開放頻度が低い）低ベース状態では、右打ちを行ったときに開放状態となっている特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が高くなる。

【1416】

例えば、遊技状態として、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態があるものとする。さらに、KT状態として、第1KT状態と第2KT状態の2種類があるものとする。そして、遊技状態が、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御される場合と、低確率状態且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態：時短状態）に制御される場合と、高確率状態且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態；確変状態）に制御される場合と、高確率状態且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態：小当りRUSH状態）に制御される場合があるものとする。

【1417】

KT状態のうち第1KT状態は、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置が開放状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置の開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100変動するごとに1球程度）。具体的には、第1KT状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が長くなるように制御される。また、KT状態のうち第2KT状態は、上流側の可変入賞球装置の開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第2KT状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が短くなるように制御される。

【1418】

また、KT状態は、通常状態（低確率／非KT状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、普図当りとなって可変入賞球装置が開放状態となる確率はKT状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第1特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのにに対して、第2特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されているため、KT状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、KT状態では、主に第2特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【1419】

このように、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されることに伴い、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が短くなることによって、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなる。このような構成によれば、遊技者にとって有利な高確状態として、高確／高ベース状態（確変状態）とは異なる高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御可能となり、高確状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【1420】

（その他の変形例）

（1）＜逆突破型小当りRUSH機＞

上記の実施形態では、大当り遊技の終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に一旦制御されると、次の大当りが発生するまで該確変状態が継続する例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技の終了後から所定期間経過したタイミングで、次の大当りが発生する前に、遊技状態が高確／高ベース状態から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に変化する場合があるようにしてもよい。

【1421】

例えば、大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は100回の変動表示が終了するまでは、高確／第1KT状態（確変状態）が維持される。そして、次の大当りが発生することなく100回の変動表示が終了した場合には、101回目の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）が維持される。一方、大当り遊技の終了後に低確／第1KT状態（時短状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は100回の変動表示が終了するまでは、低確／第1KT状態（時短状態）が維持されるが、101回目の変動表示からは低確／非KT状態（通常状態）に移行するものとする。遊技者にとっては、通常状態に転落することなく100回目の変動表示を突破できるか否かが、その後の有利度に大きく影響してくるため、このような構成を採用している遊技機を、逆突破型小当りRUSH機と称する。

【1422】

このような逆突破型小当りRUSH機において、大当り遊技の終了後から（高確／第1KT状態（確変状態）又は低確／第1KT状態（時短状態）に制御されてから）100回目の変動表示が終了するまでの第1期間と、101回目の変動表示から次の大当りが発生するまでの第2期間とが存在する。この第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）の変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば3秒）の変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなるものとする。

【1423】

本例の第1期間では、大当り遊技の終了後に制御されるいずれの遊技状態（高確／第1KT状態（確変状態）又は低確／第1KT状態（時短状態））においても、背景画像として共通の「夕方画像」が表示されるので、遊技者は第1期間においていずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。ここで、大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しない場合には、100回目の変動表示で前述した成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行する。また、大当り遊技の終了後に低確／第1KT状態（時短状態）に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しない場合には、100回目の変動表示で前述した失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から低確／非KT状態（通常状態）に移行する。

【1424】

このように、遊技状態が高確／第1KT状態（確変状態）であるときに、次の大当りが

10

20

30

40

50

発生する前に所定回数の変動表示が実行されたことに対応して、遊技状態を高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行させることが可能であるので、高確／第1 K T 状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、所定回目の変動表示のときに継続チャレンジ演出が実行されることにより、K T 状態（低確／第1 K T 状態、高確／第1 K T 状態）における遊技の興趣を向上させることができる。

【1425】

また、例えば、大当り遊技の終了後に高確／第1 K T 状態（確変状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は小当りの発生回数が50回となるまでは、高確／第1 K T 状態（確変状態）が維持されるようにしてもよい。そして、次の大当りが発生することなく小当りの発生回数が50回となった場合には、当該50回目の小当り遊技が終了した後の変動表示から高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）が維持されるようにしてもよい。一方、大当り遊技の終了後に低確／第1 K T 状態（時短状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は小当りの発生回数が50回となるまでは、低確／第1 K T 状態（時短状態）が維持されるが、当該50回目の小当り遊技が終了した後は低確／非 K T 状態（通常状態）に移行するものとする。

【1426】

即ち、大当り遊技の終了後から（高確／第1 K T 状態（確変状態）又は低確／第1 K T 状態に制御されてから）50回目の小当りが発生するまでの第1期間と、当該50回目の小当り遊技が終了してから次の大当りが発生するまでの第2期間とが存在する。本例の第1期間では、大当り遊技の終了後に制御されるいずれの遊技状態（高確／第1 K T 状態（確変状態）又は低確／第1 K T 状態（時短状態））においても、背景画像として共通の「夕方画像」が表示されるので、遊技者は第1期間においていずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。ここで、大当り遊技の終了後に高確／第1 K T 状態（確変状態）に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しない場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で前述した成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行する。また、大当り遊技の終了後に低確／第1 K T 状態（時短状態）に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しない場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で前述した失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から低確／非 K T 状態（通常状態）に移行する。

【1427】

このように、遊技状態が高確／第1 K T 状態（確変状態）であるときに、次の大当りが発生する前に小当りの発生回数が所定回数となったことに対応して、遊技状態を高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行させることが可能であるので、高確／第1 K T 状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、所定回目の変動表示のときに継続チャレンジ演出が実行されることにより、K T 状態（低確／第1 K T 状態、高確／第1 K T 状態）における遊技の興趣を向上させることができる。

【1428】

（2）＜一種二種混合機＞

第一種タイプと呼ばれるタイプの遊技機では、始動条件の成立に基づいて大当り判定が行われ、大当りに当選した場合には大当り遊技が実行される。また、第二種タイプ（羽根物）と呼ばれるタイプの遊技機では、開閉可能な羽根役物を有する開閉入賞装置が設けられ、遊技球が開閉入賞装置の内部に入賞し、且つ、開閉入賞装置の内部に設けられる特定領域（V入賞口）に入賞した場合には、大当り遊技が実行される。そして、第一種タイプと第二種タイプ（羽根物）とを融合させた一種二種混合機と呼ばれるタイプの遊技機も存在する。

【1429】

例えば、一種二種混合機では、第1始動条件の成立（例えば、第1始動入賞口に遊技球が入賞したこと）に基づいて大当たり判定が行われ、大当たりに当選した場合には第1特別図柄の変動表示結果が大当たり図柄となり、大当たり遊技が実行される。また、第2始動条件の成立（例えば、第2始動領域（ゲート）を遊技球が通過したこと）に基づいて大当たり判定が行われ、大当たりに当選した場合には第2特別図柄の変動表示結果が大当たり図柄となり、大当たり遊技が実行される。また、小当たりに当選した場合には、開閉入賞装置が備える羽根役物が開閉する小当たり遊技が実行され、続いて羽根役物の開放中に遊技球が開閉入賞装置内部に入賞し、且つ、開閉入賞装置の内部に設けられる特定領域（V入賞口）に入賞した場合には、大当たり遊技が実行されることになる。

【1430】

このような一種二種混合機において、遊技者は、低ベース状態では左打ちを行うことにより第1始動入賞口に遊技球を入賞させ、第1特別図柄の変動表示に基づく大当たり遊技終了後に高ベース状態に制御されることに伴い、右打ちに切り替えることにより第2始動領域に遊技球を通過させるよう遊技を行うことになる。例えば、この高ベース状態（右打ち期間）は、所定回数（例えば6回）の第2特別図柄の変動表示が終了するまで継続され、所定回数の第2特別図柄の変動表示内に大当たりが発生しなければ、遊技状態は低ベース状態に移行することになる。

【1431】

ここで、所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンに基づく演出では、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示結果と、当該所定回数の第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで存在している第2保留記憶各々（例えば3つの第2保留記憶各々）の第2特別図柄の変動表示結果とが全て報知されるようにしてもよい。即ち、高ベース状態における所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで、第2保留記憶数が3である場合には、当該所定回数の第2特別図柄の変動表示に対応した演出で、計4回分の第2特別図柄の変動表示結果が報知されるものとする。そして、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示が終了した後は、3回の第2特別図柄の変動表示が実行されることになるが、これらの第2特別図柄の変動表示に関しては、何れも極めて短い変動表示期間（例えば1秒）の変動パターンが指定されることになるものとする。すなわち、遊技者にとってみれば、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示に対応した演出により、あたかも4回分の変動表示が実行されたかのように見える。

【1432】

本例の一種二種混合機では、遊技状態が高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当たりが発生することなく所定回数（6回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たりが発生するまでの期間が第1期間に相当する。また、遊技状態が高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当たりが発生することなく所定回数（6回）の特図ゲームが実行された後の期間、即ち、所定回数の特図ゲーム開始時における第2保留記憶数分の特図ゲームが実行されている期間が第2期間に相当する。

【1433】

このような一種二種混合機において、第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば1秒）である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる。

【1434】

（3）＜確変転落機＞

パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。そして、このような確変転落判定を実行するパチンコ遊技機1を確変転落機と称する。

【1435】

例えば、確変転落機では、「確変大当り」が発生した場合、大当り遊技状態終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、高確／高ベース状態（確変状態）において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行される。ここで、高確／高ベース状態（確変状態）において実行される変動表示の表示結果が「大当り」となることなく100回目の変動表示が開始されるまでに、（i）100回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、当該確変転落判定に対応した変動表示（1回目～100回目までの何れかの変動表示）の開始から低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、100回目の変動表示が終了するまで低確／高ベース状態（時短状態）に維持された後に、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される。ここで、大当り遊技状態終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、通常状態に転落することなく且つ大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されるまでの期間は第1期間に相当する。

【1436】

一方、（ii）100回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも100回目の変動表示が終了するまで高確／高ベース状態（確変状態）に維持され、101回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から低確／低ベース状態（通常状態）に制御される。ここで、高確／高ベース状態（確変状態）における100回目の変動表示の終了後から通常状態に転落するまで又は次の大当りが発生するまでの期間は第2期間に相当する。

【1437】

このような確変転落機において、第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば3秒）である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる。

【1438】

（4）上記の実施形態では、第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば1秒）である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる例を示したが、このような形態に限らず、変動表示期間以外の期間を、第1期間と第2期間とで異ならせてもよい。例えば、第1期間では、所定の期間（例えば0.7秒）よりも長い図柄確定停止期間（例えば1.0秒）とし、第2期間では、所定の期間（例えば0.7秒）よりも短い図柄確定停止期間（例えば0.5秒）としてもよい。

【1439】

（5）上記の実施形態では、図12-6（A）に示したように、第1期間では変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」が選択される割合は0%である例を示したが、このような形態に限らず、第1期間でも変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」が選択される場合があるようにしてもよい。

【1440】

例えば、この実施形態（図12-3を参照）で示した大当り種別の他に「2R確変大当り〔次回〕」という種別の大当りを設けた場合、2Rの通常大当りは存在しないため大当り遊技のラウンド数が2ラウンドであった時点で、遊技者は大当り種別が「2R確変大当り〔次回〕」であり、大当り遊技終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御されることを認識可能となる。仮に、この「2R確変大当り〔次回〕」の終了後に移行する第1期間において、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合を第2期間よりも高くしてしまうと、遊技状態が高確状態（確変状態）であり次回大当りまで当該状態が継続することを遊技者が認識しているにもかかわらず、変動表示期間が長いことにより興趣が低下してしまう。そのため、「2R確変大当り〔次回〕」のような特定の大当り種別、例えば、同じラウンド数

の通常大当りが存在せず大当り遊技が終了した時点で次回大当りまで確変状態が継続することが確定する種別の大当り遊技終了後の第1期間においては、第2期間と同様の変動パターン判定テーブルに基づいて変動パターンを判定するようにする。これにより、変動パターンを「非リーチはずれ（高速変動）」と判定する割合を高くすることが可能となり、第1期間の変動時間を短くして興趣の低下を防ぐことができる。

【1441】

（6）上記の実施形態では、第1期間における変動表示期間の選択割合と、第2期間における変動表示期間の選択割合とを異ならせる例を示したが、さらに、第1期間における予告演出の実行割合と、第2期間における予告演出の実行割合とを異ならせてもよい。

【1442】

例えば、この実施形態において、始動入賞時の判定結果又は変動開始時の判定結果に基づいて、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における変化演出の実行割合と、第2期間における変化演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、変化演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する変化演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため変化演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当り発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができるとともに、変化演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、変化演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当りが発生していないにもかかわらず変化演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【1443】

また、この実施形態において、始動入賞時の判定結果又は変動開始時の判定結果に基づいて、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に作用する作用演出（例えば、キャラクタが保留表示やアクティブ表示に対してアクションを実行する演出）を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における作用演出の実行割合と、第2期間における作用演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、作用演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する作用演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため作用演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当り発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができるとともに、作用演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、作用演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当りが発生していないにもかかわらず作用演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【1444】

このように、この実施形態においては、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における先読み予告演出の実行割合と、第2期間における先読み予告演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、先読み予告演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する先読み予告演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため先読み予告演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当り発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができるとともに、先読み予告演出が高い割合で実行されること

10

20

30

40

50

により、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、先読み予告演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当たりが発生していないにもかかわらず先読み予告演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【1445】

上記の実施形態において、第1期間と第2期間とで設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、図12-10(A)に示す第1設定示唆演出の実行割合が、第1期間において10%であるのに対して第2期間では2%となるようにしてもよく、これとは逆に、第1設定示唆演出の実行割合が、第1期間において2%であるのに対して第2期間では10%となるようにしてもよい。また、第2期間において実行された変動表示回数に対応して、設定示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよく、例えば、第2期間において実行された変動表示回数が多くなるに従って（いわゆる確変間ハマリが長期化するに従って）、第1設定示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。具体的には、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当たり遊技終了から101～150変動の期間は第1設定示唆演出の実行割合が2%であるが、151変動から200変動の期間は第1設定示唆演出の実行割合が5%となり、201変動以降は第1設定示唆演出の実行割合が10%となるようにしてもよい。このような構成によれば、確変間ハマリが長期化することによる興趣の低下を抑制することができる。

【1446】

上記の実施形態では、設定の示唆に関する特別演出として、低設定（1，2）、中間設定（3，4）、高設定（5，6）の何れであるかを示唆する第1設定示唆演出と、奇数設定（1，3，5）、偶数設定（2，4，6）の何れであるかを示唆する第2設定示唆演出を例示したが、これに限らず、設定の示唆に関する特別演出は、設定値の変更が行われたこと又は設定値の変更が行われなかったことを示唆する演出であってもよい。例えば、電源投入の際に設定値を変更するための設定変更モードに制御された場合には、その後のデモ表示中または遊技中に（例えば保留記憶が存在しているか又は特別図柄の変動表示が実行されているときに）、設定値が変更されたことを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。また、設定変更モードに制御され、設定変更操作に応じて設定値が変更された場合には、その後のデモ表示中または遊技中に（例えば保留記憶が存在しているか又は特別図柄の変動表示が実行されているときに）、設定値が変更されたことを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。

【符号の説明】

【1447】

- 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
- 103 CPU
- 120 演出制御用CPU

10

20

30

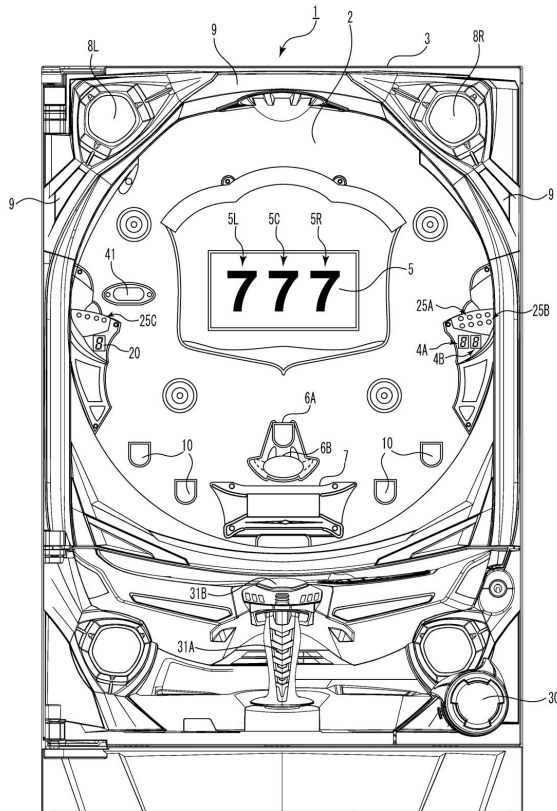
40

50

【図面】

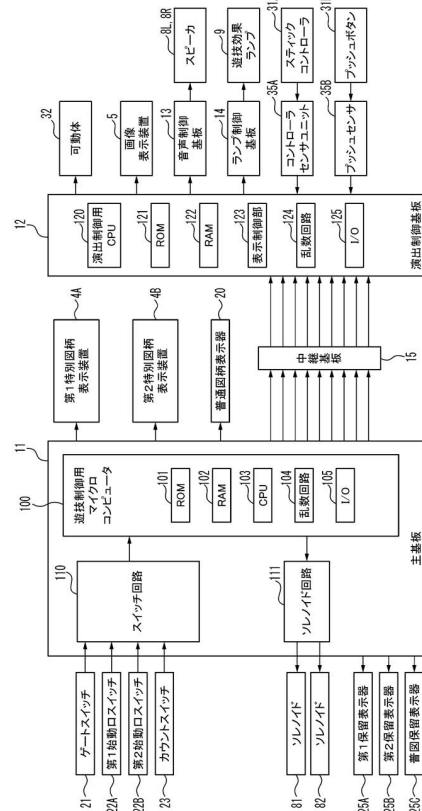
【図 1】

【図 1】



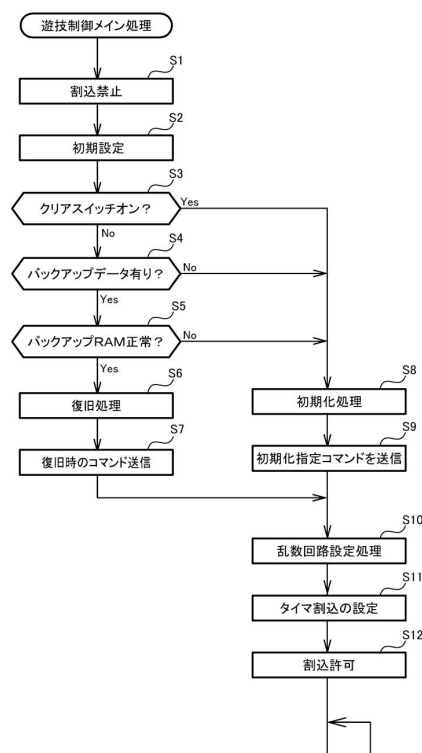
【図 2】

【図 2】



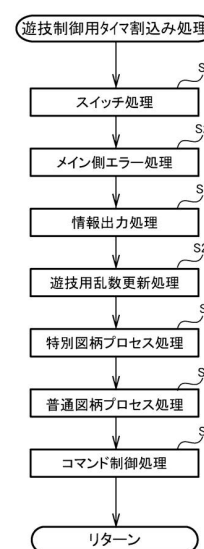
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

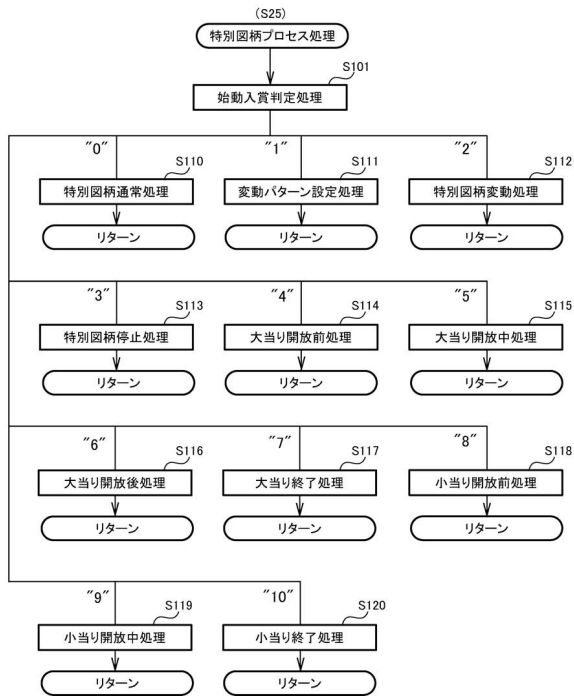
30

40

50

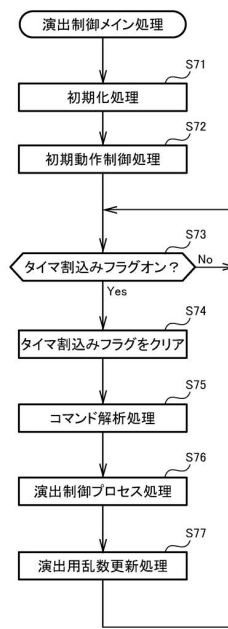
【図 5】

【図 5】



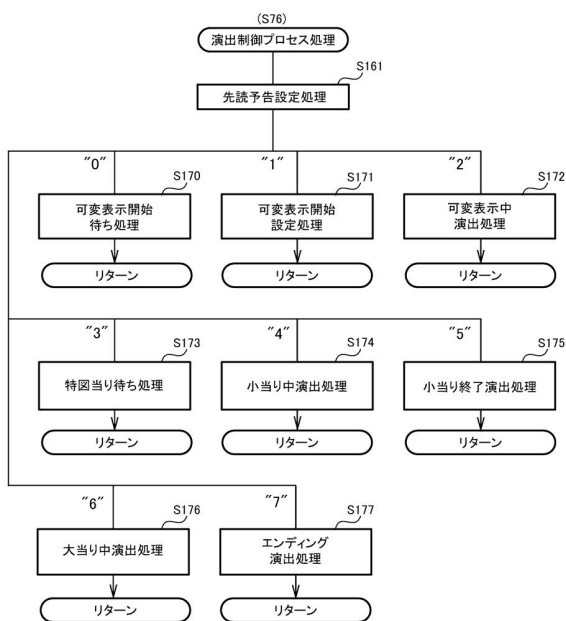
【図 6】

【図 6】



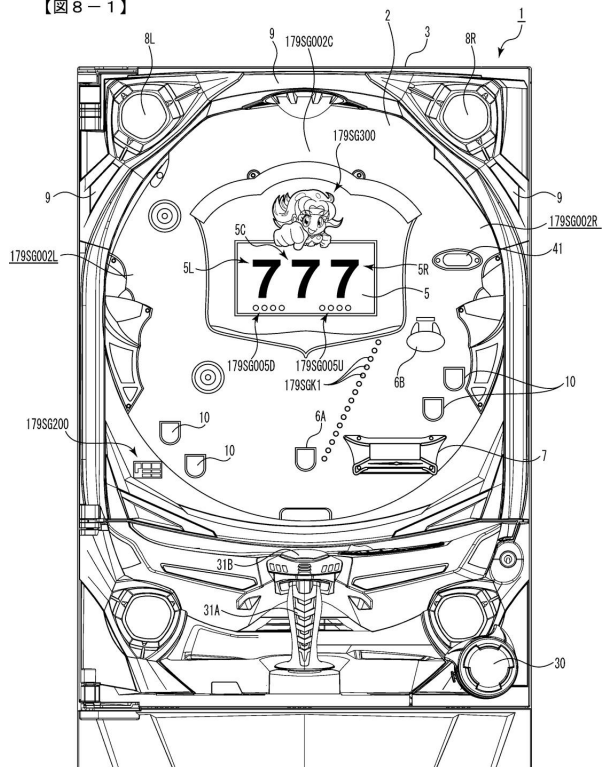
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



10

20

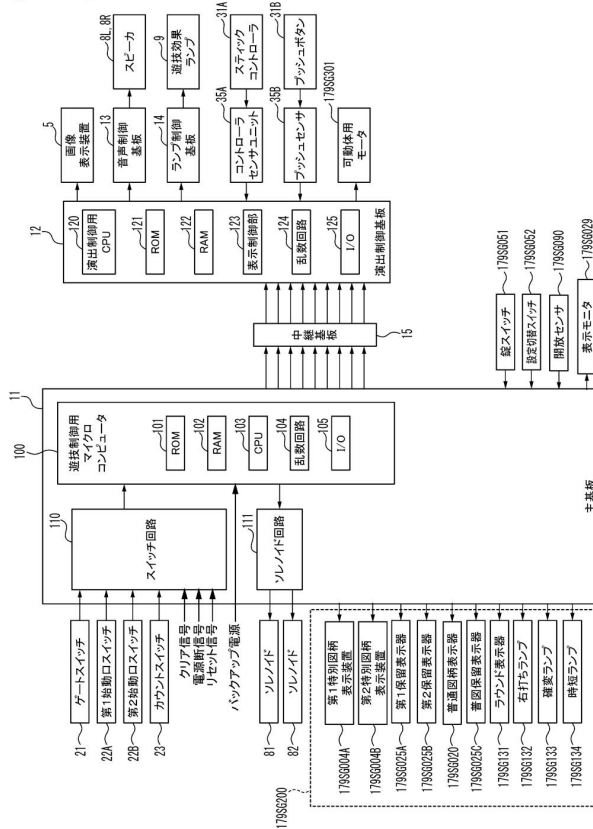
30

40

50

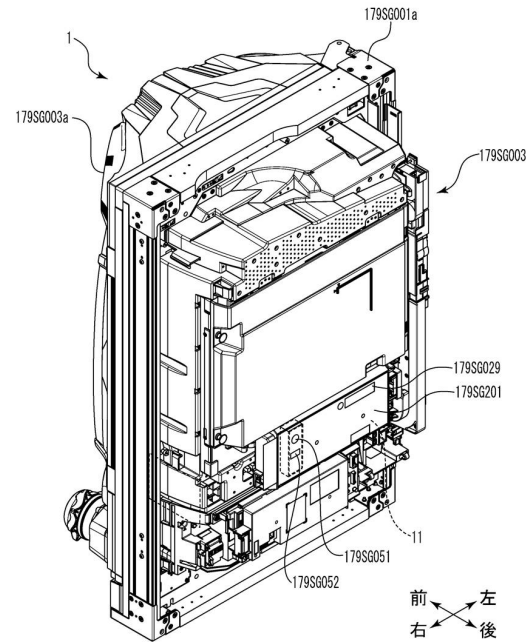
【圖 8-2】

【图 8-2】



【圖 8-3】

【图 8-3】



【図 8-4】

【图 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始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動力デグリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動力デグリ)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	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8 - 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)
PC1-1	4000	小当り

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

(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 (総変動1)	MR1 (総変動2)	MR1 (総変動3)	MR1 (総変動4)	MR1 (総変動5)	MR1 (総変動6)
		大当り	1020〜1346 (確率1/200)	1020〜1253 (確率1/280)	1020〜1272 (確率1/260)	1020〜1293 (確率1/240)	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	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	確変状態	大当り	1020〜1346 (確率1/200)	1020〜1383 (確率1/180)	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	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル	遊技状態	特図表示結果	MR1 (総変動1)	MR1 (総変動2)	MR1 (総変動3)	MR1 (総変動4)	MR1 (総変動5)	MR1 (総変動6)
		大当り	1020〜1346 (確率1/200)	1020〜1253 (確率1/280)	1020〜1272 (確率1/260)	1020〜1293 (確率1/240)	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	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	確変状態	大当り	1020〜1346 (確率1/200)	1020〜1383 (確率1/180)	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	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

【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定大当り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

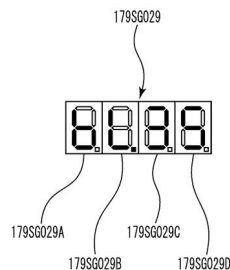
(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

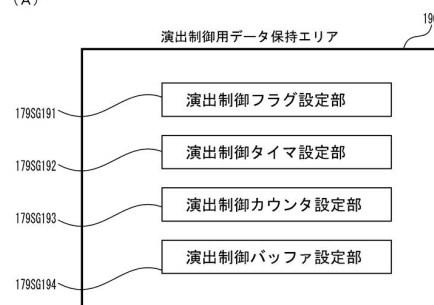
(C) ベース

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					
バッファ番号	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	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

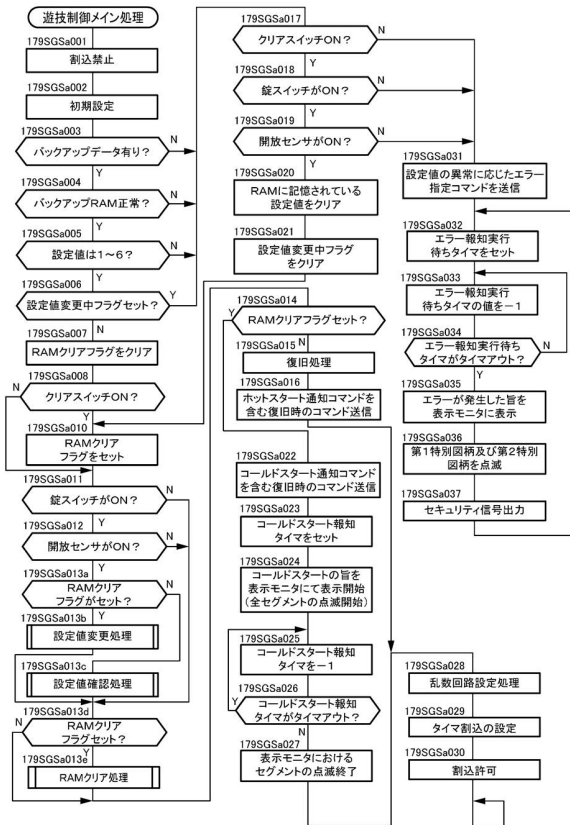
30

40

50

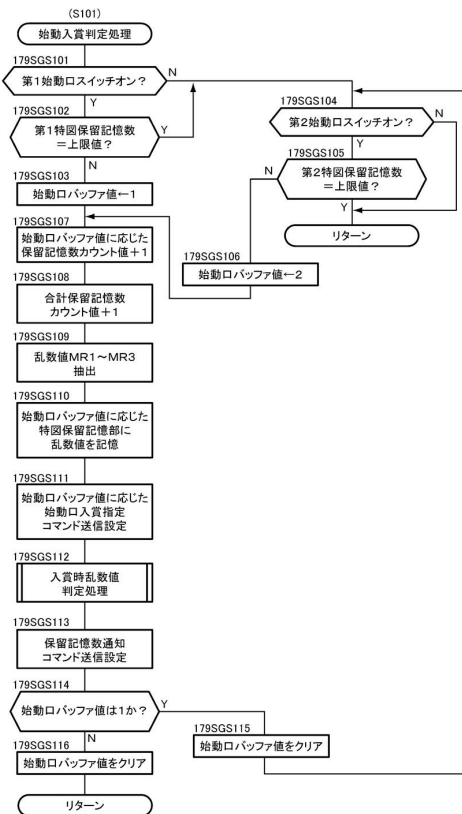
【図 8 - 1 4】

【図 8 - 1 4】



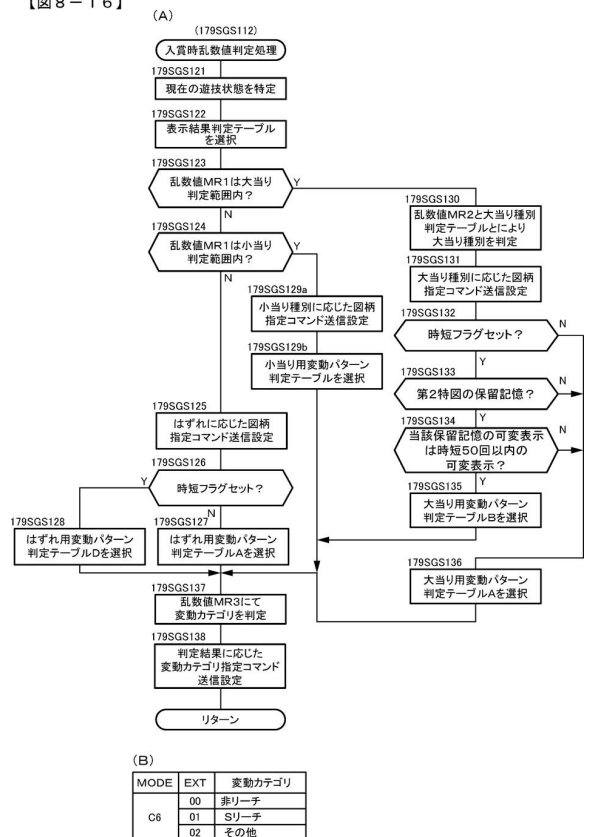
【図 8 - 1 5】

【図 8 - 1 5】



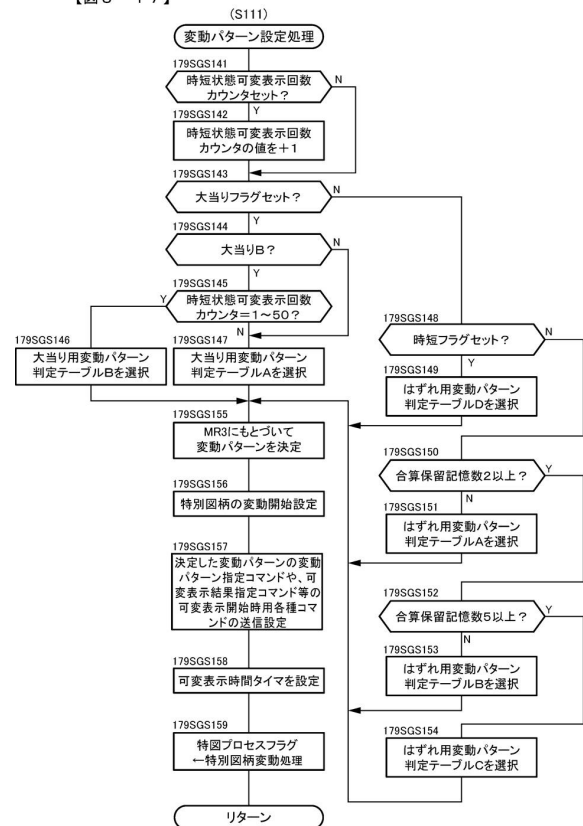
【図 8 - 1 6】

【図 8 - 1 6】



【図 8 - 1 7】

【図 8 - 1 7】



10

20

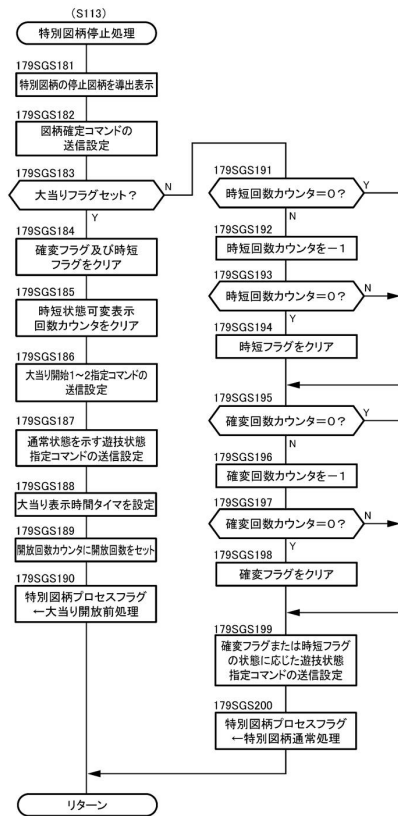
30

40

50

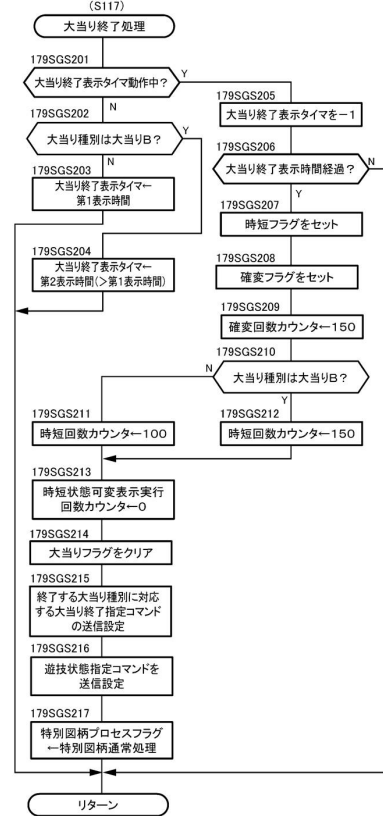
【図 8 - 18】

【図 8 - 18】



【図 8 - 19】

【図 8 - 19】

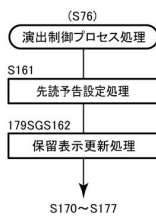


10

20

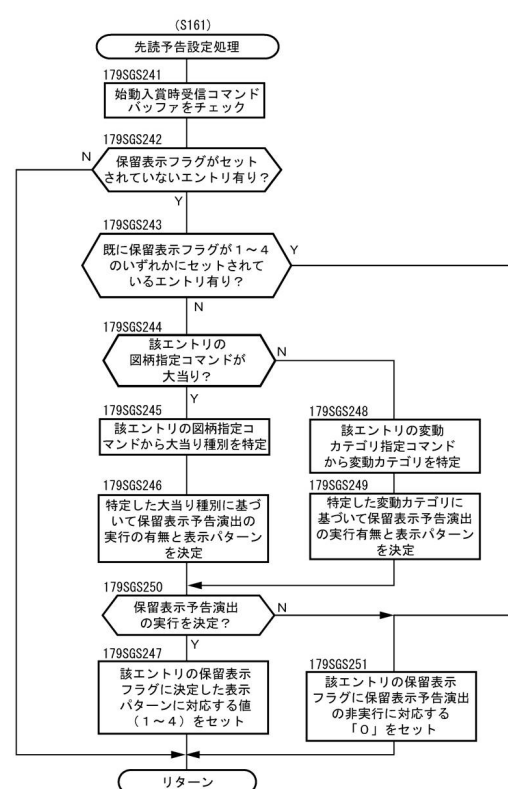
【図 8 - 20】

【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)

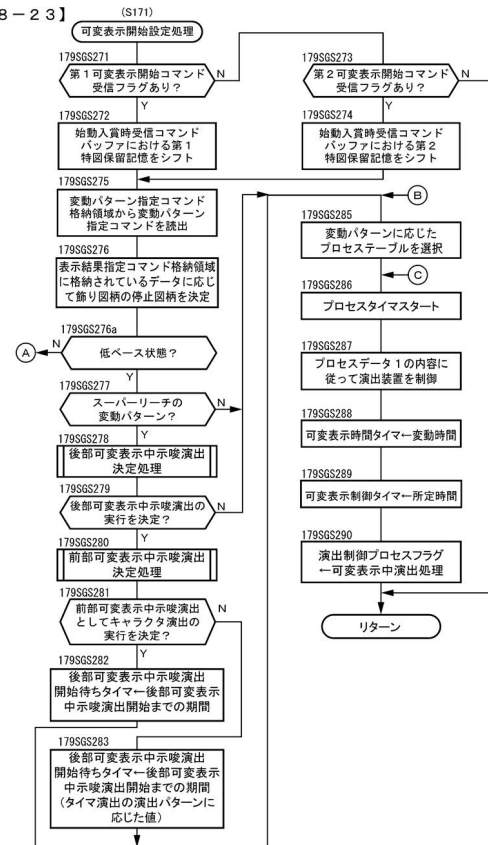
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
大当り (大当り A)	○	◇	☆	カメラ (青)	カメラ (赤)
大当り (大当り B o r C)	5 %	5 5 %	2 0 %	1 0 %	1 0 %

(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)	9 5 %	5 %	0 %	0 %	0 %
はずれ・小当り (その他)	7 5 %	2 0 %	5 %	0 %	0 %
はずれ (Sリーチ)	5 5 %	2 5 %	1 0 %	5 %	5 %

【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】

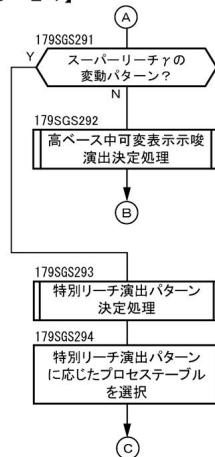


10

20

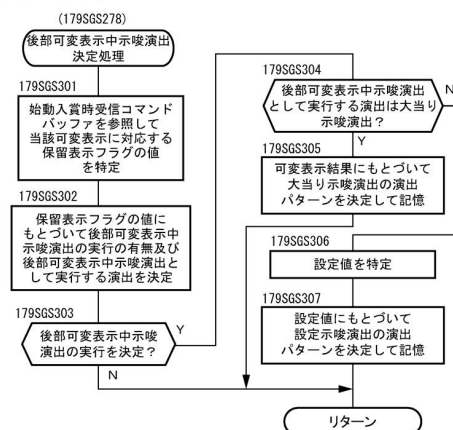
【図 8 - 2 4】

【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】

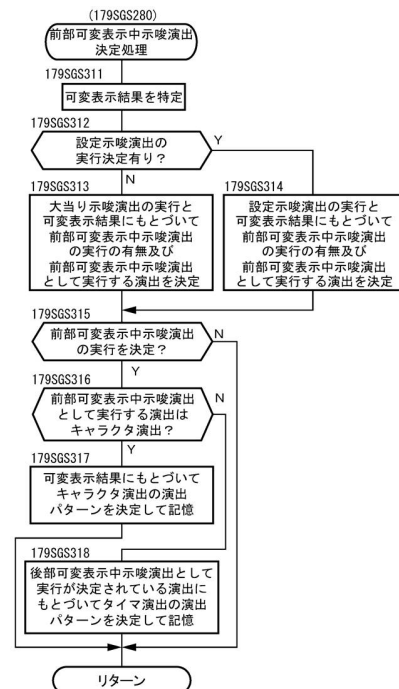
【図 8 - 2 7】

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】



10

20

30

40

50

【図 8 - 3 0】

【図 8 - 3 0】

(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 - 3 1】

(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%

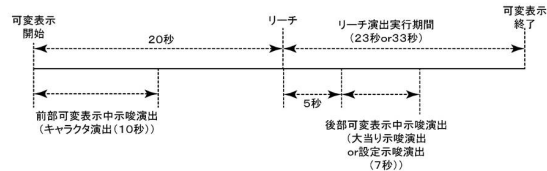
(C) タイマ演出の各演出パターンの内容

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

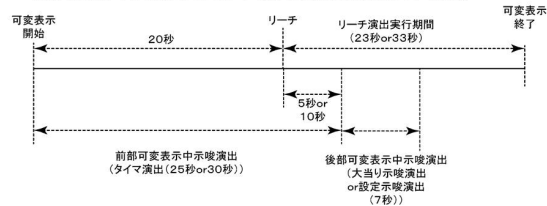
【図 8 - 3 2】

【図 8 - 3 2】

(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)

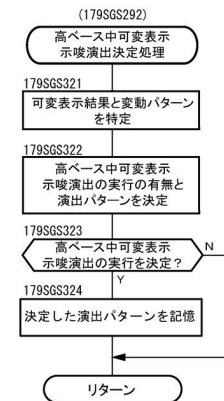


(B) 低ベース状態でのスーパーリーチ α or スーパーリーチ β の可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行が決定されている場合)



【図 8 - 3 3】

【図 8 - 3 3】



10

20

30

40

50

【図 8-34】

【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 (紅色)

【図 8-36】

【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

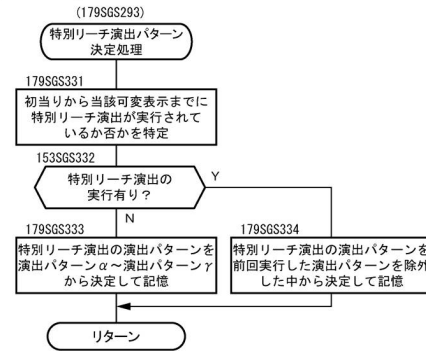
演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
50%	50%	0%

(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 8-35】

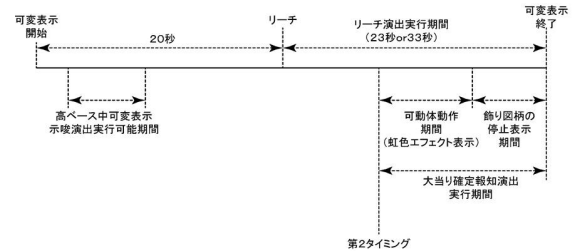
【図 8-35】



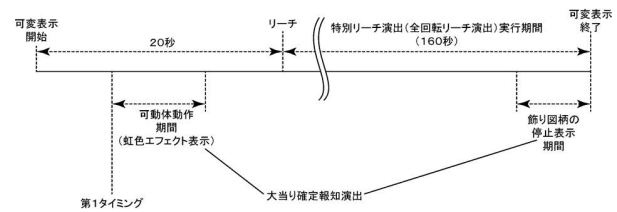
【図 8-37】

【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
 ○ 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



(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



(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%

10

20

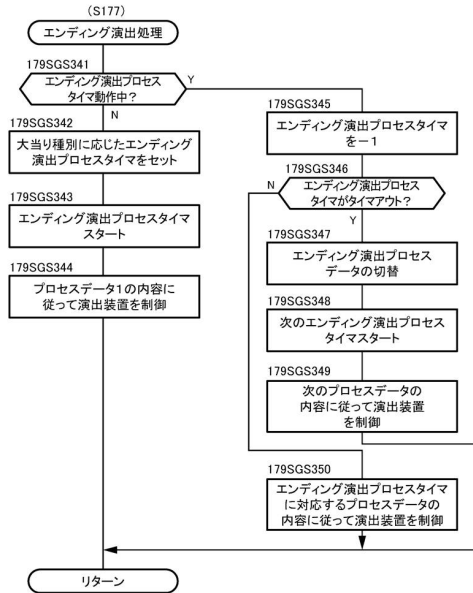
30

40

50

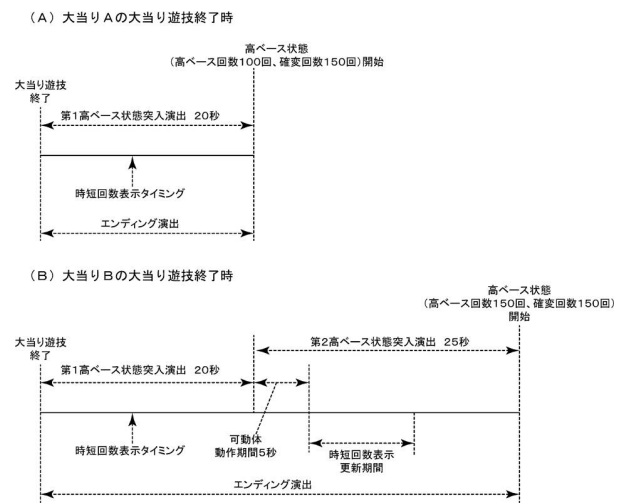
【図 8 - 3 8】

【図 8 - 3 8】



【図 8 - 3 9】

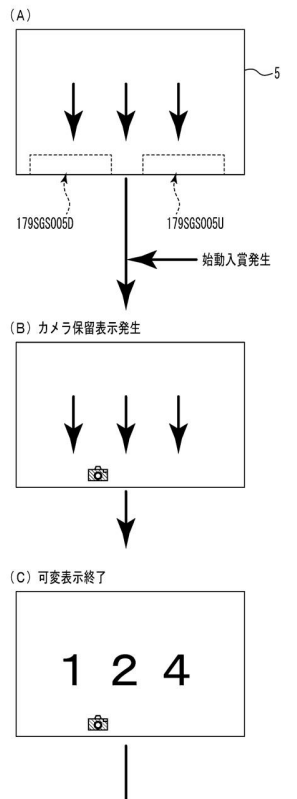
【図 8 - 3 9】



10

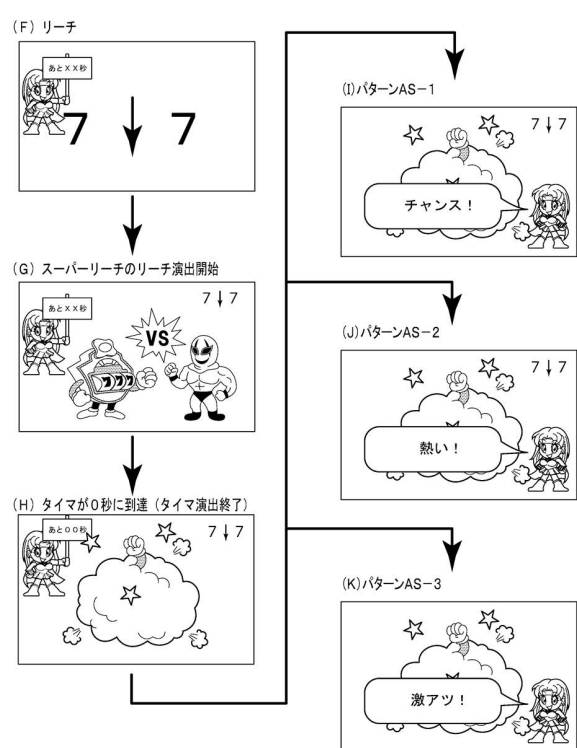
【図 8 - 4 0】

【図 8 - 4 0】



【図 8 - 4 1】

【図 8 - 4 1】



20

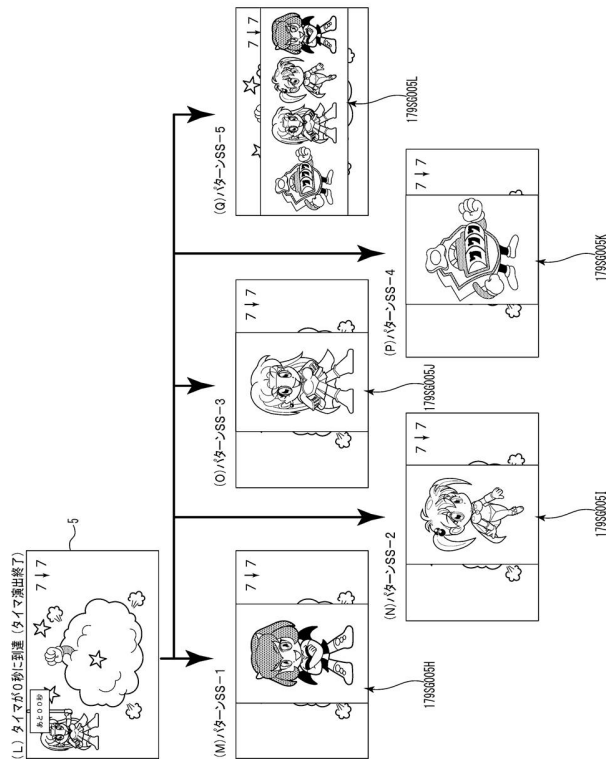
30

40

50

【図 8 - 4 2】

【図 8 - 4 2】



【図 8 - 4 3】

【図 8 - 4 3】

(A) 大当たりAの大当たり遊技中



(B) 7 Rで大当たり遊技終了 (第1高ベース状態突入演出)



【図 8 - 4 4】

【図 8 - 4 4】

(A) 大当たりBの大当たり遊技中



(B) 8 R目開始 (大当たり遊技終了後の時短150回報知)



(D) 16 Rで大当たり遊技終了 (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



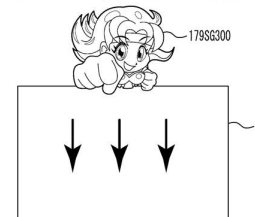
(F) 時短回数を「150」に更新



【図 8 - 4 5】

【図 8 - 4 5】

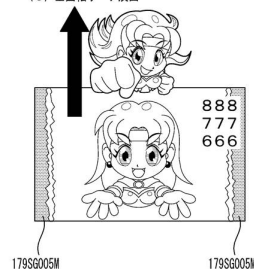
(A) 大当たりBの可変表示 (時短1~50回目)



(B) 可動体動作



(C) 全回転リーチ演出



10

20

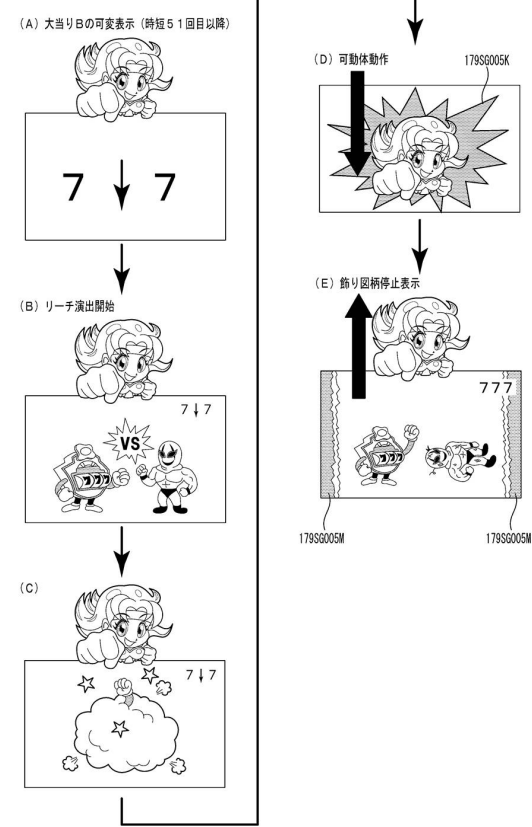
30

40

50

【図 8 - 4 6】

【図 8 - 4 6】



【図 8 - 4 7】

【図 8 - 4 7】 変形例 179SG-1

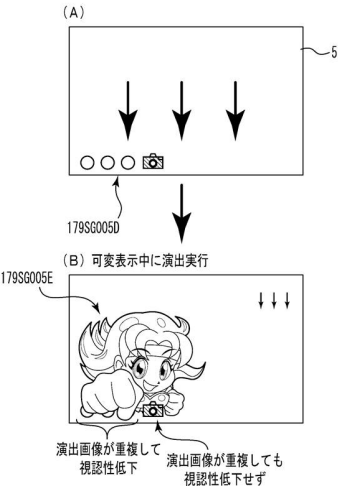
前部可変表示中示唆演出として実行する演出	前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合	後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	高	低
タイマ演出	低	高

10

20

【図 8 - 4 8】

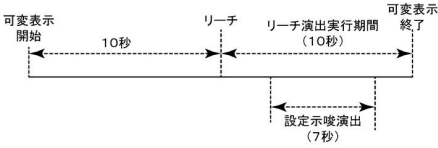
【図 8 - 4 8】 変形例 179SG-2



【図 8 - 4 9】

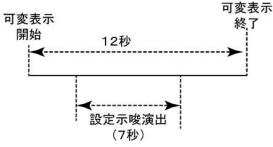
【図 8 - 4 9】 変形例 179SG-3

(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間

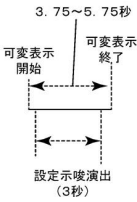


30

(B) 非リーチ (短縮なし) の可変表示における演出実行期間



(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間

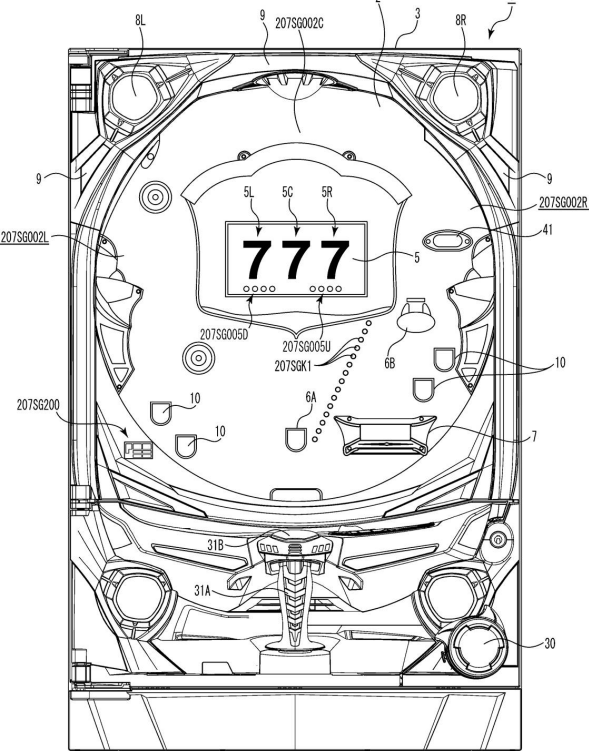


40

50

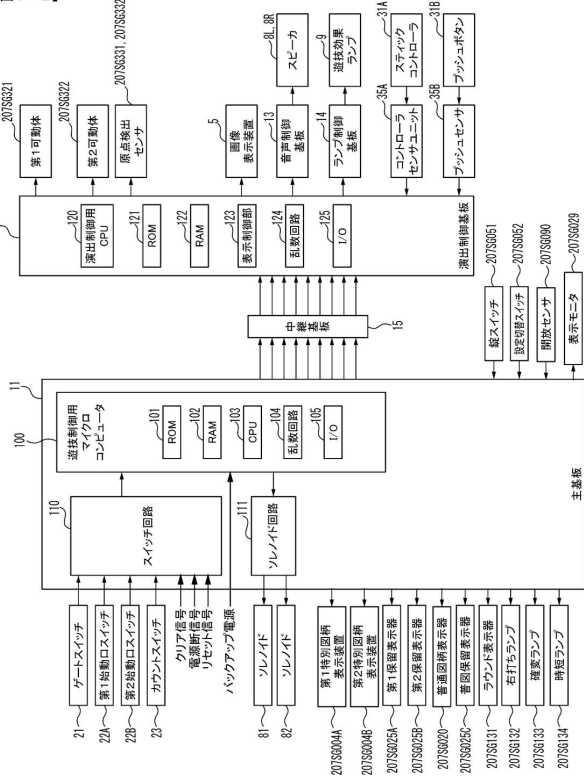
【図 9 - 1】

【図9-1】



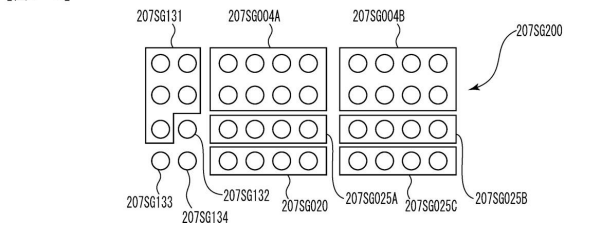
【図 9 - 2】

【図9-2】



【図 9 - 3】

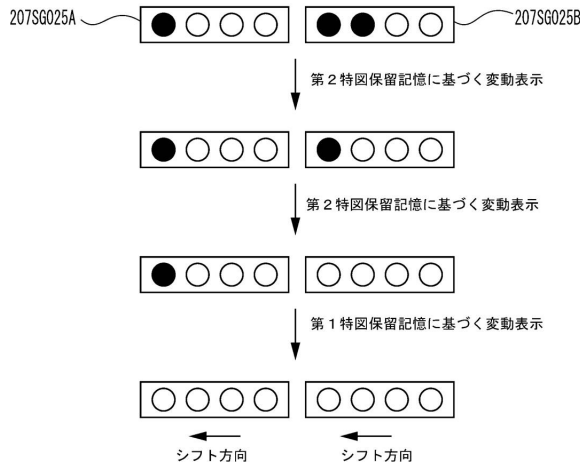
【図9-3】



【図 9 - 5】

【図9-5】

第1保留表示器及び第2保留表示器の更新例



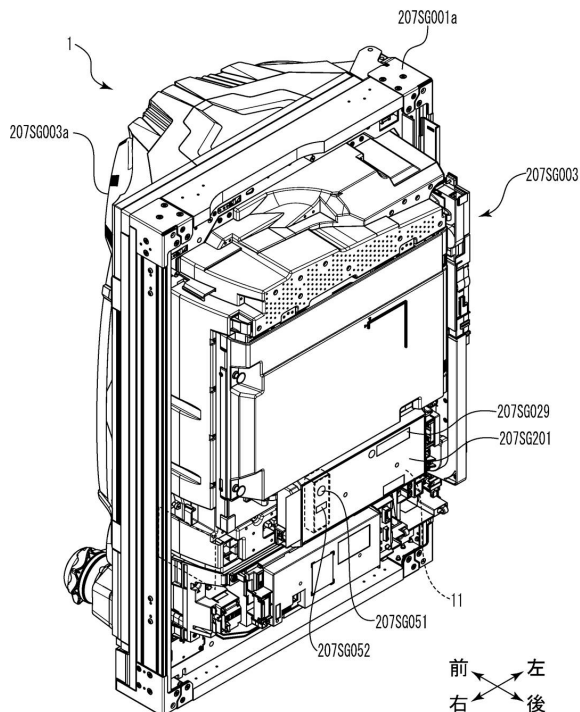
【図 9 - 6】

【図9-6】

大当たり種別	ラウンド表示器
大当たり A	
大当たり B	
大当たり C	

【図 9 - 7】

【図9-7】



【図 9 - 8】

【図9-8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当たり・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当たり・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たりA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たりC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当たり

10

20

30

40

50

【図 9 - 9】

【図9-9】

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

【図 9 - 10】

【図9-10】

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

10

【図 9 - 11】

【図9-11】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 12】

【図9-12】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

20

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

30

40

50

【図 9 - 1 3】

【図9-13】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 1 4】

【図9-14】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

10

【図 9 - 1 5】

【図9-15】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 1 6】

【図9-16】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

30

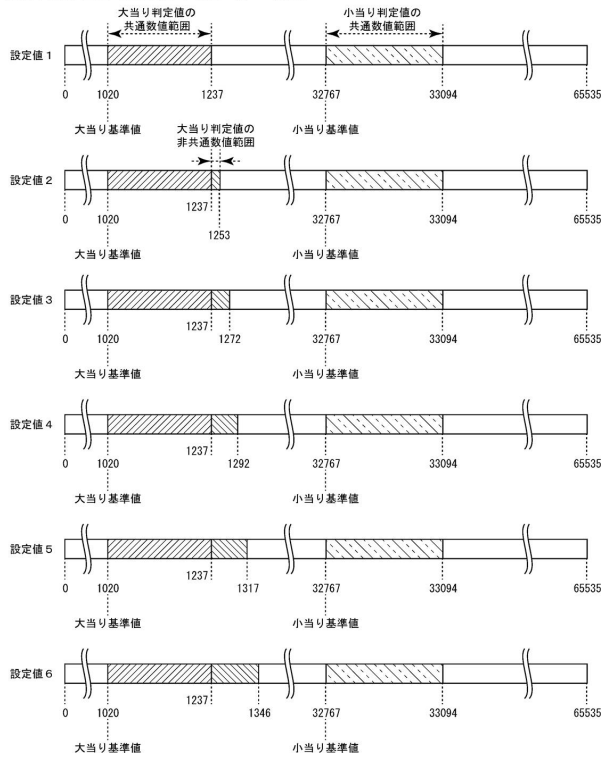
40

50

【図 9 - 17】

【図9-17】

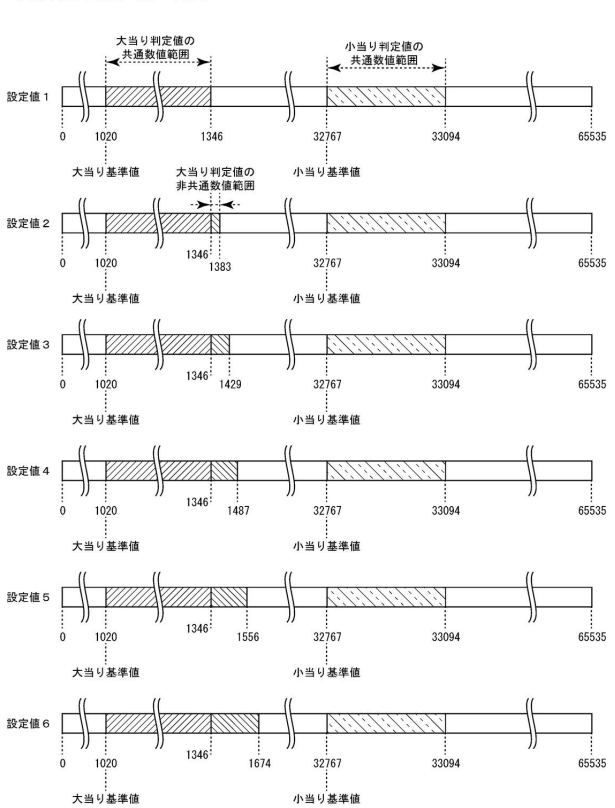
通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 9 - 18】

【図9-18】

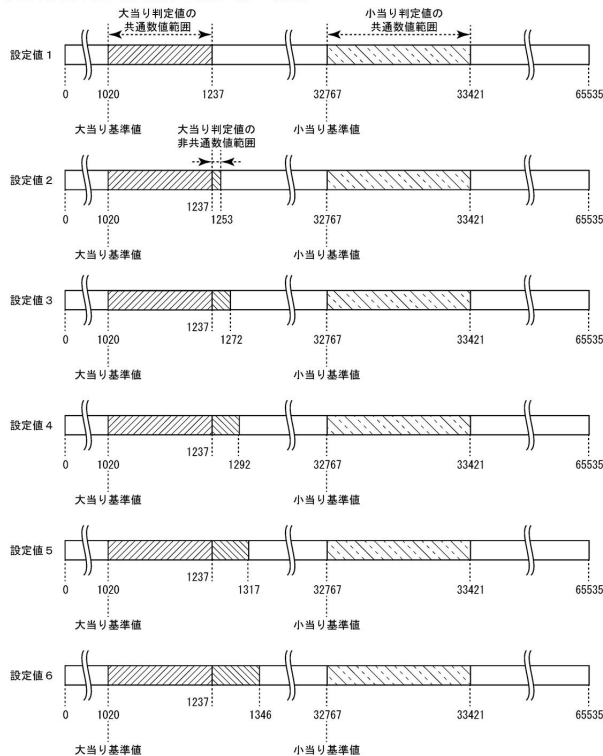
確変状態の場合（第1特図）



【図 9 - 19】

【図9-19】

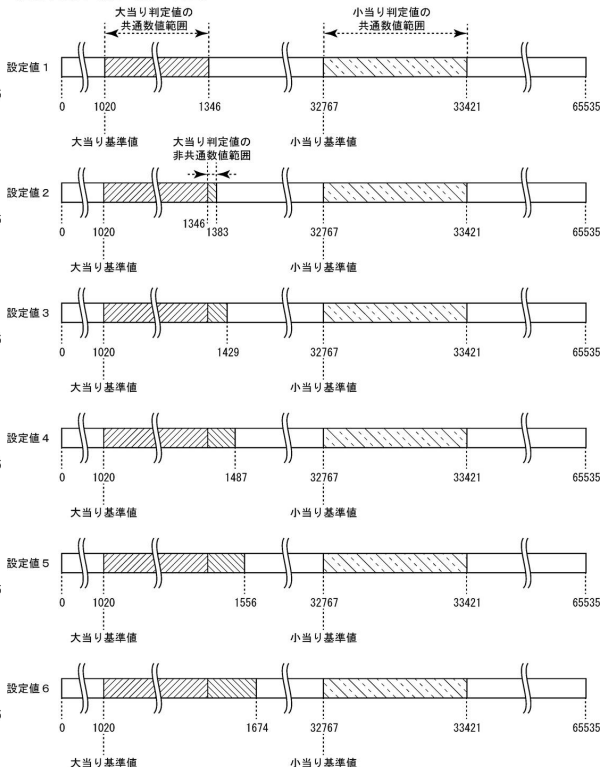
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 9 - 20】

【図9-20】

確変状態の場合（第2特図）



10

20

30

40

50

【図 9 - 2 1】

【図9-21】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図 9 - 2 3】

【図9-23】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～400	1～380	1～360	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～790	301～775
スーパーPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	791～997	776～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

【図 9 - 2 2】

【図9-22】

大当り種別

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

【図 9 - 2 4】

【図9-24】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1～450	1～430	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーマルPA2-1	451～700	431～700	411～700	391～700	371～700	351～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	1～500	1～480	1～460	1～440	1～420	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	481～700	461～700	441～700	421～700	401～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

10

20

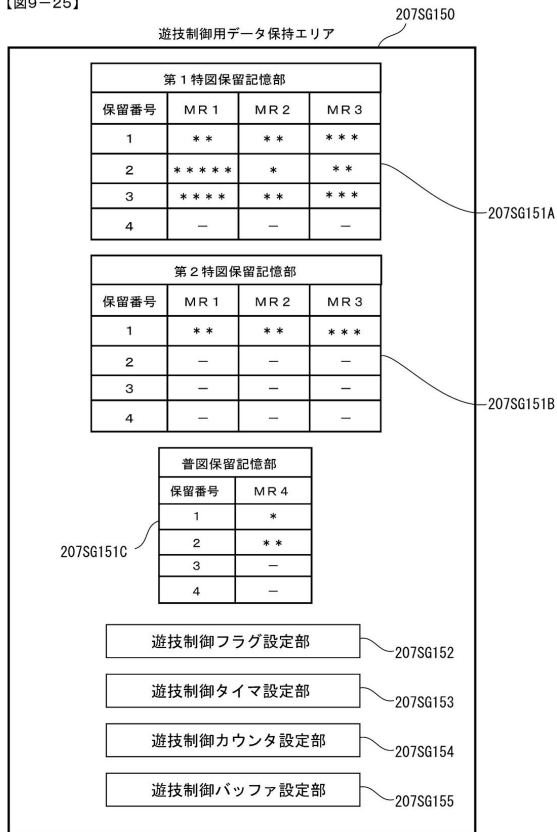
30

40

50

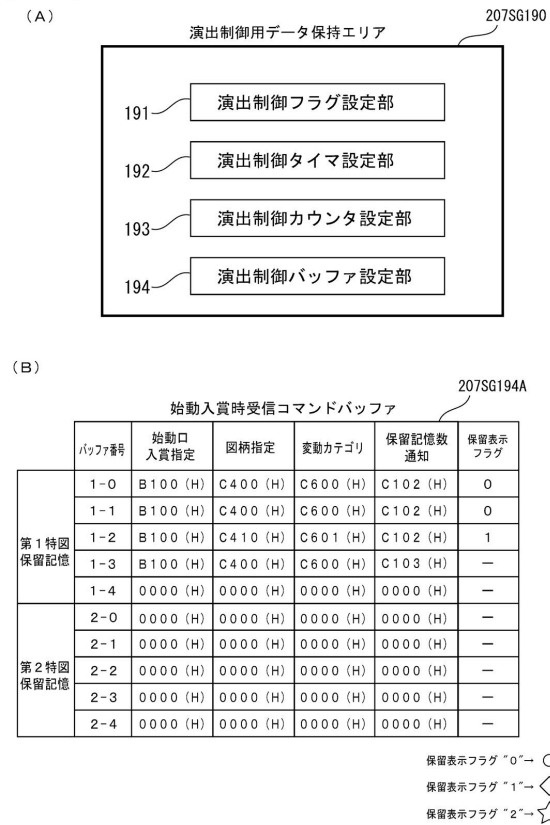
【図 9 - 2 5】

【図9-25】



【図 9 - 2 6】

【図9-26】

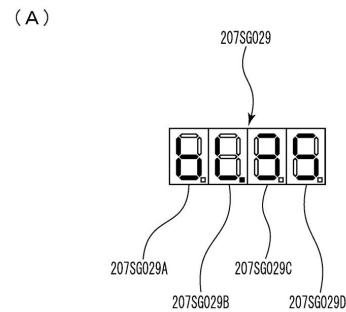


10

20

【図 9 - 2 7】

【図9-27】



(B) 7セグ+ドット

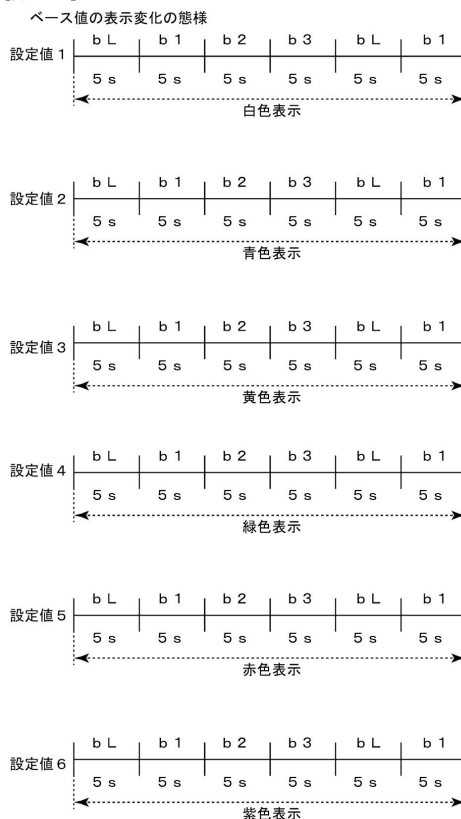
表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L
ベース 1 (%)	B1	b	1
ベース 2 (%)	B2	b	2
ベース 3 (%)	B3	b	3

(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 9 - 2 8】

【図9-28】



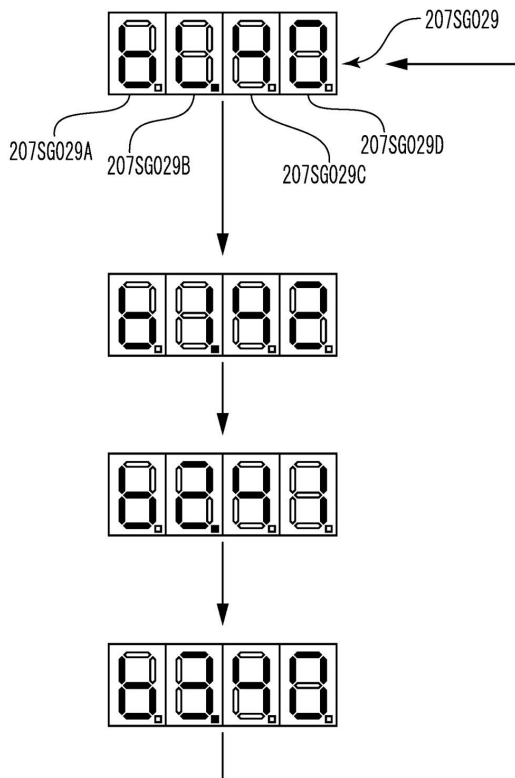
30

40

50

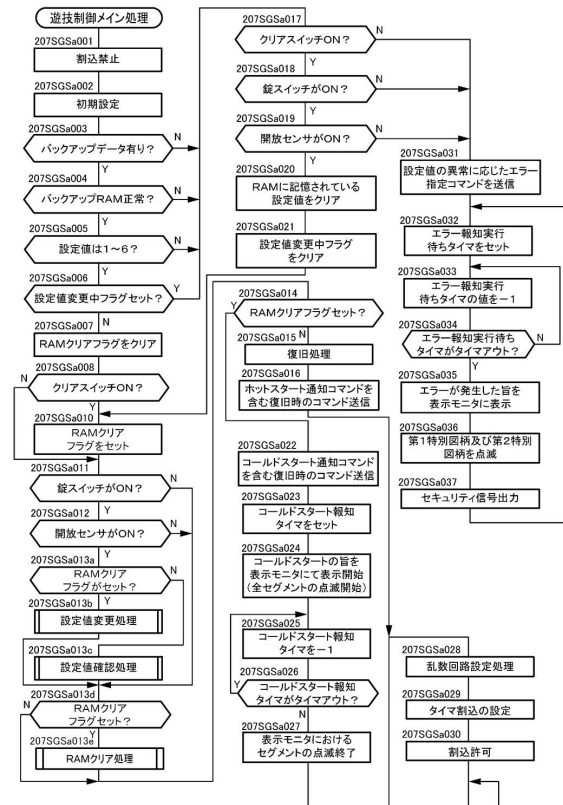
【圖 9 - 29】

【图9-29】



【図 9 - 3 0】

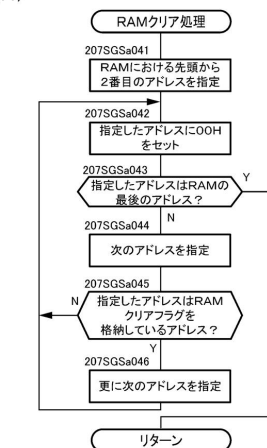
【图9-30】



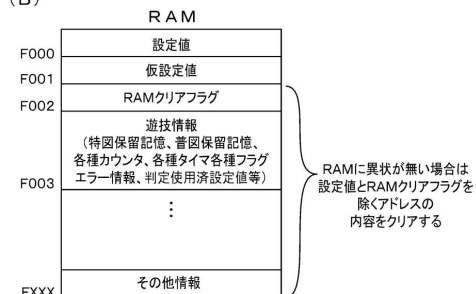
【圖 9 - 3 1】

【图9-31】

(A)

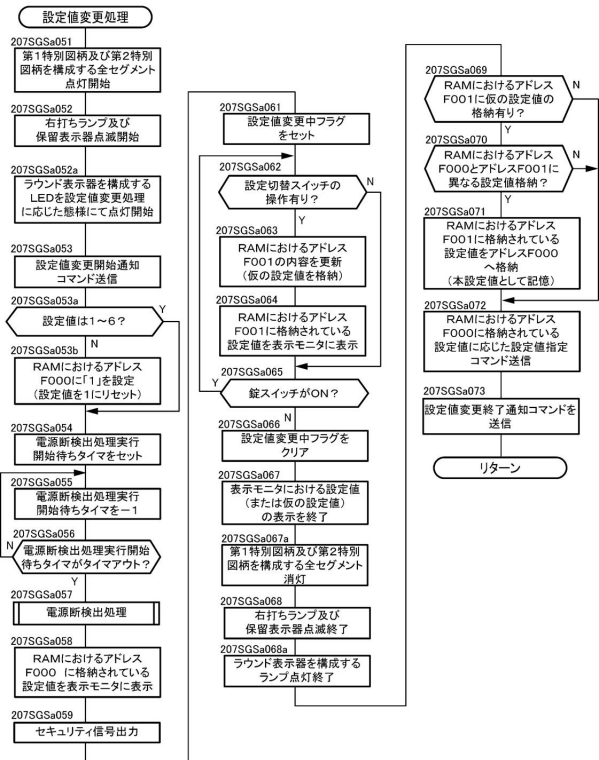


(B)



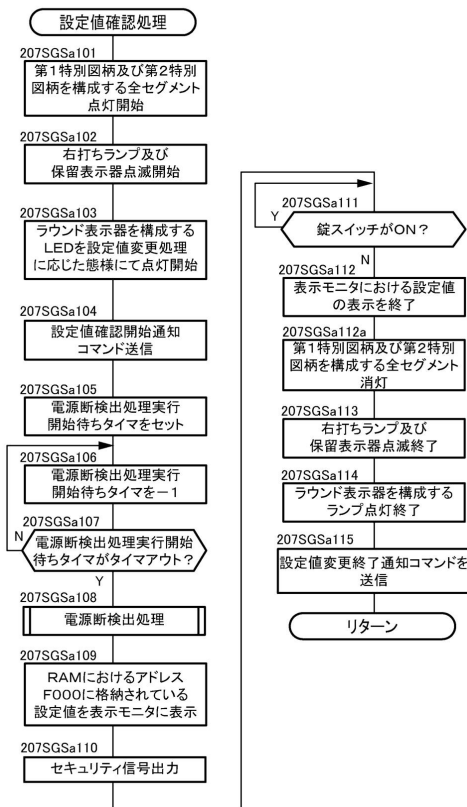
【図 9 - 3 2】

【图9-32】



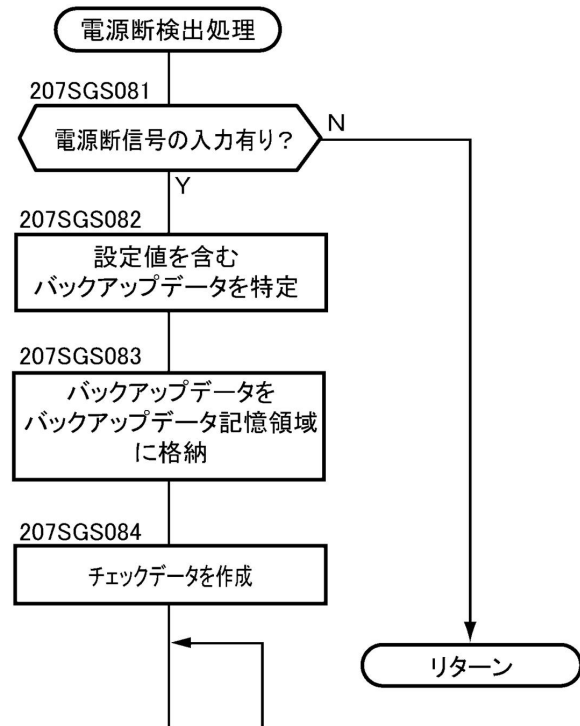
【図 9 - 3 3】

【図9-33】



【図 9 - 3 4】

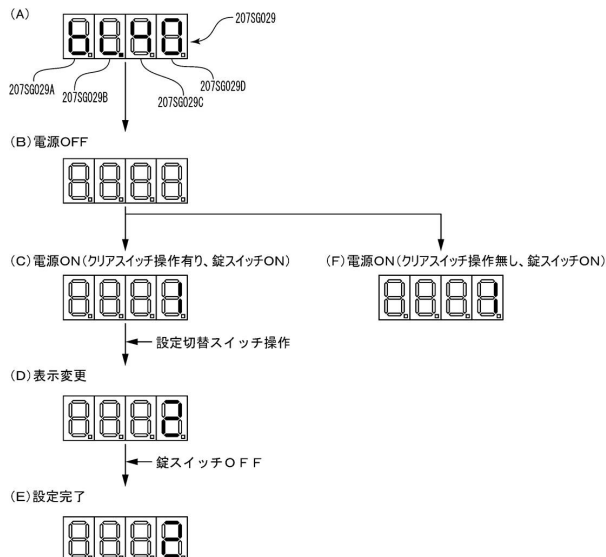
【図9-34】



【図 9 - 3 5】

【図9-35】

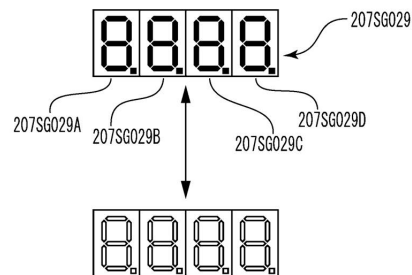
設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



【図 9 - 3 6】

【図9-36】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様 (5秒間点滅)



(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様



10

20

30

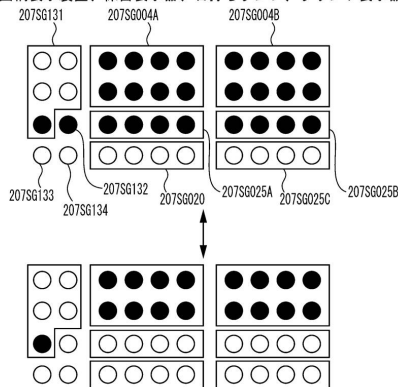
40

50

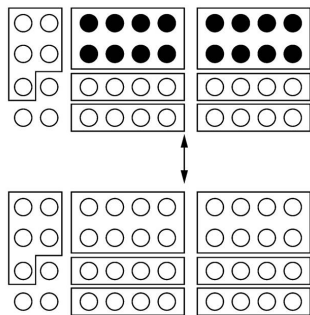
【図 9 - 3 7】

【図9-37】

(A) 設定値変更処理実行中 or 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様

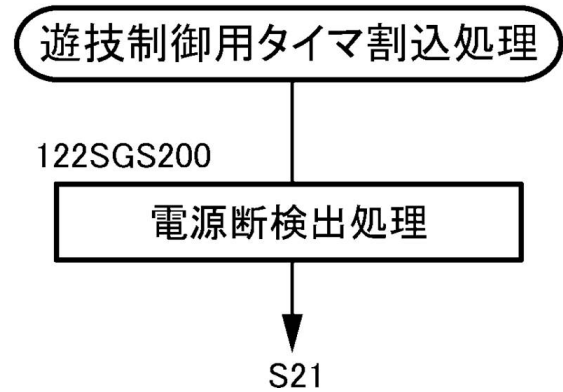


(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様 (点滅)



【図 9 - 3 8】

【図9-38】

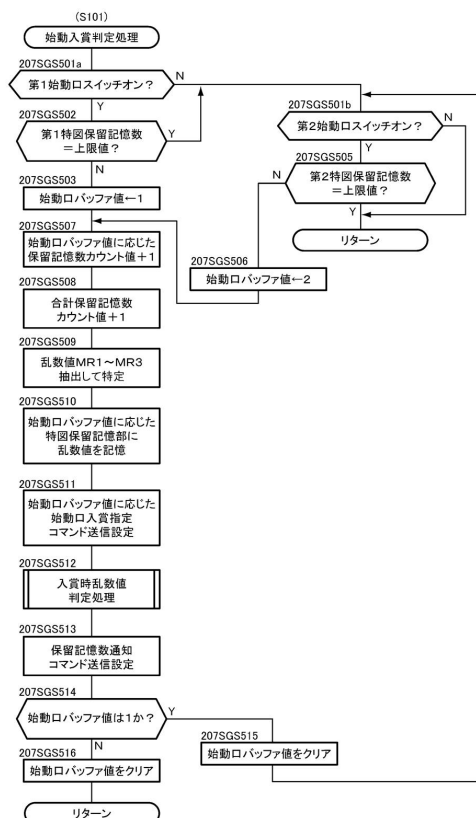


10

20

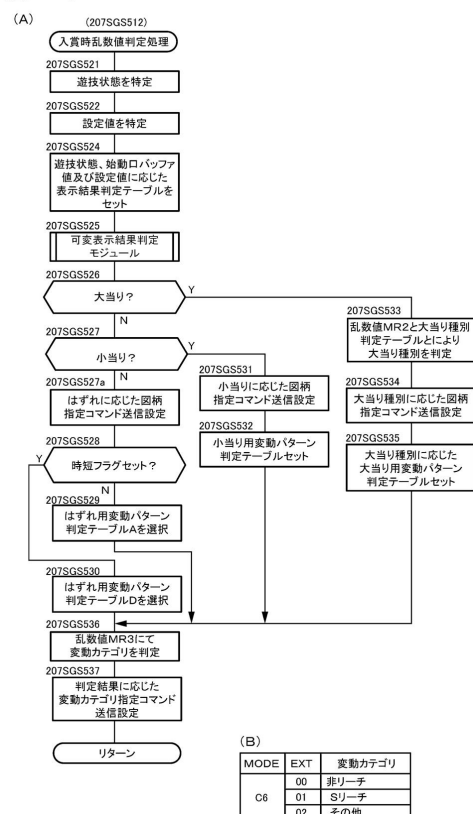
【図 9 - 3 9】

【図9-39】



【図 9 - 4 0】

【図9-40】

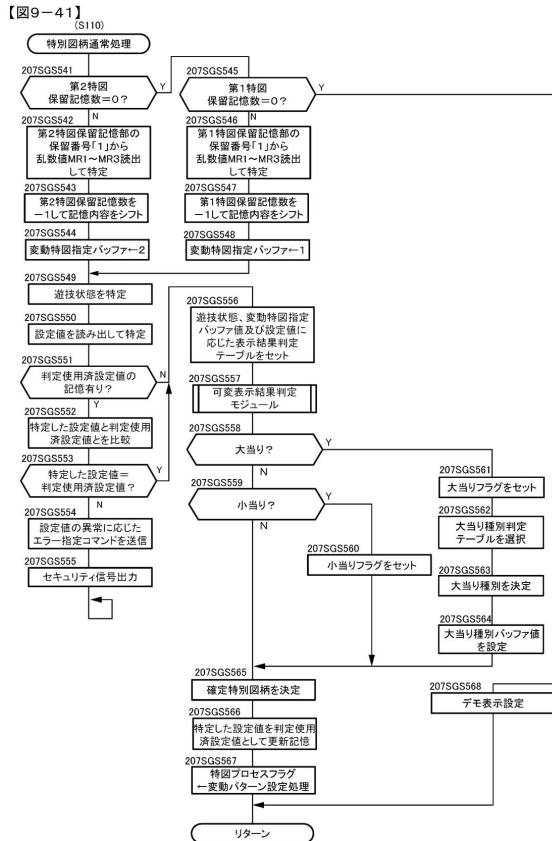


30

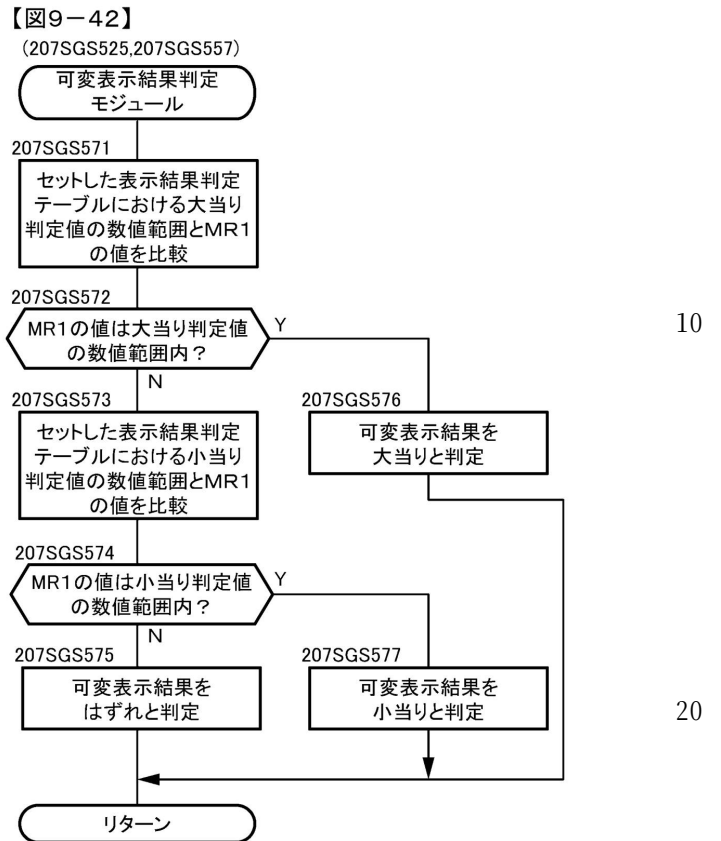
40

50

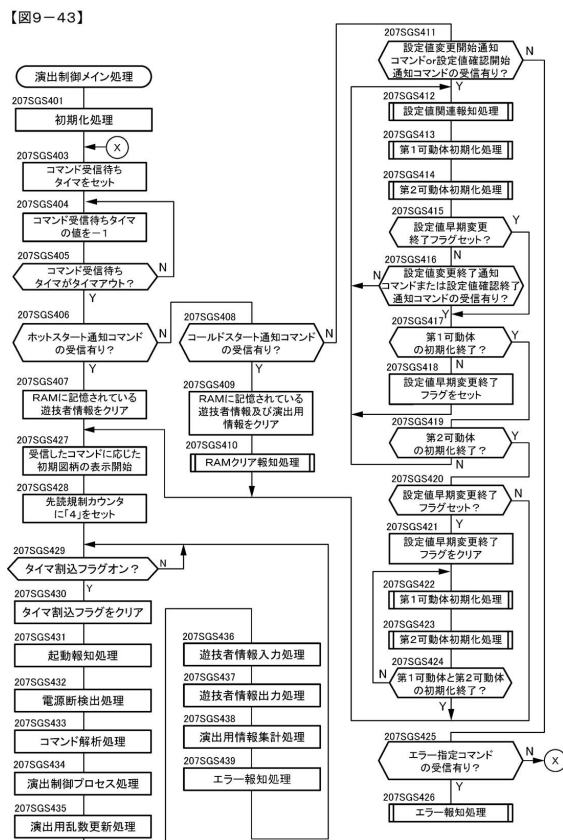
【図 9 - 4 1】



【図 9 - 4 2】



【図 9 - 4 3】



【図 9 - 4 4】

【図9-44】

RAM 1 2 2 に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート	コールドスタート	設定値変更状態 設定値確認状態
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの 変動回数、大当たり回数、Sリーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、 大当たり回数、Sリーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（1～6の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

10

20

30

40

50

【図 9 - 4 5】

【図9-45】

受信コマンド毎の初期図柄

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

【図 9 - 4 6】

【図9-46】

起動時の報知態様

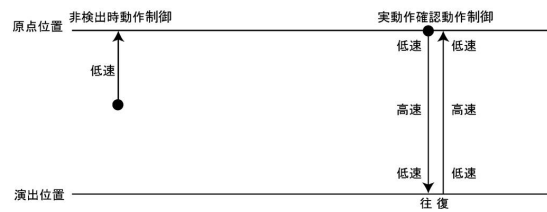
受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯（60秒）＋出力音A出力（30秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（60秒）＋出力音B出力（30秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（40秒）＋出力音C出力（20秒）＋メッセージ表示（40秒）

10

【図 9 - 4 7】

【図9-47】

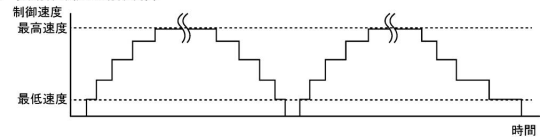
第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



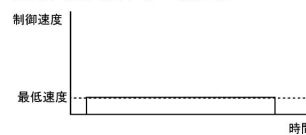
【図 9 - 4 8】

【図9-48】

(A) 実動作確認用動作制御



(B) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



20

30

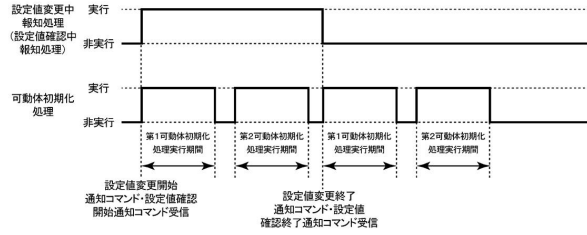
40

50

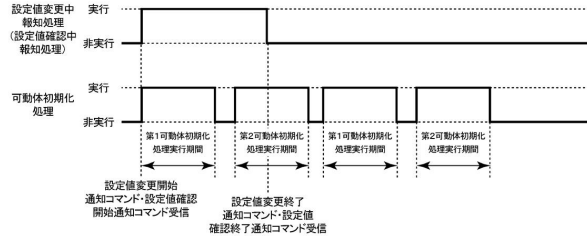
【図 9 - 4 9】

【図9-49】

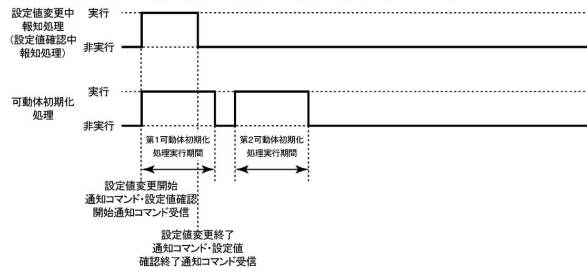
(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了する場合



(B) 第1可動体の初期化のみが設定値の変更中or確認中に終了する場合



(C) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了しない場合



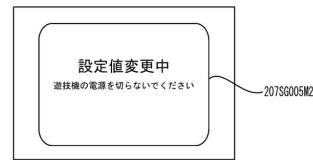
【図 9 - 5 0】

【図9-50】

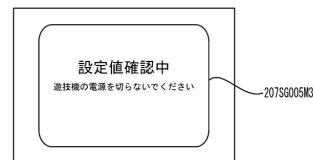
(A) RAMクリア報知態様



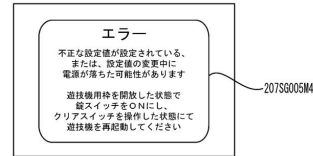
(B) 設定値変更中報知態様



(C) 設定値確認中報知態様



(D) エラー報知態様

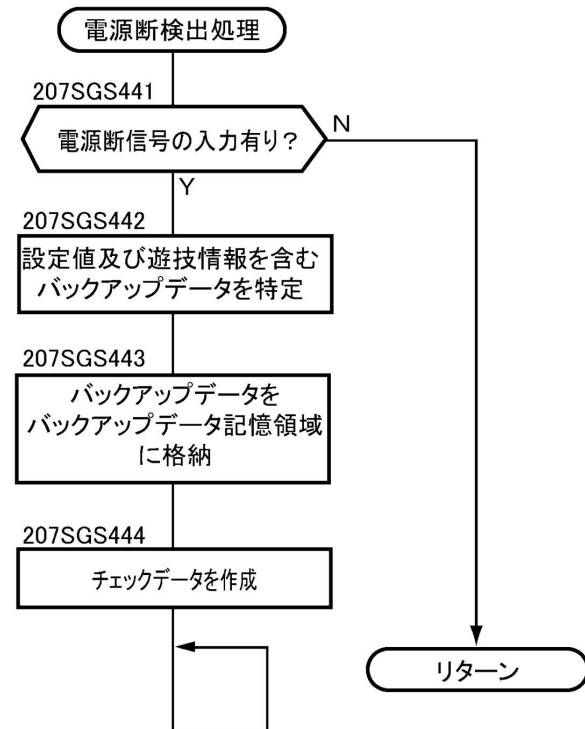


10

20

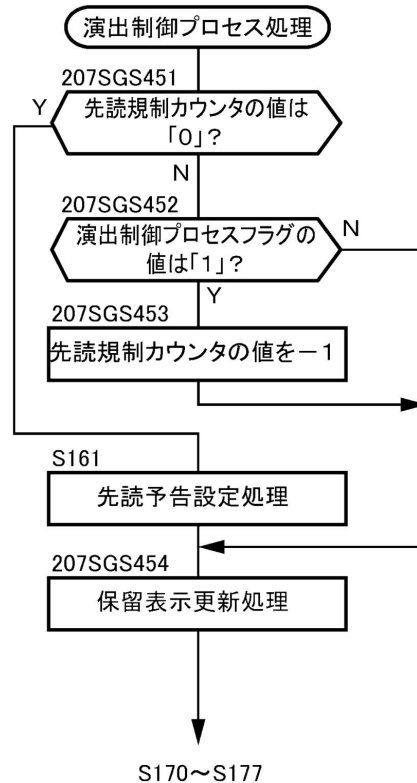
【図 9 - 5 1】

【図9-51】



【図 9 - 5 2】

【図9-52】



30

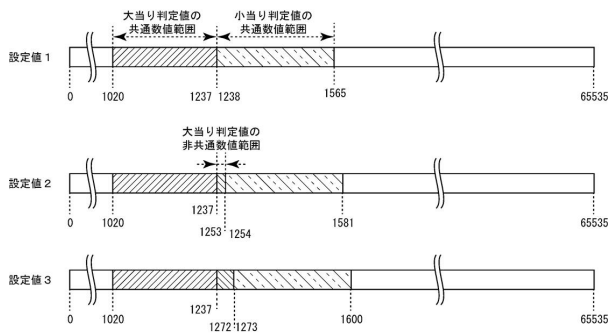
40

50

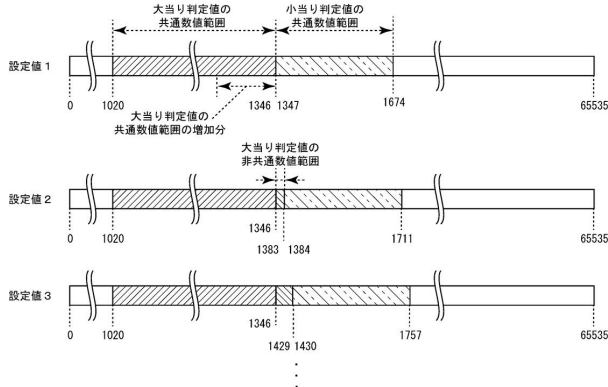
【図 9 - 5 3】

【図9-53】 変形例

(A) 通常状態または時短状態の場合

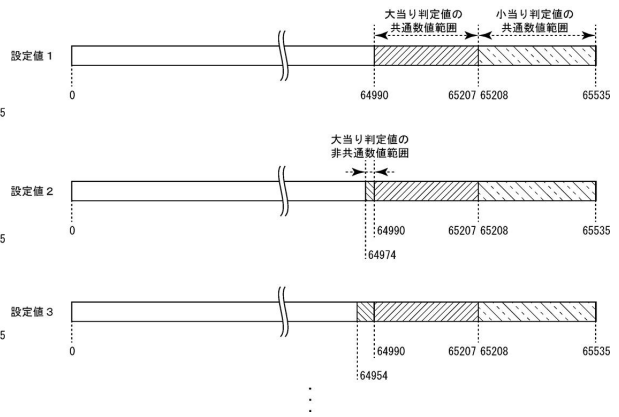


(B) 確変状態の場合



【図 9 - 5 4】

【図9-54】 変形例

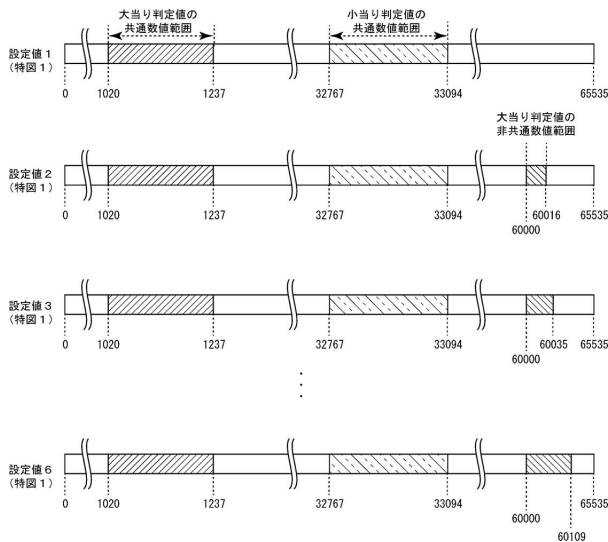


10

20

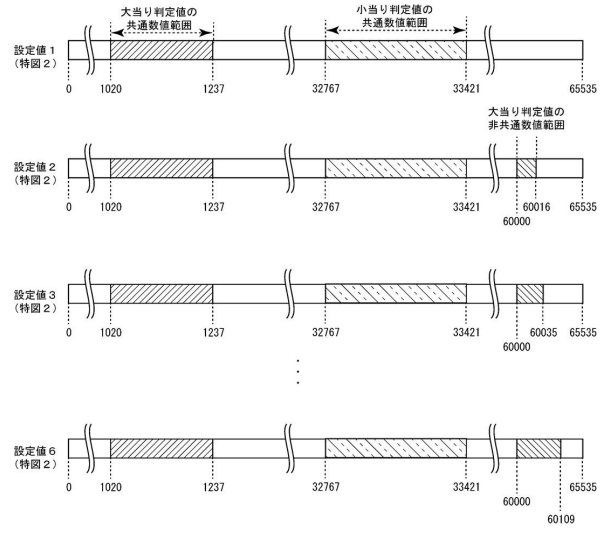
【図 9 - 5 5】

【図9-55】 変形例



【図 9 - 5 6】

【図9-56】 変形例



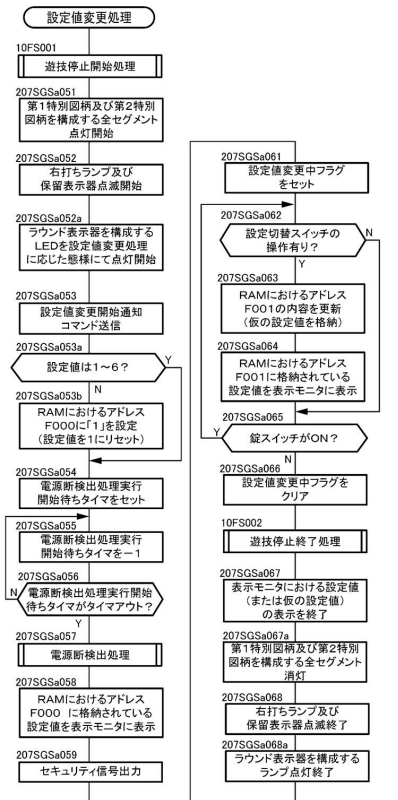
30

40

50

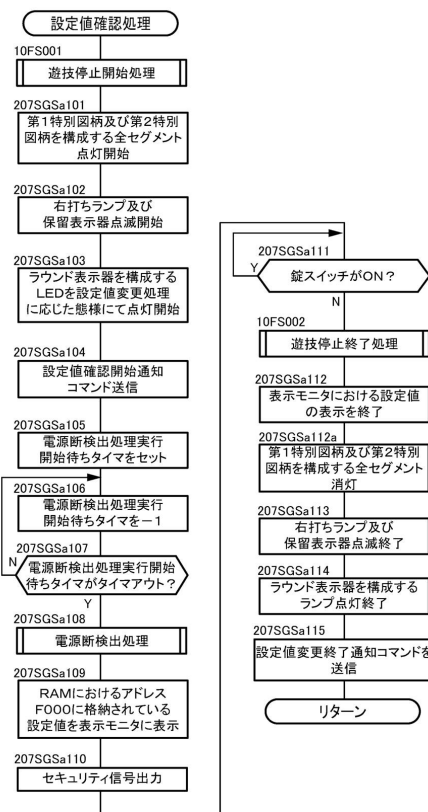
【図 10-1】

【図 10-1】



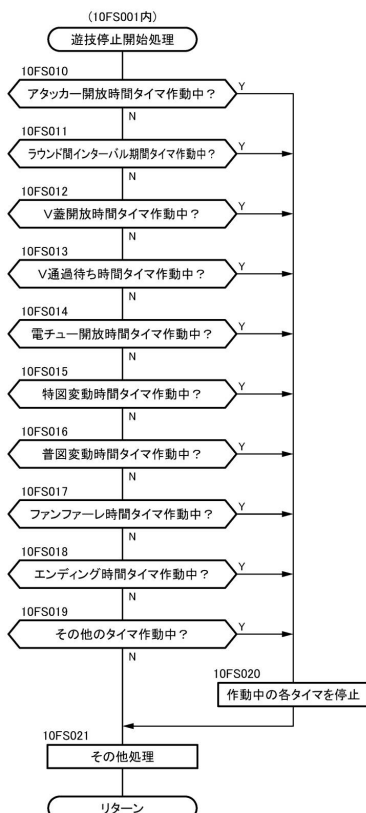
【図 10-2】

【図 10-2】



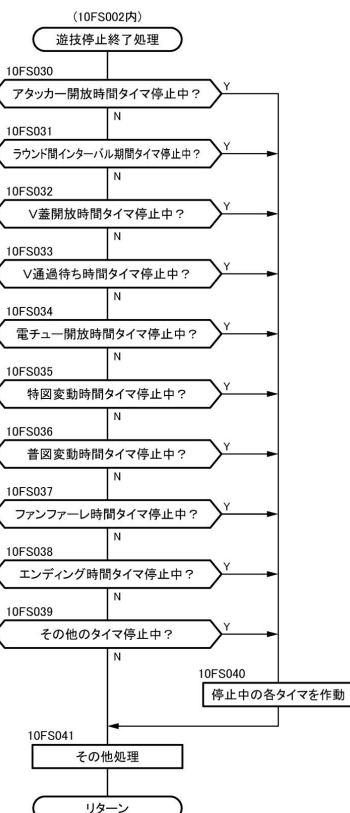
【図 10-3】

【図 10-3】



【図 10-4】

【図 10-4】



10

20

30

40

50

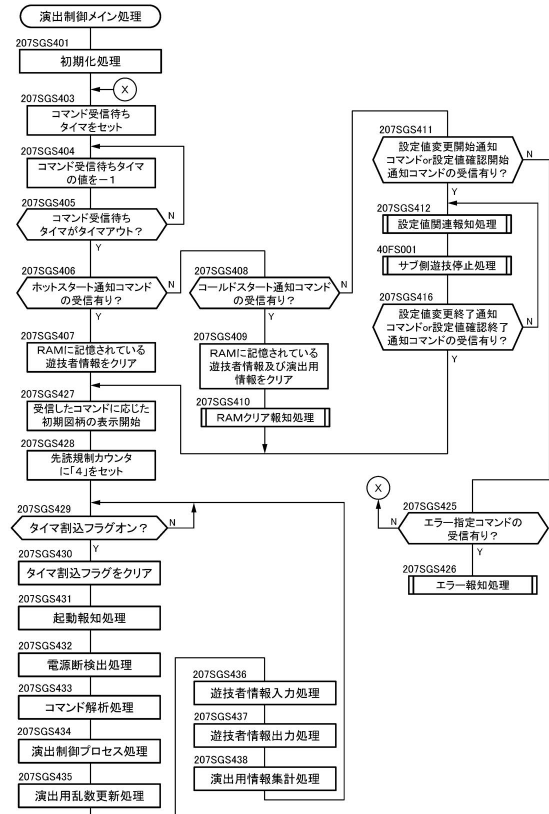
【図 11-1】

【图 11-1】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	大入賞口開放中を指定
C2	XX	第2保留記憶数通知	大入賞口開放後を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞判定結果(表示結果)を指定
F2	XX	変動種別指定	始動入賞時の入賞判定結果(変動パターン種別)を指定

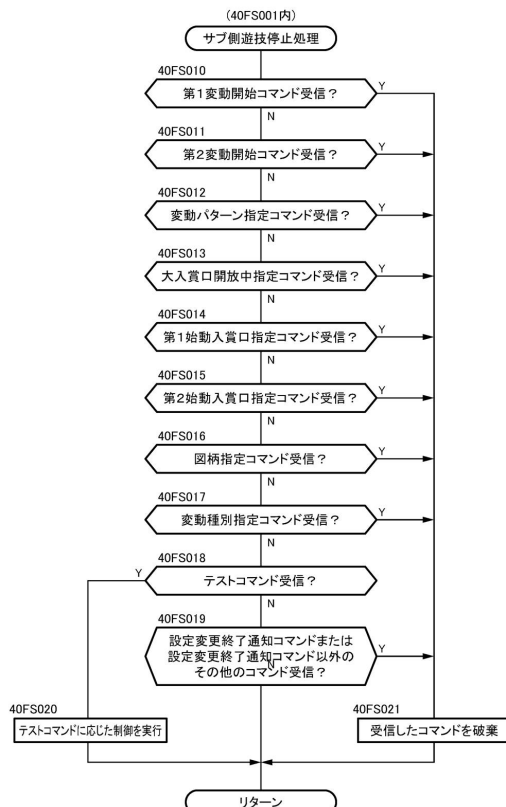
【図 11-2】

【图11-2】



【図 1 1 - 3】

【图11-3】



【図 12-1】

【图12-1】

[低確率時]

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)		
変動特図指定パターン=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13587(確率:1/199.8)
変動特図指定パターン=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13587(確率:1/199.9)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13607(確率:1/188.3)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13607(確率:1/188.3)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

大当り判定値(MR1 0~65535)と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13626(確率:1/178.1)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13626(確率:1/178.1)

(D)表示結果判定テーブル(設定値4)

○表示結果判定アルゴリズム(設定値) 大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)		
変動特図指定パツパ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13656(確率:1/164.7)
変動特図指定パツパ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13656(確率:1/164.7)

(E)表示結果判定テーブル(設定値5)

(注)表示結果判定は「平均」が設定値より 大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13697(確率:1/149.3)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13697(確率:1/149.3)

(F)表示結果判定テーブル(設定値6)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13748(確率:1/134.0)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13748(確率:1/134.0)

【図 1 2 - 2】

【図 12-2】

[高確率時]

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14569(確率:1/50)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14569(確率:1/50)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14650(確率:1/47.1)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14650(確率:1/47.1)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14731(確率:1/44.5)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14731(確率:1/44.5)

(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14849(確率:1/41.2)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14849(確率:1/41.2)

(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~15015(確率:1/37.3)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~15015(確率:1/37.3)

(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~15215(確率:1/33.5)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~15215(確率:1/33.5)

【図 1 2 - 3】

【図 12-3】

大当たり種別決定テーブル

(A) [第1特別図柄用]

判定結果 [高ベース回数]	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
3R通常大当たり [50回]	0~176	0~176	0~176	0~176	0~176	0~176
5R通常大当たり [50回]	177~179	177~179	177~179	177~179	177~179	177~179
10R通常大当たり [50回]						
3R確変大当たり [50回]	180~290	180~290	180~290	180~290	180~290	180~290
5R確変大当たり [50回]	291~293	291~293	291~293	291~293	291~293	291~293
10R確変大当たり [50回]	294~299	294~299	294~299	294~299	294~299	294~299

(B) [第2特別図柄用]

判定結果 [高ベース回数]	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
3R通常大当たり [100回]	0~134	0~134	0~134	0~134	0~134	0~134
5R通常大当たり [100回]	135~164	135~164	135~164	135~164	135~164	135~164
10R通常大当たり [100回]	165~179	165~179	165~179	165~179	165~179	165~179
3R確変大当たり [100回]	180~203	180~203	180~203	180~203	180~203	180~203
5R確変大当たり [100回]	204~263	204~263	204~263	204~263	204~263	204~263
10R確変大当たり [100回]	264~299	264~299	264~299	264~299	264~299	264~299

10

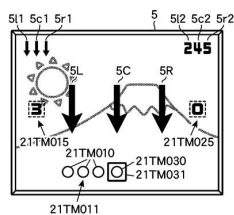
20

【図 1 2 - 4】

【図 12-4】

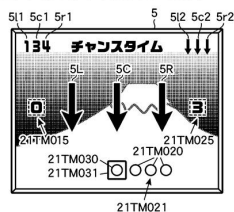
(A) 低確/低ベース状態

(A1) 通常モード



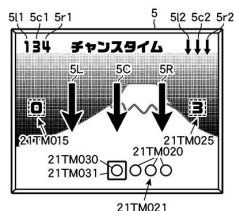
(B) 低確/高ベース状態

(B1) チャンスタイム 50回 or 100回

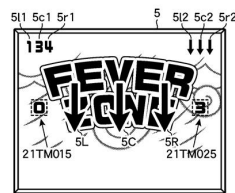


(C) 高確/高ベース状態

(C1) チャンスタイム 50回 or 100回

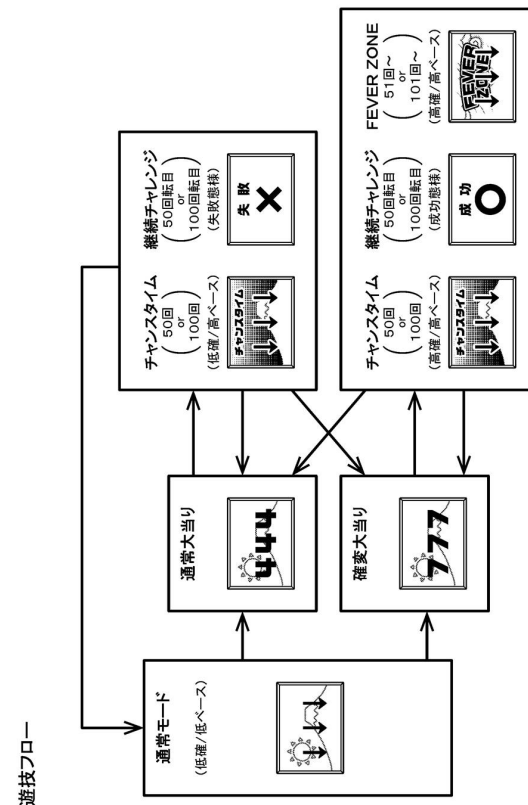


(C2) FEVER ZONE 51回 ~ or 101回 ~



【図 1 2 - 5】

【図 12-5】



30

40

50

【図 12-6】

【図 12-6】

(A) 第 1 期間 [最終変動を除く] (特図 1 大当り後 49 回転 or 特図 2 大当り後 99 回転) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
非リーチはずれ (高速変動) [1 秒]						
非リーチはずれ (短縮変動) [5 秒]	1~750	1~750	1~750	1~750	1~750	1~750
ノーマリーチはずれ [30 秒]	751~900	751~900	751~900	751~900	751~900	751~900
スーパーリーチはずれ [60 秒]	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(A2) [大当り用]

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
直大当り [10 秒]	1~20	1~20	1~20	1~20	1~20	1~20
ノーマリーチ大当り [30 秒]	21~50	21~50	21~50	21~50	21~50	21~50
スーパーリーチ大当り [60 秒]	51~997	51~997	51~997	51~997	51~997	51~997

(B) 第 1 期間 [最終変動] (特図 1 大当り後 50 回転目 or 特図 2 大当り後 100 回転目) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
示唆演出 (はずれ) [30 秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

(B2) [大当り用]

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
示唆演出 (大当り) [30 秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

(C) 第 2 期間 (特図 1 大当り後 51 回転以降 or 特図 2 大当り後 101 回転以降) の変動パターン判定テーブル

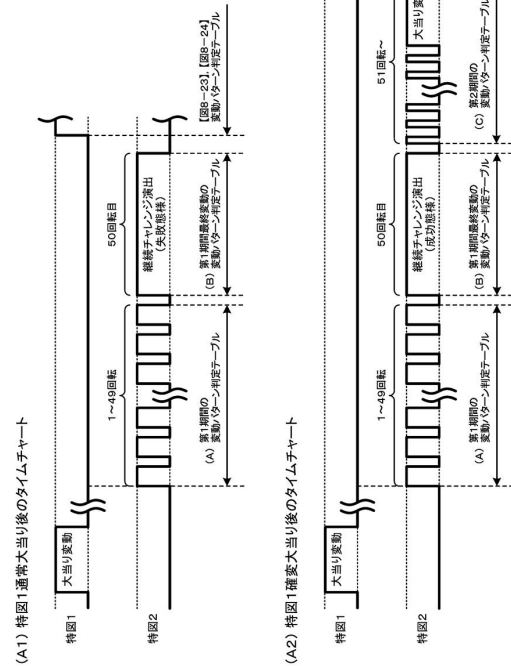
変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
非リーチはずれ (高速変動) [1 秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997
非リーチはずれ (短縮変動) [5 秒]						
ノーマリーチはずれ [30 秒]						
スーパーリーチはずれ [60 秒]						

(C2) [大当り用]

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
直大当り [10 秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997
ノーマリーチ大当り [30 秒]						
スーパーリーチ大当り [60 秒]						

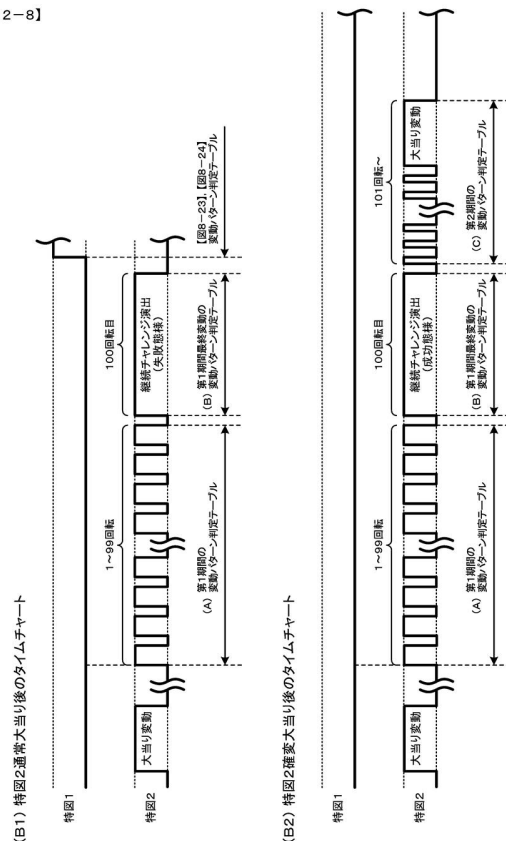
【図 12-7】

【図 12-7】



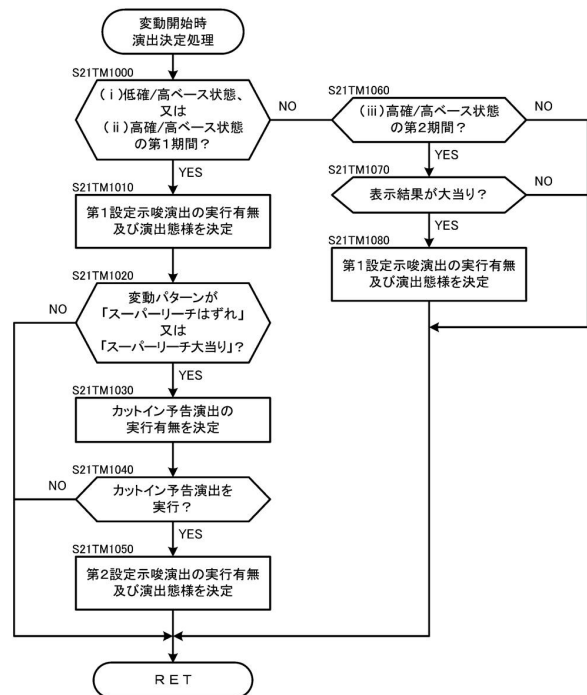
【図 12-8】

【図 12-8】



【図 12-9】

【図 12-9】



【図 12-10】

【図12-10】

(A) 第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第1設定示唆演出 (図柄エフェクト)			
	実行なし (エフェクトなし)	実行あり (エフェクトあり)		
		白	青	赤
1、2 (低設定)	90%	5%	3%	2%
3、4 (中間設定)	90%	2%	5%	3%
5、6 (高設定)	90%	2%	3%	5%

(B) カットイン予告演出の実行有無決定テーブル

表示結果	カットイン予告演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当たり	40%	60%

(C) 第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第2設定示唆演出(カットイン文字)		
	実行なし	実行あり	
	白 (デフォルト)	青	赤
1、3、5 (奇数設定)	30%	50%	20%
2、4、6 (偶数設定)	30%	20%	50%

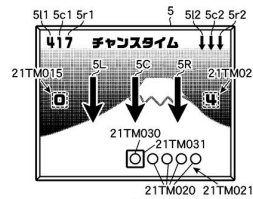
【図 12-11】

【図12-11】

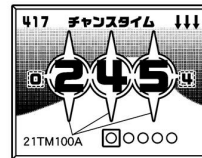
第1設定示唆演出

(A) 第1期間

(A1)



(A2)

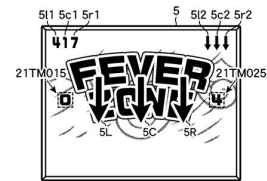


(A3)

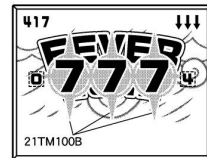


(B) 第2期間

(B1)



(B2)



(B3)

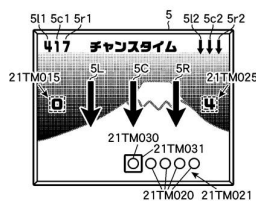


【図 12-12】

【図12-12】

第2設定示唆演出

(1)



(2)

第2設定示唆演出
実行なし

(3)



(4)

第2設定示唆演出
実行あり

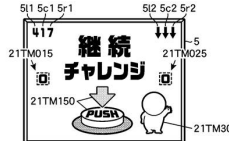
【図 12-13】

【図12-13】

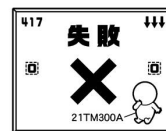
継続チャレンジ演出

(1) 50回転目 or 100回転目

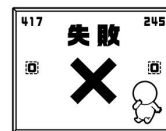
(1)



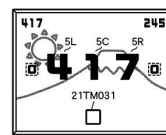
(2)



(3)



(4)



失敗態様

(5)



(6)



(7)



通常モードへ移行

FEVER ZONEへ移行

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-084179 (JP, A)
特開 2018-015489 (JP, A)
特開 2016-154907 (JP, A)
特開 2017-148290 (JP, A)
特開 2018-027469 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02