

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7063784号

(P7063784)

(45)発行日 令和4年5月9日(2022.5.9)

(24)登録日 令和4年4月25日(2022.4.25)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 2 (全163頁)

(21)出願番号 特願2018-187890(P2018-187890)
 (22)出願日 平成30年10月3日(2018.10.3)
 (65)公開番号 特開2020-54667(P2020-54667A)
 (43)公開日 令和2年4月9日(2020.4.9)
 審査請求日 令和1年11月7日(2019.11.7)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 平井 隼人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 特定表示領域を含む複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示を表示
 することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演
 出実行手段を備え、
 前記示唆演出において、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示
 領域において前記特別表示が表示され、
 前記示唆演出は、前記特定表示領域に前記特別表示を表示する第1示唆演出と、前記特定
 表示領域に前記特別表示を表示しない第2示唆演出と、を含み、
 前記第1示唆演出において、前記複数種類の演出パターンの何れに従う場合でも、前記特
 定表示領域における前記特別表示が最後に表示され、
前記第2示唆演出において、前記特別表示が表示される表示領域の数に応じて、前記有利
状態に制御される割合が異なり、
 さらに、
 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
 能な遊技制御手段と、
 前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段
 と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、
前記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と、
を備え、
前記遊技制御手段により制御され、複数の発光部からなる情報表示部を有し、
前記情報表示部は、少なくとも、前記可変表示に応じて発光可能な可変表示部と、前記可
変表示部に隣接し、前記保留記憶手段が記憶する保留情報の数に応じて発光可能な保留表
示部と、を含み、
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、
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特殊態様で前記情報表示
部を発光可能であり、
前記特殊態様は、遊技中における前記情報表示部の発光態様とは異なる態様であり、
前記情報表示部が前記特殊態様で発光しているときに、前記可変表示部において前記可変
表示に応じた発光は実行されず、
前記情報表示部が前記特殊態様で発光しているときにおける前記可変表示部と前記保留表
示部の発光周期が異なる、
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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、
特定表示領域を含む複数の表示領域のうち少なくとも何れか 1 つにおいて特別表示を表示
することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演
出実行手段を備え、
前記示唆演出において、複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で各表示
領域において前記特別表示が表示され、
前記示唆演出は、前記特定表示領域に前記特別表示を表示する第 1 示唆演出と、前記特定
表示領域に前記特別表示を表示しない第 2 示唆演出と、を含み、
前記第 1 示唆演出において、前記複数種類の演出パターンの何れに従う場合でも、前記特
定表示領域における前記特別表示が最後に表示され、
前記第 2 示唆演出において、前記特別表示が表示される表示領域の数に応じて、前記有利
状態に制御される割合が異なり、

さらに、
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
能な遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段
と、
前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、
前記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と、
を備え、

前記遊技制御手段により制御され、複数の発光部からなる情報表示部を有し、
前記情報表示部は、少なくとも、前記可変表示に応じて発光可能な可変表示部と、前記可
変表示部に隣接し、前記保留記憶手段が記憶する保留情報の数に応じて発光可能な保留表
示部と、を含み、
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、
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特殊態様で前記情報表示
部を発光可能であり、
前記特殊態様は、遊技中における前記情報表示部の発光態様とは異なる態様であり、
前記情報表示部が前記特殊態様で発光しているときに、前記可変表示部において前記可変
表示に応じた発光は実行されず、

10

20

30

40

50

前記情報表示部が前記特殊態様で発光しているときにおける前記可変表示部と前記保留表示部の発光周期が異なる、
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、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

上記遊技機として、例えば、特許文献1には、複数のキャラクタ90A～90Fのキャラクタ画像を、決められた順番で、決められた配置場所に1枚ずつ集結させる演出を実行する遊技機が開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-184974号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献1に記載の遊技機では、キャラクタ画像が集結されていく際の演出パターンが単一であるため、演出のバリエーションが乏しく遊技の興趣の向上が十分でなかった。また、演出パターンを増やした場合に、遊技者が演出の最後にいずれの配置場所に注目すればよいか分かり難くなってしまう虞があった。

20

【0005】

この発明は、上記事情に鑑み、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る一の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
特定表示領域を含む複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、

30

前記示唆演出において、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され、

前記示唆演出は、前記特定表示領域に前記特別表示を表示する第1示唆演出と、前記特定表示領域に前記特別表示を表示しない第2示唆演出と、を含み、

前記第1示唆演出において、前記複数種類の演出パターンの何れに従う場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示され、

前記第2示唆演出において、前記特別表示が表示される表示領域の数に応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり、

40

さらに、

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と、

前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、

前記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と、

を備え、

50

前記遊技制御手段により制御され、複数の発光部からなる情報表示部を有し、
前記情報表示部は、少なくとも、前記可変表示に応じて発光可能な可変表示部と、前記可変表示部に隣接し、前記保留記憶手段が記憶する保留情報の数に応じて発光可能な保留表示部と、を含み、

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、

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特殊態様で前記情報表示部を発光可能であり、

前記特殊態様は、遊技中における前記情報表示部の発光態様とは異なる態様であり、

前記情報表示部が前記特殊態様で発光しているときに、前記可変表示部において前記可変表示に応じた発光は実行されず、

前記情報表示部が前記特殊態様で発光しているときにおける前記可変表示部と前記保留表示部の発光周期が異なる、

ことを特徴としている。

(B) 上記目的を達成するため、本発明に係る一の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

特定表示領域を含む複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、

前記示唆演出において、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され、

前記示唆演出は、前記特定表示領域に前記特別表示を表示する第1示唆演出と、前記特定表示領域に前記特別表示を表示しない第2示唆演出と、を含み、

前記第1示唆演出において、前記複数種類の演出パターンの何れに従う場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示され、

前記第2示唆演出において、前記特別表示が表示される表示領域の数に応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり、

さらに、

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と、

前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、

前記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と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、複数の発光部からなる情報表示部を有し、

前記情報表示部は、少なくとも、前記可変表示に応じて発光可能な可変表示部と、前記可変表示部に隣接し、前記保留記憶手段が記憶する保留情報の数に応じて発光可能な保留表示部と、を含み、

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、

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特殊態様で前記情報表示部を発光可能であり、

前記特殊態様は、遊技中における前記情報表示部の発光態様とは異なる態様であり、

前記情報表示部が前記特殊態様で発光しているときに、前記可変表示部において前記可変表示に応じた発光は実行されず、

前記情報表示部が前記特殊態様で発光しているときにおける前記可変表示部と前記保留表示部の発光周期が異なる、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

(1) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

特定表示領域（例えば図 9-1 に示す第 3 枠領域 A K 3 など）を含む複数の表示領域（例えば図 9-1 に示す第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 など）のうち少なくとも何れか 1 つにおいて特別表示（例えば図 9-2 に示すカード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 など）を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図 9-4 のカード演出設定処理や図 9-15 のカード演出実行処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され（例えばカード演出では、図 9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 それぞれにおいてカード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 が表示される）、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示され（例えば図 9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第 3 枠領域 A K 3 におけるカード画像の表示が最後に実行される）、

さらに、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記特定示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記特定示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該特定示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図 10-2（D）や図 10-2（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、

前記特定示唆演出実行手段は、前記特定示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出）と第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出）とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図 10-2（H）に示すように、スーパーリーチ D のリーチ演出の開始から該スーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトル 3 1 A K 0 0 7 を表示する部分）

ことを特徴としている。

【0007】

このような構成によれば、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかを遊技者に分かり難くすることを防止できる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記特別表示は複数種類あり（例えば図 9-2 に示すカード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 など）、

前記特別表示は、それぞれ、前記複数の表示領域のうち何れか 1 つに対応付けられており（例えばカード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 は、図 9-3 に示すように、それぞれ、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち何れか 1 つに対応付けられている）、

前記示唆演出では、各種類の前記特別表示が、それぞれ、対応する表示領域において表示される（例えばカード演出では、カード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 が、それぞれ、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち対応する枠領域において表示される）、

ようにしてもよい。

【0009】

このような構成によれば、多様な演出パターンで示唆演出を実行することによって遊技の

10

20

30

40

50

興趣を向上させることができるとともに、特別表示に応じて表示される表示領域が決められているため、演出に規則性があり、演出が煩雑になりすぎることを防止できる。

【0010】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記特定表示領域において前記特別表示が表示された場合に、複数種類の変化演出(例えばストック演出など)のうち何れか1つを実行するとともに、前記複数種類の変化演出のうち何れが実行されるかを遊技者が認識できない態様で特別画像(例えばストック画像AK6など)を表示する(例えばカード演出において第3枠領域AK3にカード画像が表示された場合に、複数種類のストック演出のうち何れか1つが実行されるとともに、ストック画像AK6が表示される)、
ようにしてもよい。

10

【0011】

このような構成によれば、遊技者を特定表示領域に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記複数の表示領域全てにおいて前記特別表示が表示された後に、前記複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて前記特別表示を再度表示可能である(例えばカード演出において第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の全てにおいてカード画像が表示された後に、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち少なくとも何れか1つにおいてカード画像を再度表示可能である)、
ようにしてもよい。

20

【0013】

このような構成によれば、表示領域全てにおいて特別表示が表示された後にも、再度遊技者を楽しませることができる。

【0014】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記複数の表示領域のうち前記特別表示が表示されている表示領域の数に応じて前記複数の表示領域の表示態様を変化させる(例えばカード演出において、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5を、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の何れにおいてもカード画像が表示されていない場合、及び、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち3つ以下の枠領域にてカード画像が表示されている場合には白色で表示する一方、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち4つ以上の枠領域にてカード画像が表示されている場合には赤色で表示する)、
ようにしてもよい。

30

【0015】

このような構成によれば、特別表示が表示されている表示領域の数を遊技者が把握することを容易にすることができるとともに、遊技者を高揚させることができる。

【0016】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記複数種類の演出パターンのうち何れに従って前記示唆演出が実行されるかに応じて異なる割合で前記有利状態に制御する(例えば図9-7(b)に示すように、大当りの場合には、図9-7(a)に示す複数種類のカード演出の演出パターンがそれぞれ互いに異なる割合で決定される)、
ようにしてもよい。

40

【0017】

このような構成によれば、遊技者を、何れの演出パターンに従って示唆演出が実行されるかに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0018】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

50

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B など）と、演出状態（例えば、メータ画像 6 0 A K 0 0 2 など）が特定状態（例えば、メータが満タンになった状態（図 8 - 1 0（E））など）に変化したときに特定演出（例えば、スーパーリーチ B など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、をさらに備え、

前記演出状態は、所定期間における複数のタイミング（例えば、第 1 タイミング～第 4 タイミングなど）で前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第 1 変化パターン（例えば、操作系演出など）と、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第 2 変化パターン（例えば、非操作系演出など）と、で変化可能であり（図 8 - 6、図 8 - 9、図 8 - 1 0 など）、

10

前記複数のタイミングのうちの少なくとも 2 つのタイミングで、前記演出状態が前記第 1 変化パターンと前記第 2 変化パターンとのいずれで変化するかの割合が異なる（例えば、第 1 タイミング～第 4 タイミングそれぞれで操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合が異なる（図 8 - 6）など）、

ようにしてもよい。

【0019】

このような構成によれば、演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパターンを用意しかつ演出状態がどのような変化パターンで変化するかの割合を 2 つ以上のタイミングで異ならせたので、演出状態の変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

20

【0020】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（8）に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 2 0 1 6 - 1 0 1 4 2 8 号公報に示されているような、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行うものがあった。上記した従来の遊技機では、演出効果を高めることが望まれており、この点に鑑み、演出効果を高めることができる遊技機の提供が求められている。

【0021】

（8）前記課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

30

前記有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0）と、

前記特定示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記特定示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該特定示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図 1 0 - 2（D）や図 1 0 - 2（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、

前記特定示唆演出実行手段は、前記特定示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出）と第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出）とを実行可能であり、

40

前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図 1 0 - 2（H）に示すように、スーパーリーチ D のリーチ演出の開始から該スーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトル 3 1 A K 0 0 7 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、特定示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【0022】

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

50

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

【図面の簡単な説明】

【0023】

【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。

10

【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】主な変動パターンを示す図である。

【図8-2】メータ演出、メータ示唆演出、ノーマルリーチ、スーパーリーチA、スーパーリーチBの実行期間等の関係を示す図である。

【図8-3】メータ演出における第1タイミング～第4タイミングの時系列的な位置を示す図である。

【図8-4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-5】メータ示唆演出の実行決定例を示す図である。

【図8-6】メータ演出の実行パターンの内容や決定割合等を示す図である。

【図8-7】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図8-8】第1タイミング～第4タイミング中の操作タイミングとその後の演出との時系列的な関係を示す図である。

【図8-9】メータ演出の演出画面例を示す図である。

【図8-10】メータ演出の演出画面例を示す図である。

【図8-11】メータ示唆演出の演出画面例を示す図である。

【図8-12】変形例に係るメータ演出の変化タイミングの回数決定例である。

【図8-13】変形例に係る演出画面例を示す図である。

【図8-14】変形例に係る演出画面例を示す図である。

【図8-15】変形例に係る演出画面例を示す図である。

【図9-1】特徴部123AKに係る枠領域の一例を示す図である。

30

【図9-2】特徴部123AKに係るカード画像の種類を示す図である。

【図9-3】特徴部123AKに係る枠領域とカード画像との対応関係を示す図である。

【図9-4】特徴部123AKに係るカード演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-5】特徴部123AKに係るストック演出の実行決定割合を示す図である。

【図9-6】特徴部123AKに係るカード演出の実行タイミングの決定割合を示す図である。

【図9-7】特徴部123AKに係るカード演出の演出パターンの種類と、カード演出の演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図9-8】特徴部123AKに係るガセカード演出の実行決定割合を示す図である。

40

【図9-9】特徴部123AKに係るガセカード演出の実行タイミングの決定割合を示す図である。

【図9-10】特徴部123AKに係る大当たり時のガセカード演出において溜まるカード画像の枚数の決定割合と、ハズレ時のガセカード演出において溜まるカード画像の枚数の決定割合と、を示す図である。

【図9-11】特徴部123AKに係る溜まるカード画像の枚数が4枚の場合におけるガセカード演出の演出パターンの種類と、演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図9-12】特徴部123AKに係る溜まるカード画像の枚数が3枚の場合におけるガセカード演出の演出パターンの種類と、演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図9-13】特徴部123AKに係る溜まるカード画像の枚数が2枚の場合におけるガ

50

セカード演出の演出パターンの種類と、演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図 9-14】特徴部 1 2 3 A K に係る溜まるカード画像の枚数が 1 枚の場合におけるガセカード演出の演出パターンの種類と、演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図 9-15】特徴部 1 2 3 A K に係るカード演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-16】特徴部 1 2 3 A K に係るカード演出の演出画面例を示す図である。

【図 9-17】特徴部 1 2 3 A K に係るストック演出の演出画面例を示す図である。

【図 9-18】特徴部 1 2 3 A K に係るストック演出の演出画面例を示す図である。

【図 9-19】特徴部 1 2 3 A K に係るストック演出の演出画面例を示す図である。

【図 10-1】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

10

【図 10-2】演出動作例を示す図である。

【図 10-3】演出動作例を示す図である。

【図 10-4】演出動作例を示す図である。

【図 10-5】演出動作例を示す図である。

【図 10-6】演出動作例を示す図である。

【図 10-7】演出動作例を示す図である。

【図 10-8】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-9】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 10-10】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 10-11】変形例の演出動作例を示す図である。

20

【図 10-12】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 11-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 11-2】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 11-3】遊技情報表示部を示す図である。

【図 11-4】特別図柄表示装置における大当り種別毎の態様を示す図である。

【図 11-5】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 11-6】ラウンド表示器における大当り種別毎の態様を示す図である。

【図 11-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である

【図 11-8】(A)、(B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 11-9】各乱数を示す説明図である。

30

【図 11-10】変動パターンを例示する図である。

【図 11-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 11-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 11-13】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11-14】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 11-15】(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 11-16】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 11-17】(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。

40

【図 11-18】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 11-19】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 11-20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 11-21】(A) は R A M クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は R A M の概略図である。

【図 11-22】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 11-23】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 11-24】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図 11-25】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。

50

【図 1 1 - 2 6】 (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 1 1 - 2 7】 (A) は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の变化を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の变化を示す図である。

【図 1 1 - 2 8】 遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図 1 1 - 2 9】 演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 0】 R A M 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。

10

【図 1 1 - 3 1】 受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

【図 1 1 - 3 2】 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 1 1 - 3 3】 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 1 1 - 3 4】 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 1 1 - 3 5】 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 1 1 - 3 6】 画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 7】 電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 8】 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。

20

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 4】

(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。

【0 0 2 5】

(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。

30

【0 0 2 6】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0 0 2 7】

40

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。

【0 0 2 8】

50

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。

【0029】

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

10

【0030】

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。

【0031】

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。

20

【0032】

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。

【0033】

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。

30

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（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6Bは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81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6A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6Bは、ソレノイド81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6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【0037】

50

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

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 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 10 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。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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 41 が設けられている。遊技球が通過ゲート 41 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0044】

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

【0045】

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。

【0046】

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

【0047】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。

【0048】

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

10

20

30

40

50

【0049】

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。

【0050】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

10

【0051】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

【0052】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0053】

（遊技の進行の概略）

20

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0054】

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

30

【0055】

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

【0056】

可変入賞球装置6B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4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0057】

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

40

【0058】

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

50

【0059】

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。

【0060】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

【0061】

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。

【0062】

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。

20

【0063】

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。

30

【0064】

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。

【0065】

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

40

【0066】

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。

【0067】

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。

50

【0068】

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。

【0069】

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。

10

【0070】

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。

【0071】

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。

20

【0072】

（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。

【0073】

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。

30

【0074】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

40

【0075】

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。

【0076】

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、

50

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

【0077】

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

10

【0078】

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

20

【0079】

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

【0080】

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。

30

【0081】

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。

40

【0082】

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

50

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。

【0083】

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）。

【0084】

（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。

10

【0085】

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。

【0086】

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。

20

【0087】

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

30

【0088】

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

【0089】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0090】

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。

【0091】

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

50

用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【0092】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（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。

10

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

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

20

【0096】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0097】

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

30

【0098】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

40

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

50

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。

【0102】

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。

【0103】

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。

10

【0104】

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。

【0105】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0106】

（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。

20

【0107】

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。

30

【0108】

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。

【0109】

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

40

【0110】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；No）、RAM 1 0 2（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 S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2 のデータ保護

50

処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4 ; N o）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 1 1】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

10

【 0 1 1 2】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 1 3】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

20

【 0 1 1 4】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【 0 1 1 5】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込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。

40

【 0 1 1 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

50

）。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）。

【0117】

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、CPU 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）。CPU 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）。

【0118】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことにに基づく）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記憶数を表示する。

【0119】

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

【0120】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0121】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0122】

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

【0123】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

20

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

30

【 0 1 2 8 】

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

40

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行さ

50

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

【 0 1 3 0 】

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

10

【 0 1 3 1 】

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

20

【 0 1 3 2 】

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

30

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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。

40

【 0 1 3 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。

50

【0136】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

10

【0137】

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

【0138】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

【0139】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

40

【0140】

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。

【0141】

50

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

【0142】

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

10

【0143】

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

【0144】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

20

【0145】

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

30

【0146】

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

40

【0147】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行さ

50

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「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0148】

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。

【0149】

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。

20

【0150】

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。

30

【0151】

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、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。

40

【0152】

(特徴部60AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部60AKについて説明する。

【0153】

(変動パターン)

特徴部60AKでは、主に、図8-1に示す変動パターンが使用される。ここでは、ハズレ時の変動パターンとして、PA1-1、PA2-1、PA3-2～PA3-4が用意されている。また、大当り時の変動パターンとして、PB3-2～PB3-4が用意されている。なお、特徴部60AKでは、小当り等を省略してもよい。

【0154】

50

PA1-1、PA2-1は、非リーチを指定する。PA2-1は、特図変動時間が通常（PA1-1）よりも短くなっている短縮有りのパターン（時短制御時に選択されるパターン）である。PA3-2～PA3-4、PB3-2～PB3-4は、リーチを指定する。PA3-2、PB3-2は、リーチ時に実行するリーチ演出としてノーマルリーチ（発展無し）を指定し、PA3-3、PB3-3は、リーチ演出としてスーパーリーチAを指定し、PA3-4、PB3-4は、リーチ演出としてスーパーリーチBを指定する。

【0155】

CPU103は、図5のステップS111の変動パターン設定処理において、変動パターン決定用の乱数値（遊技用乱数のうちの1つ）と、ROM101に用意された変動パターン決定用のテーブルとによる抽選により、これから実行する特図ゲームの可変表示の変動パターンを上記変動パターンのいずれかに決定（選択）する。変動パターンの決定割合は、ハズレ時は、PA1-1又はPA2-1（時短制御時のみ選択される）＞PA3-2＞PA3-3＞PA3-4の順で高くなるように設定されている。大当り時は、PB3-4＞PB3-3＞PB3-2の順で高くなるように設定されている。非リーチの変動パターン（PA1-1又はPA2-1）は、ハズレ確定である。また、リーチ演出の大当り期待度は、スーパーリーチB＞スーパーリーチA＞ノーマルリーチ（発展無し）の順で高く設定されている。また、時短制御のときには、特図変動時間が短いPA2-1が選択されやすく、平均的な特図変動時間が時短制御を行っていないときよりも短くなる。CPU103は、変動パターンを決定したときには、決定した変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）を演出制御基板12に送信する。

【0156】

詳しい処理については後述するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドが変動パターンPA3-2又はPB3-2を指定しているときには、ノーマルリーチを実行する。演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドが変動パターンPA3-3、PB3-3、PA3-3、PB3-3のいずれかを指定しているときには、ノーマルリーチを実行したあと、ノーマルリーチをスーパーリーチA又はBに発展させる。

【0157】

（メータ演出及びメータ示唆演出）

図8-1に示すように、ノーマルリーチからスーパーリーチA又はBに発展するとき（変動パターンがPA3-3、PB3-3、PA3-3、PB3-3のいずれかのとき）には、メータ演出が実行される（図8-2（B）及び（C））。メータ演出は、リーチ演出の一部として実行され、ノーマルリーチから発展するスーパーリーチがスーパーリーチBとなるか否かを煽る演出である。メータ演出は、画像表示装置5に表示されるメータ画像60AK002（図8-9、図8-10）にポイント（Pt）を貯めていく（加算していく）演出である（図8-9、図8-10参照）。ポイントが上限（ここでは、100Pt）まで貯まりメータ画像60AK002が満タンになると、メータ演出は成功となり、スーパーリーチBへの発展がなされる（図8-2（B））。一方、ポイントが上限（ここでは、100Pt）まで貯まらずメータ画像60AK002が満タンにならないと、メータ演出は失敗となり、スーパーリーチAへの発展がなされる（図8-2（C））。スーパーリーチBの方が、大当り期待度が高いのでメータ演出が成功となる方が遊技者にとってはうれしい。ノーマルリーチからスーパーリーチに発展しないとき（変動パターンがPA3-2又はPB3-2のとき）には、メータ演出は実行されない（図8-2（A））。

【0158】

この特徴部60AKでは、メータ演出が実行されるか否かを示唆するメータ示唆演出（図8-11）も実行される。メータ示唆演出は、ノーマルリーチ実行時に実行されるので、スーパーリーチへの発展がないときも実行され得る（図8-2）。

【0159】

（メータ演出）

メータ演出では、メータ画像60AK002にポイントを貯めるタイミング（ここでは、期間の概念を含んでいる）として、図8-3に示すように、第1タイミング～第4タイミ

ングが設定されている。メータ演出のうち各タイミングで実行され得る演出として、「自動加算」、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」の各演出が用意されている。なお、メータ演出は、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが戦うバトル演出であり、バトルの進行（第1タイミングから第4タイミングでの各演出の進行）に応じてポイントが貯まる（図8-9及び図8-10）。

【0160】

「自動加算」は、遊技者からの操作を受け付けずにポイントを自動で貯める演出である（ポイントは、バトルの進行に応じて徐々に貯まる）（図8-9（D）-（F））である。

「自動加算」では、当該「自動加算」で貯められた合計ポイント（ここでは、加算されたポイント数の合計）も報知される（図8-9（F）の「+5Pt!」の画像）。

10

【0161】

「小ボタン連打」は、「連打しろ!」の画像と、プッシュボタン31Bを模した小サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン31Bへの連打回数が所定回数に達したときにメータ画像60AK002にポイントを貯める演出である（図8-9（B）-（C））。「小ボタン連打」では、ポイントが貯まったときに、その旨（ここでは、加算されたポイント数）も報知される（図8-9（C）の「+10Pt!」の画像）。連打回数が所定回数に達しなかったときには後述する。

【0162】

「中ボタン」は、「押せ!」の画像と、プッシュボタン31Bを模した中サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン31Bへの押圧操作があったときにメータ画像60AK002にポイントを貯める演出である（図8-10（A）-（B））。「中ボタン」では、ポイントが貯まったときは、その旨（ここでは、加算されたポイント数）も報知される（図8-10（B）の「+35Pt!」の画像）。なお、プッシュボタン31Bへの押圧操作がなかったときには後述する。

20

【0163】

「大ボタン」は、「押せ!」の画像と、プッシュボタン31Bを模した大サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン31Bへの押圧操作があったときにメータ画像60AK002にポイントを貯める演出である（図8-10（D）-（F））。「大ボタン」では、ポイントが貯まったときは、その旨（ここでは、加算されたポイント数）も報知される（図8-10（E）の「+50Pt!」の画像）。なお、プッシュボタン31Bへの押圧操作がなかったときには後述する。

30

【0164】

上記各演出のうち、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」は、操作に応じてポイントを加算するので、操作系演出ということがある。「自動加算」は、ポイントを自動加算するので（操作が不要なので）、非操作系演出ということがある。

【0165】

メータ演出において、メータ画像60AK002が満タンになった場合、満タンになった旨が報知され（図8-10（E）の「メータMAX!!」の画像）、その後、スーパーリーチBへの発展の演出がメータ演出の一部として行われる。メータ演出において、メータ画像60AK002が満タンにならなかった場合、その旨が報知され（例えば「残念。。」の画像）、その後、スーパーリーチAへの発展の演出がメータ演出の一部として行われる。

40

【0166】

第1タイミングから第4タイミングそれぞれで実行される演出は、メータ演出の実行パターンにより予め設定されており（図8-6）、可変表示の開始時に一括で決定される。

【0167】

（メータ示唆演出）

50

メータ示唆演出は、メータ演出が実行されるかを示唆する示唆画像60AK011を表示し、遊技者の操作（プッシュボタン31Bへの押圧操作）を促しながらメータ演出の開始を示唆する（図8-11）。メータ示唆演出では、プッシュボタン31Bへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像（「メータ演出の開始可能性有り！」等）を表示する。操作がなかったときには、示唆画像60AK011が消去される。なお、メータ演出が実行される場合（スーパーリーチが実行される場合）、プッシュボタン31Bへの操作があれば、その後にメータ演出が実行されることを報知する画像（「メータ演出実行！！」等）を表示してもよい。メータ演出が実行されない場合（ノーマルリーチ（発展なし）の場合）、プッシュボタン31Bへの操作があれば、その後にメータ演出が実行されないことを報知する画像（「残念・・・」等）を表示してもよい。

10

【0168】

（可変表示開始設定処理）

演出制御用CPU120は、図7の可変表示開始設定処理（ステップS171）にて、図8-4に示す処理を実行する。

【0169】

まず、演出制御用CPU120は、これから実行する可変表示の変動パターン（以下、今回の変動パターン）及びこれから実行する可変表示の可変表示結果（以下、今回の可変表示結果）に基づいて、最終停止図柄（確定飾り図柄）を決定する（ステップ60AKS101）。変動パターン及び可変表示結果は、可変表示開始時に主基板11から伝送され、コマンド解析処理で解析された演出制御コマンド（ここでは、変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンド）によって特定される。最終停止図柄は、変動パターンと可変表示結果との組み合わせに応じてROM121に予め用意されており、抽選等により決定される。抽選は、ここでは、乱数値及びROM121に予め用意されたテーブルによる決定方法をいう（以下同じ）。乱数値は、乱数回路124又は演出用乱数更新処理で更新される演出用乱数の1つを使用する（以下、抽選について同じ）。

20

【0170】

その後、今回の変動パターンがリーチを指定するもの（PA3-2～PA3-4、PB3-2～PB3-4）であるかを判定する（ステップ60AKS102）。リーチを指定している場合（ステップ60AKS102；Yes）、メータ示唆演出の実行の有無を抽選により決定する（ステップ60AKS103）。実行する／しないの決定割合は、図8-5に示す割合に設定されている。つまり、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンがノーマルリーチ（発展なし）を指定するもの（PA3-2、PB3-2）であるか、スーパーリーチを指定するもの（PA3-3～PA3-4、PB3-3～PB3-4）であるかに応じて異なる割合で、メータ示唆演出の実行の有無を決定する。ここでは、スーパーリーチの場合に、メータ示唆演出を実行しやすい。つまり、メータ演出が実行される場合の方が、実行されない場合よりも、メータ示唆演出の実行割合が高い。

30

【0171】

その後、今回の変動パターンがスーパーリーチを指定するものであるかを判定する（ステップ60AKS104）。スーパーリーチを指定している場合（ステップ60AKS104；Yes）、これからの可変表示でスーパーリーチが実行されるためメータ演出を実行することになる。このときには、メータ演出の実行パターンを抽選により決定する（ステップ60AKS105）。

40

【0172】

メータ演出の各実行パターンの内容、各実行パターンの決定割合を図8-6に示す。

【0173】

図8-6における第1タイミング～第4タイミングの各欄には、そのときのタイミングで実行される演出名（「自動加算」、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」）が記載されている。各演出は、上記で説明した通りである。

【0174】

第1タイミング～第4タイミングの各欄の括弧書きのポイント（Pt）は、そのタイミン

50

グで加算されるポイントである（操作系演出の場合には、操作があったときに加算されるポイント。加算ポイントについて以下同じ）。図 8-6 のように、第 1 タイミングから第 4 タイミングそれぞれで実行される演出において加算されるポイントは、実行パターンにより予め定められている。

【0175】

合計ポイントの覧は、第 1 タイミング～第 4 タイミングで実行される各演出で加算されるポイントの合計である。合計ポイントが 100 ポイントに達する実行パターン ME01、ME03、ME05、ME07、ME09 は、メータ画像 60AK002 が満タン（100 ポイントが満タン）になるので、成功のメータ演出の実行パターンである。合計ポイントが 100 ポイント未満の実行パターン ME02、ME04、ME06、ME08、ME10 は、メータ画像 60AK002 が満タン（100 ポイントが満タン）に達しないので、失敗のメータ演出の実行パターンである。

10

【0176】

「自動加算」では、5 ポイントが加算される（ポイントは徐々に（例えば、0.1 ポイントごと）に加算され、合計で 5 ポイント加算される）。「小ボタン連打」では、連打操作があったときに 10 ポイントが加算される。「中ボタン」では、操作があったときに 35 ポイントが加算される。第 4 タイミングで実行される「中ボタン」では、そのメータ演出が成功の場合には、操作があったときに 50 ポイントが加算され、それ以前の操作系演出について全て操作があった場合にメータ画像 60AK002 が満タンになるようになっている（ME05、ME06 参照）。メータ演出が成功の場合の「大ボタン」では、操作があったときに 50 ポイント、又は、80 ポイントが加算され、それ以前の操作系演出について全て操作があった場合にメータ画像 60AK002 が満タンになるようになっている（50 ポイントについては、ME01、ME03 参照。80 ポイントについては、ME09 参照）。メータ演出が失敗の場合の「大ボタン」では、操作があったときに 45 ポイントが加算される。

20

【0177】

操作系演出が実行されたにもかかわらず操作がなかった場合、そのメータ演出が成功のメータ演出であっても、メータ画像 60AK002 を満タンにできない。その場合には、第 4 タイミングの後の所定タイミングにおいて、メータ画像 60AK002 の上限ポイント（ここでは、100 Pt）から現在のポイント数を減算したポイントを、メータ画像 60AK002 に貯め（つまり、メータ画像 60AK002 を満タンにし）、その後にスーパーリーチ B に発展する発展演出（以下、ポイント満タン用特別演出という。）をメータ演出の一部として行う。そのメータ演出が失敗のメータ演出のとき（つまり、メータ画像 60AK002 を満タンにする必要がないとき）には、特別な演出は実行されない。

30

【0178】

例えば、実行パターン ME01 でメータ演出を実行する場合、第 1 タイミングで「小ボタン連打」の演出を実行し、第 2 タイミングで「自動加算」の演出を実行し、第 3 タイミングで「中ボタン」の演出を実行し、第 4 タイミングで「大ボタン」の演出を実行する。全ての操作系演出にて操作があった場合、メータ画像 60AK002 に貯まるポイントは、10 ポイント→15 ポイント→50 ポイント→100 ポイントと増えていく。少なくとも 1 つの操作系演出で操作がなかった場合、第 4 タイミング終了後にメータ画像 60AK002 の上限ポイント（ここでは、100 Pt）から現在のポイント数を減算したポイントを、メータ画像 60AK002 に貯める。その後、スーパーリーチ B への発展演出を実行する。これら一連の演出により、メータ演出が構成される。

40

【0179】

実行パターン ME02 でメータ演出を実行する場合、第 1 タイミングで「小ボタン連打」の演出を実行し、第 2 タイミングで「自動加算」の演出を実行し、第 3 タイミングで「中ボタン」の演出を実行し、第 4 タイミングで「大ボタン」の演出を実行する。全ての操作系演出にて操作があった場合、メータ画像 60AK002 に貯まるポイントは、10 ポイント→15 ポイント→50 ポイント→95 ポイントと増えていく。少なくとも 1 つの操作

50

系演出で操作がなかった場合であっても、当該実行パターンでのメータ演出は失敗のメータ演出なので、特別な演出は実行されない。その後、スーパーリーチAへの発展演出を実行する。これら一連の演出により、メータ演出が構成される。

【0180】

ステップ60AKS105では、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンがスーパーリーチAのとき、失敗のメータ演出の実行パターンME02、ME04、ME06、ME08、ME10のいずれかを今回のメータ演出の実行パターンとして決定（選択）する。各実行パターンの決定割合は、図8-6に示す割合に設定されている。

【0181】

ステップ60AKS105では、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンがスーパーリーチBのとき、成功のメータ演出の実行パターンME01、ME03、ME05、ME07、ME09のいずれか（失敗のメータ演出の実行パターン）を今回のメータ演出の実行パターンとして決定（選択）する。各実行パターンの決定割合は、図8-6に示す割合に設定されている。

【0182】

図8-6に示すように、実行パターンME02、ME04、ME06、ME08、ME10（失敗のメータ演出の実行パターン）の各決定割合は、均等となっている（それぞれ20/100）。その一方で、実行パターンME01、ME03、ME09（成功のメータ演出の実行パターンであって、第4タイミングで「大ボタン」が実行される実行パターン）の各決定割合ないし決定割合の合計は、実行パターンME05、ME07（成功のメータ演出の実行パターンであって、第4タイミングで「中ボタン」が実行される実行パターン）の各決定割合ないし決定割合の合計よりも低い。さらに、第4タイミングで「自動加算」が実行される実行パターンは、失敗のメータ演出の実行パターンしかない（ME10）。このようなことから、第4タイミングにおいて、「自動加算」が実行される場合には、スーパーリーチBに発展することではなく（スーパーリーチAのみに発展する）、「中ボタン」が実行される場合よりも、「大ボタン」が実行される場合の方が、スーパーリーチBに発展する割合は高い。また、「大ボタン」が実行される場合よりも、「中ボタン」が実行される場合の方が、スーパーリーチAに発展する割合は高い。スーパーリーチAよりもスーパーリーチBの方が、大当たり期待度は高いので、「大ボタン」の方が、「中ボタン」、「自動加算」よりも大当たり期待度が高い。「中ボタン」と「自動加算」とでは、「中ボタン」の方が大当たり期待度が高い。

【0183】

また、第1タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、40/100であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、60/100である。第2タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、60/100であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、40/100である。第3タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、80/100であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、20/100である。第4タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチAのときに80/100であり、スーパーリーチBのときに100/100であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチAのときに20/100であり、スーパーリーチBのときに0/100である。以上のことから、第1タイミング～第4タイミングの各タイミングでは、操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合が異なっている。

【0184】

また、操作系演出で加算されるポイントは、少なくとも10ポイント以上であり、非操作系演出で加算されるポイント（5ポイント）よりも高い。

【0185】

図8-4に戻り、今回の変動パターンがリーチを指定していない場合（ステップ60AKS104；No）、今回の変動パターンがスーパーリーチを指定していない場合（ステップ60AKS104；No）、又は、ステップ60AKS105を実行したあと、演出制御用CPU120は、リーチ演出等の実行の有無や、実行する演出の態様等を決定する（ステップ60AKS106）。具体的には、抽選により予告演出（大当たり期待度を予告する演出であり、高ベースのときと、低ベースのときとで、演出態様を異ならせてもよい。）等の各種演出の実行の有無やその態様等を決定する。このとき、今回の可変表示結果や今回の変動パターン等に応じて抽選での決定割合を異ならせることにより、予告演出等の実行の有無やその態様に依拠して大当たり期待度（スーパーリーチの実行期待度等も含む）を異ならせる。また、今回の変動パターンがリーチを指定するものである場合には、その変動パターンが指定するリーチ演出（最終停止図柄に応じて態様を異ならせてもよい）を実行すると決定する（スーパーリーチの実行の決定の場合、上記で決定した実行パターンでのメータ演出を実行するとも決定される）。

10

【0186】

その後、演出制御用CPU120は、上記で実行すると決定した演出（リーチ演出（メータ演出を含む）、メータ示唆演出、予告演出等）の開始タイミング（実行する演出と変動パターンとの関係で予め決められている）を設定する（ステップ60AKS107）。具体的に、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、演出制御プロセスタイマ（RAM122に設けられ、可変表示の実行開始からの経過時間等を計測するためのタイマ）に初期値として設定するとともに、実行すると決定した演出の種類や態様（メータ演出の実行パターンを含む）等を特定する演出特定データと、当該演出の実行開始タイミングを演出制御プロセスタイマのタイマ値との比較により示す実行タイミング特定タイマ値（実行する演出と変動パターン（特図変動時間）との関係で予め設定されている。）と、を、対応付けてRAM122のタイマ値格納領域に格納する（ここでは、これらデータが演出制御パターンとして機能する）。演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出が複数有る場合には、各演出について、演出特定データと実行タイミング特定タイマ値とをタイマ値格納領域に格納する。

20

【0187】

その後、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンが指定する態様かつ上記で決定した最終停止図柄を導出する飾り図柄の可変表示の実行開始の指示を表示制御部123に供給する（ステップ60AKS108）。表示制御部123は、当該指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始させる。なお、このとき、可変表示対応表示の表示を更新してもよい（保留表示のシフト等）。

30

【0188】

その後、演出プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップ60AKS109）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0189】

（可変表示中処理）

演出制御用CPU120は、図7の可変表示中演出処理（ステップS172）にて、図8-7に示す処理を実行する。

40

【0190】

演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、減じたあとのタイマ値が0であるか否かを判定することで、今回の変動パターンに対応した特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ60AKS201）。

【0191】

タイマ値が0でない場合、つまり、特図変動時間（飾り図柄の可変表示の実行期間でもある）が経過していない場合（ステップ60AKS201；No）、演出制御用CPU120は、現在がメータ示唆演出の実行開始タイミングであるかを判定する（ステップ60AKS202）。ここでは、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致する実行タイ

50

ミング特定タイマ値が上記のタイマ値格納領域に格納されており、かつ、当該実行タイミング特定タイマ値に対応する演出特定データがメータ示唆演出を特定しているときに、現在がメータ示唆演出の開始タイミングであると判定する（演出の実行開始タイミングの判定について、以下同様）。メータ示唆演出の開始タイミングである場合（ステップ60AKS202；Yes）、演出特定データが特定する態様のメータ示唆演出の実行開始指示を表示制御部123に供給する（ステップ60AKS203）。この指示により、表示制御部123は、メータ示唆演出の実行を開始する。

【0192】

ステップ60AKS203のあと、現在がメータ示唆演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ60AKS202；No）、演出制御用CPU120は、現在がメータ演出の実行開始タイミングであるかを判定する（ステップ60AKS204）。メータ演出の開始タイミングである場合（ステップ60AKS204；Yes）、演出特定データが特定する態様（実行パターンME01～ME10のいずれか）のメータ演出の実行開始指示を表示制御部123に供給する（ステップ60AKS205）。この指示により、表示制御部123は、メータ演出の実行を開始する。

【0193】

ステップ60AKS205のあと、現在がメータ演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ60AKS204；No）、現在がメータ示唆演出における操作受付期間内であるかを判定する（ステップ60AKS206）。例えば、メータ示唆演出を実行すると決定した際に、当該操作受付期間に対応したタイマ値の集まり（変動パターン等との関係から予め定められているものとする）と、当該タイマ値の集まりがメータ示唆演出に関するものであることを特定する特定データとを、対応付けてRAM122に格納しておく。演出制御用CPU120は、ステップ60AKS206において、RAM122に前記特定データが格納してあり、かつ、当該特定データに対応するタイマ値の集まりのうちのいずれかが演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するかを判定し、合致する場合には、現在がメータ示唆演出における操作受付期間内であると判定する（ステップ60AKS206；Yes）。合致しない場合には、当該操作受付期間内でないとして判定する（ステップ60AKS206；No）。

【0194】

操作受付期間内の場合（ステップ60AKS206；Yes）、プッシュボタン31Bへの押圧操作があったかを判定する（ステップ60AKS207）。プッシュセンサ35Bから供給される、プッシュボタン31Bに対する操作を検出したことを示す検出信号が供給された場合に、押圧操作があったと判定する。この場合（ステップ60AKS207；Yes）、表示制御部123に、プッシュボタン31Bへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像（「メータ演出の開始可能性有り！」等）等を表示する指示を供給する（ステップ60AKS208）。当該指示により表示制御部123は、前記画像を画像表示装置5に表示する。このときには、上記操作受付期間が終了するので、前記タイマ値の集まりと、前記特定データとを消去する。

【0195】

なお、操作受付期間の判定（ステップ60AKS206）については、演出制御用CPU120が、表示制御部123に現在が操作受付期間であるかを問い合わせることによって行ってもよい（他の操作受付期間についても同様）。

【0196】

ステップ60AKS208のあと、現在がメータ示唆演出の操作受付期間でない場合（ステップ60AKS206；No）、操作がなかった場合（ステップ60AKS207；No）、現在がメータ演出における操作受付期間内であるかを判定する（ステップ60AKS209）。例えば、メータ演出の実行パターン等を決定した際に、今回の実行パターンに含まれる操作系演出全てについて、操作受付期間に対応するタイマ値の集まりと、当該操作受付期間が設けられた操作系演出の種類（「小ボタン連打」であるか、「中ボタン」であるか、「大ボタン」であるか等）を特定する特定データと、を対応付けてRAM12

10

20

30

40

50

2に格納しておく。演出制御用CPU120は、ステップ60AKS206において、RAM122に前記特定データが格納してあり、かつ、当該特定データに対応するタイマ値の集まりのうちのいずれかが演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するかを判定し、合致する場合には、現在が操作受付期間内であると判定する（ステップ60AKS209；Yes）。合致しない場合には、当該操作受付期間内でないと判定する（ステップ60AKS209；No）。

【0197】

操作受付期間内の場合（ステップ60AKS209；Yes）、操作系演出の種類に応じた操作があったかを判定する（ステップ60AKS210）。例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するタイマ値を含む前記タイマ値の集まりに対応した前記特定データが「小ボタン連打」を特定する場合には、プッシュボタン31Bに所定回数の連打があったかを判定する。例えば、プッシュセンサ35Bから供給される、プッシュボタン31Bに対する操作を検出したことを示す検出信号の供給回数を、当該検出信号が供給するたびにカウントしておき、カウントしたカウント値が所定回数に達したときに、前記操作があったと判定する。前記特定データが「中ボタン」、「大ボタン」を特定する場合には、プッシュセンサ35Bから供給される、プッシュボタン31Bに対する操作を検出したことを示す検出信号が供給された場合に、当該操作があったと判定する。

【0198】

操作があった場合（ステップ60AKS210；Yes）、表示制御部123に、操作の受付に対応した演出の開始指示を供給する（ステップ60AKS211）。当該演出は、バトルにおいて、味方キャラ60AK003の攻撃が敵キャラ60AK004にヒットし、メータ画像60AK002にポイントが貯まり（加算され）、加算されたポイント数を報知する演出であって、操作系演出の種類等に応じて異なる演出であればよい。表示制御部123は、前記開始指示を受け、現在実行中の操作系演出について、前記演出を実行する（当然実行中の操作系演出に応じて演出態様は異なる）。なお、操作があった場合、当該操作受付期間は終了するので、今回使用した前記特定データ、前記タイマ値を消去する。

【0199】

第1タイミング～第4タイミングの各期間は、可変表示開始時に設定されたもので固定なので、操作タイミングにかかわらず、前記操作の受付に対応した演出の終了タイミングは同じである（第1タイミング～第4タイミングの終了タイミングが演出の終了タイミング。図8-8参照）。このため、当該演出では、加算されたポイント数を報知する演出等については、演出終了タイミングまでループ再生等するとよい。

【0200】

なお、上記ステップ60AKS209～60AKS211の処理では、演出制御用CPU120が、表示制御部123に、現在が、操作受付期間であるか、操作受付期間である場合に当該期間が第1タイミング～第4タイミングのいずれのタイミングでの期間であるか及び操作系演出の種類等を問い合わせて、操作受付期間についての情報を取得し、取得した情報に基づいて上記各種処理を行ってもよい。

【0201】

ステップ60AKS211のあと、現在がメータ演出の操作受付期間でない場合（ステップ60AKS209；No）、操作がなかった場合（ステップ60AKS210；No）、現在が上記で設定した演出（今回の可変表示で実行すると決定した演出）の開始タイミングであるかを判定する（ステップ60AKS212）。ここでは、当該判定を、上記のタイマ値格納領域に格納されている実行タイミング特定タイマ値が、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致するか判定することにより行う。上記のタイマ値格納領域に、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致する実行タイミング特定タイマ値が格納されている場合には、対応する演出（スーパーリーチなどを含む）の開始タイミングであるので（ステップ60AKS212；Yes）、当該タイマ値に対応して当該タイマ値格納領域に格納されている演出特定データが特定する演出の実行開始指示を表示制御部123に供給する（ステップ60AKS213）。表示制御部123は、当該実行開始指示

10

20

30

40

50

を受け、演出特定データが特定する演出を開始させる。

【0202】

演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ60AKS212；No）、ステップ60AKS213のあとは、可変表示中処理を終了する。

【0203】

ステップ60AKS201において、タイマ値が0である場合、つまり、特図変動時間が経過した場合（ステップ60AKS201；Yes）、特図ゲームにおいて可変表示結果を導出表示する際に主基板11から伝送される、確定飾り図柄を停止表示させることを指定する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップ60AKS214）。このとき、当該コマンドの受信がなければ（ステップ60AKS214；No）、可変表示中演出処理を終了する。

10

【0204】

図柄確定指定コマンドの受信があった場合には（ステップ60AKS214；Yes）、最終停止図柄の導出タイミングとなったので、表示制御部123に最終停止図柄（確定飾り図柄）の導出（図柄の停止）を指示する（ステップ60AKS215）。表示制御部123は、当該指示を受け、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄の可変表示を終了させて確定飾り図柄（可変表示結果）を導出させる。その後、主基板11からの、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（当り開始指定コマンド）の受信待ち時間に対応するタイマ値をRAM122に設けられた所定のタイマに設定する（ステップ60AKS216）。これにより、受信待ち時間が設定される。その後、演出プロセスフラグの値を「3」に更新し（ステップ60AKS217）、可変表示中演出処理を終了する。

20

【0205】

（メータ演出の演出画面例）

メータ演出の演出画面例について図8-9及び図8-10を参照して説明する。図8-9及び図8-10は、実行パターンME01でのメータ演出の演出画面例である。図8-9（A）のように、メータ演出が開始すると、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが戦うバトルが開始する。このとき、プッシュボタン31Bを模したボタン画像60AK005を表示開始する。なお、表示開始されるボタン画像60AK005は、まだ小サイズであり、この時点では暗く又は半透明で表示されている。暗く又は半透明で表示されることで、現在が操作受付期間でないことを報知できる。以下、ボタン画像60AK005は、操作有効期間でないときには、暗く又は半透明で表示されるものとする。なお、ボタン画像は、操作受付期間以外表示しないようにしてもよい。

30

【0206】

その後、第1タイミングの到来とともに、「小ボタン連打」の演出が開始される（図8-9（B））。当該演出では、「連打しろ！」の画像と、メータ演出開始時よりも明瞭（明るく又は非透明）に表示した小サイズのボタン画像60AK005（これ以降でも操作有効期間では、非操作有効期間よりも明瞭に表示される。）と、を、操作促進のための演出画像として表示する。プッシュボタン31Bへの連打が所定回数に達すると、味方キャラ60AK003の攻撃が敵キャラ60AK004にヒットし、メータ画像60AK002にポイントが貯まる（図8-9（C））。この場合、メータ画像60AK002では、10ポイントが貯まる（メータ画像60AK002のメータレベル（ドットで塗りつぶした画像の上端）が10ポイント分上昇する）。そして、「+10Pt!」の画像により、10ポイントが貯まった（加算された）ことが報知される。連打が所定回数に達しなかった場合等では、上記攻撃のヒット及びポイントの加算がなく、「小ボタン連打」の演出がそのまま終了する。

40

【0207】

第1タイミングの終了後、第2タイミングが到来すると、「自動加算」の演出が開始される（図8-9（D））。「自動加算」では、遊技者からの操作を受け付けずにポイントを自動で貯める。具体的には、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが移

50

動したり攻撃しあったりして、味方キャラ60AK003の攻撃（弱い攻撃）のたびに、ポイントを少しずつ（例えば、0.1ポイントずつ）貯めていく（メータ画像60AK002のメータレベルが徐々に上昇する）（図8-9（E））。第2タイミングの終了時、今回の「自動加算」で貯まった合計ポイントが、5ポイントに達する。このとき、「+5Pt!」の画像を表示し、5ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される（図8-9（F））。

【0208】

第2タイミングの終了後、第3タイミングが到来すると、「中ボタン」の演出が開始される（図8-10（A））。「中ボタン」では、「押せ!」の画像と、プッシュボタン31Bを模した中サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示する。プッシュボタン31Bへの押圧操作（1回操作）があると、味方キャラ60AK003の攻撃が敵キャラ60AK004にヒットし、メータ画像60AK002にポイントが貯まる（図8-10（B））。この場合、メータ画像60AK002では、35ポイントが貯まる（メータ画像60AK002のメータレベルが35ポイント分上昇する）。そして、「+35Pt!」の画像により、35ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される。前記操作がなかった場合、上記攻撃のヒット及びポイントの加算がなく、「中ボタン」の演出がそのまま終了する。

【0209】

第3タイミングの終了後、第4タイミングの到来の前に、中サイズのボタン画像60AK005（操作有効期間外なので、暗く又は半透明で表示されている）に星の画像60AK009が作用（ここでは、接触）し、ボタン画像60AK005が大サイズに成長する（図8-10（C））。大サイズに成長したボタン画像60AK005は、操作有効期間が到来するまで、暗く又は半透明で表示される。

【0210】

その後、第4タイミングが到来すると、「大ボタン」の演出が開始される（図8-10（D））。「大ボタン」では、「押せ!」の画像と、プッシュボタン31Bを模した大サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示する。プッシュボタン31Bへの押圧操作（1回操作）があると、味方キャラ60AK003の攻撃が敵キャラ60AK004にヒットし、メータ画像60AK002にポイントが貯まる（図8-10（B））。この場合、メータ画像60AK002では、50ポイントが貯まる（メータレベルが上昇する）。そして、「+50Pt!」の画像により、50ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される。ここでは、これにより、ポイントが上限値（満タン）となり、メータ画像60AK002のメータレベルも50ポイント分上昇して満タンとなる。そして、「メータMAX!!」の画像を表示することで、つまり、メータ演出が成功したことが報知され、その後、スーパーリーチBへの発展の演出が実行され、メータ演出が終了する。実行パターンがME02の場合には、ポイントが上限値に達しないので、その後、スーパーリーチAへの発展の演出が実行され、メータ演出が終了する。なお、上記各操作系演出で一度でも操作がなくポイント加算がなかった場合には、ポイントが上限値に達していないので、上記で説明したポイント満タン用特別演出を実行する。

【0211】

（メータ示唆演出の演出画面例）

メータ示唆演出では、図8-11に示すように、メータ演出が実行されるかを示唆する示唆画像60AK011を表示し、遊技者の操作（プッシュボタン31Bへの押圧操作）を促しながらメータ演出の開始を示唆する（図8-11）。メータ示唆演出では、プッシュボタン31Bへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像（「メータ演出の開始可能性有り!」等）を表示する。操作がなかったときには、示唆画像60AK011が消去される。

【0212】

（特徴部60AKの効果）

（1）特徴部60AKでは、メータ演出において、メータ画像60AK002を第1タイ

10

20

30

40

50

ミング～第4タイミングで変化させることができる。当該変化は、ここでは、メータの上昇である（図8-9、図8-10）。そして、当該変化のパターンとして、操作を必要としない非操作系演出（「自動加算」）と、操作を必要とする操作系演出（「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」）とを用意し、第1タイミング～第4タイミングそれぞれで、操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合を異ならせている（図8-6）。このようにして、メータ画像60AK002の変化パターンとして遊技者の操作によらないパターンを用意し、かつメータ画像60AK002がどのような変化パターンで変化するかを各タイミングで異ならせることで、メータ画像60AK002の変化を多様化させることができ、メータ画像60AK002に関して遊技者の興味が向上する。

【0213】

（2）また、遊技者の操作を促進する表示として、「連打しろ！」の画像、「押せ！」の画像、ボタン画像60AK005などを表示し、異なるタイミングで実行される「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」についてボタン画像60AK005の態様を異ならせるなどすることで、演出を態様化でき、また、遊技者による操作が促進され、遊技の興味が向上する。また、「小ボタン連打」は10ポイントの加算、「中ボタン」は35ポイント等の加算、「大ボタン」は50ポイント等の加算とすることで、ボタン画像60AK005の態様に応じて、メータ画像60AK002の変化度合い（加算ポイント）を異ならせているため、演出を態様化でき、また、遊技者による操作が促進され、遊技の興味が向上する。

【0214】

（3）また、メータ画像60AK002のメータレベルを変化させたときに、「+10Pt！」等の加算ポイントを報知する画像、「メータMAX！！」等のメータが満タンになったことを報知する画像などを表示することで、メータ画像60AK002に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興味が向上する。

【0215】

（5）また、メータ示唆演出の実行の有無に応じてメータ演出の実行割合を変えているので、メータ演出の前についても遊技者が注目し、遊技の興味が向上する。

【0216】

（6）ボタン画像60AK005として、中サイズと、中サイズよりも大当たり期待度が高い大サイズのボタン画像60AK005を用意し、中サイズのボタン画像60AK005に星の画像60AK009を作用させ、ボタン画像60AK005を大サイズに変化させることができるので、中サイズから大サイズへの変化についての演出効果が向上し、遊技の興味が向上する。

【0217】

（7）非操作系演出及び操作系演出を用意するとともに、操作系演出では、10ポイント以上のポイント加算を行い、非操作系演出では、5ポイントのポイント加算を行うことで、操作系演出と非操作系演出とで加算されるポイント（メータ画像60AK002のメータレベルの変化度、メータ画像60AK002に貯めるポイント）を異ならせたので、非操作系演出を用意し、かつ非操作系演出と操作系演出とで加算されるポイントを異ならせたので、メータ画像60AK002の変化を多様化させることができ、メータ画像60AK002に関して遊技者の興味が向上する。

【0218】

（8）また、非操作系演出よりも操作系演出の方が、加算されるポイントが大きいため、遊技者の操作系演出での操作の意欲を高めることができ、遊技の興味が向上する。

【0219】

（9）また、「自動加算」では、バトル演出の進行に応じてポイントを徐々に貯め、貯めたポイントを「+5Pt！」の画像で報知するので、メータ画像60AK002に関する情報（ポイントの情報）を遊技者に提供することができ、遊技の興味が向上する。なお、ポイントが徐々に貯まるたびに、貯めたポイントを報知する画像（「+0.1Pt！」等）を連続的に表示してもよく、これによっても、メータ画像60AK002に関する情報

10

20

30

40

50

(ポイントの情報)を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。

【0220】

(上記特徴部を一例とする構成)

上記特徴部を一例とする構成について、以下列挙する。なお、上記で開示している事項及び下記の構成は、どの事項及び構成であっても省略できる。

【0221】

(1)遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1など)であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン31Bなど)と、演出状態(例えば、メータ画像60AK002など)が特定状態(例えば、メータが満タンになった状態(図8-10(E))など)に変化したときに特定演出(例えば、スーパーリーチBなど)を実行する特定演出実行手段(例えば、演出制御基板12など)と、を備え、

10

前記演出状態は、所定期間における複数のタイミング(例えば、第1タイミング～第4タイミングなど)で前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第1変化パターン(例えば、操作系演出など)と、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第2変化パターン(例えば、非操作系演出など)と、で変化可能である(図8-6、図8-9、図8-10など)、遊技機。

【0222】

20

上記検出手段には、遊技者により操作される操作手段が含まれる。当該操作手段として、上記スティックコントローラ31Aを使用してもよい。例えば、上記メータ演出で、スティックコントローラ31Aの傾倒動作に基づいてポイントを加算する。操作手段として、十字キー、複数のボタンなどを採用してもよい。上記検出手段は、遊技者の動作を検出するためのカメラ、赤外線センサ等であってもよい。

【0223】

演出状態は、画像表示装置5に表示される画像、ポイントに応じて点灯個数が増減する複数のLED等の発光手段などであってもよい。演出状態は、メータ状の他、1つの発光部又は画像(例えば、保留表示、アクティブ表示など)、爆弾に導火線が繋がった画像、卵の画像、カウントダウン／カウントアップされる数字の画像などであってもよい。1つの発光部又は画像は、その色が特定色(特定状態)までに順次変化していく。爆弾に導火線が繋がった画像では、導火線に火が付きどんどん短くなっていき爆弾が爆発する(特定状態)。卵の画像では、徐々にひびが入り、卵が割れると所定のキャラが誕生する(特定状態)。カウントダウン／カウントアップされる数字の画像では、0又は100(特定状態)まで数字がカウントダウン／カウントアップされる。

30

【0224】

特定演出は、スーパーリーチの他、ノーマルリーチ等でもよい。また、予告演出(先読み予告演出を含む)等であってもよい。特定演出は、大当たり期待度等の有利度が高いことを報知する演出であるとよい。有利度は、遊技者にとって有利な状態になる又はすでになっている度合い(可能性)などであり、大当たり期待度等の期待度(これから有利な状態が到来する可能性)の他、確変状態、時短状態など、現在における有利さ(現在が有利な状態であるか否か。例えば、有利な状態である場合とない場合とで抽選の決定割合を変えることで実現できる)などを含む。

40

【0225】

第1変化パターンに必要な操作は、長押し等であってもよい。第2変化パターンは、上記実施の形態では、ポイントを徐々に加算していくが、一度に所定ポイントを加算するもの(一度に演出状態を所定状態に変化させるもの)であってもよい。上記第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれで変化させるかの決定は、予め抽選等により変動開始前、演出状態の表示開始前から行われるものであるとよい。また、複数のタイミングそれぞれについて、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれで変化させるかを抽選等で決

50

定してもよい。複数のタイミングそれぞれで、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれでも変化させることが可能であるとよいが、一部のタイミングでは第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれかのみで変化可能としてもよい（例えば、第4タイミングでは、操作系演出のみ実行可能とするなど）。片方の変化パターンのみで演出状態を変化させるパターンがあってもよい。

【0226】

操作系演出、非操作系演出の各種類ごとに有利度を設定し、複数タイミングの後になるほど有利度が高い演出が実行されやすいようにしてもよい。例えば、メータ演出の実行パターンを一括に決める際、有利度が高い大ボタンが第4のタイミングで登場しやいよう各実行パターンや決定割合を設定する。また、上記特徴部60AKのように、複数タイミングの後になるほど、高いポイントが付与される種類の演出が実行されやすいようにするとよい。これらにより、遊技者の期待感が持続するので、遊技の興趣が向上する。

10

【0227】

上記特徴部60AKでは、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、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）にも特徴部60AKを適用可能である。上記演出状態等をスロット機の演出で表示等すればよい。この場合、特定演出等は、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ等の期待度を報知する演出等とする。

20

【0228】

(2) 前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つのタイミングで、前記演出状態が前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとのいずれで変化するか割合が異なる（例えば、第1タイミング～第4タイミングそれぞれで操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合が異なる（図8-6）など）。

【0229】

上記特徴部60AKでは、演出状態（メータ画像60AK002）を変化させ得るすべてのタイミング（第1タイミング～第4タイミング）において、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれで変化するか割合を異ならせているが、少なくとも2つタイミングにおける前記割合を異ならせ、後のタイミングでの前記割合は同じにしてもよい。前記の割合は、特徴部60AKでは操作系演出又は非操作系演出とのいずれかが実行される割合などでもある。第1変化パターン又は第2変化パターンでの変化割合は、これらが複数種類ある場合には、複数種類それぞれの変化割合の合計でも平均値でもよい。上記特徴部60AKでは、第2変化パターンとして、「自動加算」のみがあるが、複数種類の演出を用意してもよい。例えば、徐々にポイントが加算されるものと、一度にポイントが加算されるものとの両者を用意してもよい。

30

【0230】

演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパターンを用意しかつ演出状態がどの変化パターンで変化するか割合を2つ以上のタイミングで異ならせることにより、演出状態の変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

40

【0231】

(3) 前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとで、前記演出状態の変化量が異なる（例えば、操作系演出では、10ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、5ポイントのポイント加算など）。なお、当該構成は、前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとで一部に共通の変化量がある場合を含む。

【0232】

第1変化パターンが複数種類用意されている場合（上記の操作系演出等）、その演出状態の変化量は、各種類の変化量であってもよいし、当該各種類の変化量の平均値等であって

50

もよい。第2変化パターンについても同様である。また、1つの第1変化パターン、1つの第2変化パターンについて、変化可能な変化量を複数用意してもよい（「大ボタン」の+50Pt、45Ptなど）。この場合の演出状態の変化量は、各変化量であってもよいし、当該各変化量の平均値等であってもよい。

【0233】

このような構成によれば、演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパターンを用意しかつ変化パターンに応じて演出状態の変化量を異ならせたので、演出状態の変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【0234】

第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれの変化量を大きくするかは任意であるが、前記第1変化パターンの方が前記第2変化パターンよりも前記演出状態の変化量が多い（例えば、操作系演出では、10ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、5ポイントのポイント加算など）、ようにするとよい。これにより、遊技者の操作意欲を高めることができ、遊技の興趣が向上する。なお、必ず多くするのではなく、一部で第2変化パターンでの変化量が多くてもよい。つまり、第1変化パターンの方が第2変化パターンよりも演出状態の変化量が多くなりやすいようにするとよい。

【0235】

（4）前記演出状態が前記第1変化パターンで変化する際に、遊技者の動作を促進する促進演出（例えば、「連打しろ！」の画像、「押せ！」の画像、ボタン画像60AK005の表示（図8-9、図8-10）など）を実行する促進演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）をさらに備え、

前記促進演出実行手段は、前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つの異なるタイミングで異なる促進演出（例えば、異なるタイミングで実行される「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」についてボタン画像60AK005の態様を異ならせるなど）を実行可能である。

なお、前記異なる促進演出それぞれで、前記演出状態の変化量が異なる（例えば、「小ボタン連打」は10ポイントの加算、「中ボタン」は35ポイント等の加算、「大ボタン」は50ポイント等の加算）ようにしてもよい。

【0236】

促進演出は、画像により遊技者の動作を促すものの他、ランプなどで遊技者の動作を促すものであってもよい。促進演出が異なるとは、その演出態様が異なると、促進する（促す）遊技者の動作が異なると、のうちの少なくとも一方であればよい。例えば、動作は同じであるが、演出態様を異ならせもよい（「中ボタン」、「大ボタン」のとき（1回操作）のボタン画像60AK005の表示など）。

【0237】

このような構成によれば、促進演出により遊技者による動作が促進され、遊技の興趣が向上する。

【0238】

（5）前記演出状態は、前記特定演出が実行されるか否かに応じて、変化可能なタイミング数が異なる（例えば、図8-12参照）、ようにしてもよい。

【0239】

例えば、メータ演出の実行パターンを決める際に、まず、メータ演出で実行する操作系演出／非操作系演出の実行回数（変化タイミングの数）を決定し、その後に実行パターンを抽選により決定する（前記の実行回数に応じた実行パターンを予め用意しておくものとする）。例えば、図8-12に示す決定割合で実行回数を抽選により決定する。回数が多い方が、成功となりやすくするとよい。なお、変化タイミングが3回の場合には、本来は4回の変化タイミングがあるはずなのに、メータ演出が途中で終わってしまうような態様（3回目での演出で、敵キャラ60AK004が勝って演出が失敗態様となる態様など）としてもよい。途中で終わる場合には、スーパーリーチへの発展がなくてもよい（ノーマルリーチ（発展無し）でもメータ演出を実行可能とし、ノーマルリーチ（発展無し）のとき

10

20

30

40

50

にはメータ演出が途中で終わるなど)。3回目未満の少ない回数で演出が終了するパターンを用意してもよい

【0240】

このような構成によれば、遊技者は演出状態の変化のタイミングにも注目するようになり、遊技の興味が向上する。

【0241】

(6) 前記演出状態を変化させたときの変化後の段階又は変化量に応じて異なる所定演出(例えば、「+10Pt!」等の加算ポイントを報知する画像、「メータMAX!!」等のメータが満タンになったことを報知する画像など)を実行する所定演出実行手段(例えば、演出制御基板12など)をさらに備える。

10

【0242】

所定演出は、加算されたポイントなどを報知する態様であってもよいし、メータ画像60AK002に所定ポイントが貯まったことに応じて実行される演出であってもよい。メータ画像60AK002に所定ポイントが貯まったことに応じて実行される演出としては、例えば、メータ画像60AK002に所定ポイント(上限値やその半分、90%のポイントなど)が貯まったときにLED等を点灯させて、メータ画像60AK002に貯まったポイントが所定ポイントに達したことを報知する態様がある。

【0243】

このような構成によれば、演出状態に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興味が向上する。

20

【0244】

(7) 特殊演出(例えば、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが戦うバトル演出など)を実行する特殊演出実行手段(例えば、演出制御基板12など)をさらに備え、

前記演出状態は、前記第2変化パターンで変化する際、前記特殊演出の進行に応じて変化し(例えば、バトル演出の進行に応じてポイントを徐々に貯めるなど)、

前記特殊演出は、前記演出状態が変化した際の変化量を報知可能である(例えば、「+5Pt!」等の加算ポイントを報知する画像)。

【0245】

特殊演出は、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが戦うものの他、所定のキャラが走り、障害物を超えていく演出等であってもよい。

30

【0246】

演出状態は、上記特徴部60AKのように、第1変化パターンで変化する際に、特殊演出の進行に応じて変化してもよい。

【0247】

なお、演出状態が変化する際、画像表示装置5にエフェクト画像(例えば、味方キャラ60AK003の攻撃(パンチ又はキック)が敵キャラ60AK004に当たった際にエフェクト画像を表示するなど)を表示してもよい(「自動加算」で、徐々にポイントを加算する際の各ポイント加算時を含む)。演出状態の変化量の報知(加算ポイントを報知する画像の表示等)は、当該エフェクトと同時であっても、当該エフェクトの後であってもよい(これらにより、遊技者の注目を集めることができ、遊技の興味が向上する)。変化量の報知は、「自動加算」等で徐々にポイントを加算する場合において、各ポイントの加算ごとに行ってもよい(例えば、ポイント加算毎に、「+0.1Pt!」の画像を表示する)。

40

【0248】

このような構成によれば、演出状態に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興味が向上する。

【0249】

(8) 前記所定期間に移行する前に前記検出手段を用いた特別演出(例えば、メータ示唆演出など)を実行する特別演出実行手段(例えば、演出制御基板12など)をさらに備え、

50

前記特別演出が実行されるか否かに応じて、前記所定期間に移行する割合が異なる（例えば、図 8－5 など）。

【0250】

特別演出は、例えば、メータ示唆演出などのメータ演出の実行（演出状態を変化させる演出）を示唆するようなものでなくてもよい。特別演出と演出状態とは直接関連がない演出であってもよい。

【0251】

このような構成によれば、所定期間の前についても遊技者が注目し、遊技の興趣が向上する。

【0252】

（9）前記検出手段に対応した特定表示（例えば、ボタン画像 60AK005 など）を表示する特定表示手段（例えば、演出制御基板 12 など）をさらに備え、前記特定表示として、第 1 特定表示（例えば、中サイズのボタン画像 60AK005 など）と、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 特定表示（例えば、大サイズのボタン画像 60AK005 など）と、があり、前記特定表示は、前記第 1 特定表示に作用する作用演出（例えば、中サイズのボタン画像 60AK005 に星の画像 60AK009 が作用する演出（図 8－10（C））など）が実行されることにより前記第 2 特定表示に変化可能である（例えば、星の画像 60AK009 の作用によりボタン画像 60AK005 が大サイズに変化するなど）。

【0253】

小サイズのボタン画像 60AK005 に星の画像 60AK009 を作用させて、ボタン画像 60AK005 のサイズを中サイズに変化させてもよい。

【0254】

前記検出手段による検出の非有効期間（例えば、操作受付期間以外の期間など）において、前記第 1 特定表示を表示した後（上記のように暗く表示する等を含む。）に前記作用演出が実行されることにより当該第 1 特定表示を前記第 2 特定表示に変化させ、前記検出手段による検出の有効期間において、前記第 2 特定表示を用いた動作演出（例えば、「押せ！」の画像を表示する促進演出等）が実行される（図 8－10（C））。これにより、有効期間前の期待感を高めることができる。

【0255】

前記作用演出は、複数種類あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第 2 特定表示に変化する割合が異なるようにしてもよい。例えば、前記条件を満たすように決定割合を設定した抽選により前記種類を決定すればよい。これにより、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0256】

前記作用演出は、複数種類あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なるようにしてもよい。例えば、前記条件を満たすように決定割合を設定した抽選により前記種類を決定すればよい。これにより、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0257】

前記検出手段は、複数種類（例えば、プッシュボタン 31B、スティックコントローラ 31A 等）あり、変化後の前記特定表示（例えば、第 1 特定表示及び第 2 特定表示は、プッシュボタン 31B、スティックコントローラ 31A 等の異なる操作装置それぞれに対応するようにしてもよい）に対応した前記検出手段により検出される動作演出（例えば、「押せ！」の画像を表示する促進演出等。スティックコントローラ 31A の場合には、「レバーを引け」等の表示）を実行するようにしてもよい。

【0258】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

10

20

30

40

50

【0259】

前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する（例えば、暗く又は半透明に表示したり、「禁止」等の所定の画像を特定表示に重畳表示したりするなど）ようにしてもよい。

【0260】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

【0261】

前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示（例えば、擬似連変動として複数の（再）可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等）し、変更可能であってもよい。複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

10

【0262】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御されることを予告する予告演出（例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等）を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記作用演出が実行されるようにしてもよい。上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

【0263】

演出に関する設定状態を第1状態（例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等）または第2状態（例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等）に設定可能な設定手段（例えば、演出制御基板12など）と、演出実行条件が成立したときに特定演出（例えば、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」におけるポイントの加算や加算ポイントの報知など）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第2状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり（例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン31Bの操作が行われなくても、ポイントの加算や加算ポイントの報知などが行われる）、前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第1状態から前記第2状態に設定を変更可能（例えば、演出の実行中に所定の操作により前記設定を変更可能）であってもよい。上記構成によれば、興味が低下することを防止することができる。

20

30

【0264】

（10）遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり状態等）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1等）であって、

遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段（たとえば、図8-13の「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです」を画像表示装置5に表示する演出制御用CPU120など）を備え、

前記注意喚起手段は、

少なくとも非遊技状態（たとえば、客待ちデモ状態等）のときと、前記有利状態が終了したとき（たとえば、大当たり遊技状態におけるエンディングの演出実行期間等）とでのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能（たとえば、図8-13等）であり、

40

前記非遊技状態のとき（たとえば、図8-13（A）等）と、前記有利状態が終了したとき（たとえば、図8-13（B）等）とで異なる態様（大きさが異なる、表示時間が異なることを含む。）によりのめり込み防止に関する注意喚起を実行する（たとえば、図8-13等）、

ようにしてもよい。

【0265】

このような構成によれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

50

【0266】

前記注意喚起手段は、注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図8-13のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示の表示期間が短い（たとえば、客待ちデモ状態のとき（図8-13（A））よりも大当たり終了後のエンディング期間（図8-13（B））のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短い等）、
ようにしてもよい。

10

【0267】

このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0268】

前記注意喚起手段は、前記注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図8-13のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、

20

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示の表示面積が小さい（たとえば、図8-13のように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示面積が小さい等）、
ようにしてもよい。

【0269】

このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、注意喚起表示を実行することができる。

30

【0270】

前記注意喚起手段は、前記注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図8-13のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示が遊技者に対して目立たない位置に表示される（たとえば、図8-13のように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像が遊技者に対して目立たない画面の隅に表示される等）。

40

【0271】

このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、注意喚起表示を実行することができる。

【0272】

前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示の表示開始タイミングを異ならせて表示する（たとえば、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示する等）。

【0273】

50

このような構成によれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。

【0274】

前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示を順番にフェードインさせ、共通のタイミングでフェードアウトさせる（たとえば、のめり込み防止の画像を他の注意喚起表示と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示をフェードインさせた後、のめり込み防止の画像をフェードインさせ、他の注意喚起表示とのめり込み防止の画像とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる等）。

【0275】

このような構成によれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【0276】

(11) メータ演出を經由してスーパーリーチA又はBが実行される第1パターンと、メータ演出を經由せずにスーパーリーチA又はBが実行される第2パターン（たとえば、ノーマルリーチから直接発展するパターン）と、を用意してもよい（この場合、メータ演出の実行の有無も抽選により決定する）。この場合、第1パターンと第2パターンとでスーパーリーチA又はBの演出態様を異ならせてもよい。また、第1パターンと第2パターンとでスーパーリーチA又はBの演出態様を同じとしてもよい。また、第1パターンと第2パターンとで期待度（有利度）等を異ならせてもよい。

【0277】

(12) 図8-14(A)に示すように、メータ演出では、メータ画像60AK002の上限ポイントや現在のポイントを示唆する画像60AK101（「10/100」のうちの「100」が上限ポイント、「10」が現在貯まっているポイント）を表示してもよい。図8-14(B)に示すように、メータ演出では、操作受付期間の残り時間を報知する画像（時間とともに短くなっていくバー状の画像60AK102等）を表示してもよい。図8-14(C)に示すように、第1タイミング～第4タイミングそれぞれの開始時期に、これから実行される操作系演出又は非操作系演出に関する情報（題名や、操作方法等）を報知する画像60AK103を表示してもよい。画像60AK103は、表示中の他の画像（メータ画像60AK002等）の前面に重畳表示されてもよい。図8-14(D)に示すように、メータ画像60AK002にポイントが貯まる際、画像表示装置5に、味方キャラ60AK003及び敵キャラ60AK004等の他の演出画像に重畳させて、加算するポイントを報知するエフェクト画像60AK104（例えば、味方キャラ60AK003の攻撃（パンチ又はキック）が敵キャラ60AK004に当たってポイントが加算される際に表示される画像）を表示するようにしてもよい（その後、メータ画像60AK002のメータレベルが35ポイント分上昇する）。エフェクト画像60AK104は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示されている飾り図柄とは重畳しないようにする。これにより、飾り図柄の視認性を確保する。図8-14の各表示により、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。

【0278】

メータ演出において表示されるボタン画像60AK005（遊技者の操作（動作）を促進する画像）の表示位置は、固定でなくてもよい。例えば、連打のとき（「小ボタン連打」と、一発操作のとき（「中ボタン」、「大ボタン」）とで、ボタン画像60AK005の表示位置を変えてもよい。このように、必要な操作（動作）の種類に応じてボタン画像60AK005の表示位置を変えてもよい。また、必要な操作の種類によらず、他の演出の種類やその演出態様に応じてボタン画像60AK005の表示位置を変えてもよい（例えば、他の演出の邪魔にならない位置にボタン画像60AK005を表示する）。必要な操作の種類と、他の演出の種類やその演出態様と、の組合せに応じて、ボタン画像60AK005の表示位置を変えてもよい。また、連打のときは、ボタン画像60AK005等を多数（例えば、必要な連打の回数分の数）表示してもよい（図8-15参照）。

【0279】

大サイズのボタン画像60AK005（図8-10（D））のような特定画像（特に、大当たり期待度が高い画像であって、操作を促進する画像）を表示する場合に、当該特定画像が表示されることを報知する報知演出（特定画像の表示がないガセのパターンがあってもよい）が実行されてもよい（小から中サイズのボタン画像60AK005等の表示の際は実行しない）。これにより、特定画像の表示を盛り上げることができる。なお、暗い又は半透明のボタン画像60AK005（図8-10（C）等）の表示を前記報知演出で利用し、ボタン画像60AK005の色や大きさを順次変化させ、特定画像が表示されるか否か等を煽る報知演出を実行するようにしてもよい。例えば、半透明のボタン画像60AK005の色を、青→黄→緑→赤と変化させ、その次に半透明のボタン画像60AK005を、大サイズのボタン画像60AK005に変化させる報知演出を実行する。

10

【0280】

（13）上記パチンコ遊技機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加算する封入式遊技機であってもよい。

【0281】

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

20

【0282】

（15）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。

【0283】

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

30

【0284】

（特徴部123AKに関する説明）

以下、本実施の形態に係る特徴部123AKについて説明する。

【0285】

特徴部123AKは、大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を示唆する示唆演出として、図9-1に示す第1枠領域AK1～第5枠領域AK5それぞれにおいて、図9-2に示す複数種類のカード画像CA1～カード画像CB5のうち何れか1枚を表示するカード演出を実行可能に構成されている。

40

【0286】

第1枠領域AK1～第5枠領域AK5は、何れも、画像表示装置5における表示領域である。以下、理解を容易にするため、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5においてカード画像CA1～カード画像CB5が表示されることを「枠領域にカード画像が溜まる」と表現する。

【0287】

本実施の形態では、第3枠領域AK3が特定表示領域として設定されている。詳細につい

50

ては後述するものの、カード演出では、最後に第3枠領域AK3（特定表示領域）にカード画像が溜まる（表示される）。

【0288】

図9-1は、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5が白色で表示されている状態を示している。第1枠領域AK1～第5枠領域AK5は、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の何れにおいてもカード画像が溜まっていない場合、及び、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち3つ以下の枠領域においてカード画像が溜まっている場合には白色で表示され、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち4つ以上の枠領域においてカード画像が表示されている場合には赤色で表示される。

【0289】

図9-2に示すように、カード画像CA1～カード画像CA5は、キャラクタCHA1～キャラクタCHA5をそれぞれ表す画像であり、「戦隊A」グループに属している。カード画像CB1～カード画像CB5は、キャラクタCHB1～キャラクタCHB5をそれぞれ表す画像であり、「戦隊B」グループに属している。本実施の形態では、1回のカード演出において、「戦隊A」グループに属する各カード画像と、「戦隊B」グループに属する各カード画像と、の何れか一方のみが溜まるものとする。すなわち、1回のカード演出において、「戦隊A」グループに属するカード画像と、「戦隊B」グループに属するカード画像と、が共に溜まることはない。なお、1回のカード演出とは、1回の第1特図又は第2特図の可変表示中に実行されるカード演出（同一の第1特図又は第2特図の可変表示をターゲットとするカード演出）を指す。

【0290】

図9-3に示すように、カード画像CA1～カード画像CB5は、それぞれ、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち何れか1つに予め対応付けられている。例えば、「戦隊A」グループに属するカード画像CA3と、「戦隊B」グループに属するカード画像CB3と、は第3枠領域AK3に予め対応付けられている。カード演出においてカード画像CA1～カード画像CB5が溜まる際には、各カード画像は、当該カード画像と予め対応付けられた枠領域に溜まる。例えば、カード演出においてカード画像CA3が溜まる場合、カード画像CA3は、カード画像CA3と予め対応付けられた第3枠領域AK3に溜まる。

【0291】

カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、当該カード演出が終了した後に、遊技者にとって有利な遊技価値を付与するストック演出が実行される。本実施の形態では、カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、擬似連（擬似連演出）を発生させるストック演出と、保留変化を発生させるストック演出と、スーパーリーチ中にチャンスアップを発生させるストック演出と、のうち何れか1つが実行される。

【0292】

保留変化は、画像表示装置5に表示されている保留表示の表示態様を、第1態様から、第1態様よりも大当たり期待度が高い第2態様へ変化させる演出である。本実施の形態では、保留表示を白色で表示することを保留表示の第1態様による表示とし、保留表示を赤色で表示することを保留表示の第2態様による表示とする。

【0293】

本実施の形態では、スーパーリーチ中に、カットイン画像を表示するカットイン演出が実行される。スーパーリーチ中のチャンスアップは、カットイン演出中におけるカットイン画像の背景画像の表示態様を、第3態様から、第3態様よりも大当たり期待度が高い第4態様へ変化させる演出である。本実施の形態では、カットイン画像の背景画像を白色で表示することをカットイン画像の背景画像の第3態様による表示とし、カットイン画像の背景画像を赤色で表示することをカットイン画像の背景画像の第4態様による表示とする。

【0294】

本実施の形態では、各種類のストック演出の実行タイミングは、予め設定されている。また、本実施の形態では、保留変化を発生させるストック演出において何れの保留表示の表示態様を変化させるかを、乱数抽選により決定する。

10

20

30

40

50

【0295】

カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、カード演出の終了後、上述した複数種類のストック演出のうち何れか1つが実行される前に、当該複数種類のストック演出のうち何れの種類のストック演出が実行されるかを遊技者が認識できない態様で図9-1に示すストック画像AK6が表示される。具体的に、図9-1に示すように、ストック画像AK6は、複数種類のストック演出の何れが実行される場合でも、共通の表示態様で表示される。この構成によれば、遊技者は、複数種類のストック演出のうち何れの種類のストック演出が実行されるかを、ストック画像AK6の表示態様に基づいて認識することができない。

【0296】

遊技者は、ストック画像AK6が表示されたことに基づいて、ストック演出が実行され、遊技者にとって有利な遊技価値（擬似連の発生、保留変化の発生、スーパーリーチ中のチャンスアップの発生）が付与されることを認識できる。なお、ストック画像AK6は、上述したように、複数種類のストック演出のうち何れの種類のストック演出が実行されるかを遊技者が認識できない態様で表示される。すなわち、遊技者は、ストック画像AK6が表示されたことに基づいて、遊技者にとって有利な複数種類の遊技価値（擬似連の発生、保留変化の発生、スーパーリーチ中のチャンスアップの発生）のうち何れの種類の遊技価値が付与されるかは認識できないものの、ストック演出が実行され、当該複数種類の遊技価値のうち何れかが付与されることは認識できる。

【0297】

特徴部123AKは、4枚以下のカード画像しか溜まらないカード演出を実行可能に構成されている。以下、理解を容易にするため、5枚のカード画像が溜まるカード演出を「カード演出」と呼び、4枚以下のカード画像しか溜まらないカード演出を「ガセカード演出」と呼び、互いを区別する。

【0298】

上述したとおり、カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、ストック画像AK6が表示され、ストック演出が実行される。これに対して、ガセカード演出が実行された場合には、ストック画像AK6は表示されず、ストック演出も実行されない。

【0299】

図9-4は、特徴部123AKに関し、演出制御用CPU120により実行されるカード演出設定処理の一例を示すフローチャートである。このカード演出設定処理は、可変表示を開始するときに、図7のステップS171の可変表示開始設定処理にて実行される。

【0300】

カード演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、ストック演出の実行有無、及び、実行されるストック演出の種類を決定する（ステップ123AKS101）。具体的に、演出制御用CPU120は、図9-5に示す決定割合で、大当たり、スーパーリーチハズレ、ノーマルリーチハズレ及び非リーチハズレの何れであるかと、擬似連が実行されるか否かと、に応じて、ストック演出の実行有無、及び、実行されるストック演出の種類を決定する。

【0301】

図9-5に示すように、大当たりであり、かつ、擬似連が実行される場合（図9-5のテーブル中の「大当たり（擬似連有り）」の列）と、大当たりであり、かつ、擬似連が実行されない場合（図9-5のテーブル中の「大当たり（擬似連無し）」の列）と、の何れにおいても、擬似連を発生させるストック演出、保留変化を発生させるストック演出、及びスーパーリーチ中にチャンスアップを発生させるストック演出が、互いに異なる割合で決定される。すなわち、大当たりの場合には、擬似連の実行有無に関わらず、複数種類のストック演出が互いに異なる割合で決定される。言い換えると、複数種類のストック演出の何れが決定されるかに応じて、異なる割合で大当たり遊技状態に制御される。すなわち、複数種類のストック演出の何れが実行されるかに応じて、異なる割合で大当たり遊技状態に制御される。この構成によれば、遊技者を、何れの種類のストック演出が実行されるかに注目させ、遊

10

20

30

40

50

技の興趣を向上させることができる。

【0302】

図9-4に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ123AKS101の処理にてストック演出を実行すると決定されたか否かを判定する（ステップ123AKS102）。ストック演出を実行すると決定されたと判定した場合には（ステップ123AKS102；Yes）、ストック演出タイマによるカウントダウンを開始する（ステップ123AKS103）。ストック演出タイマは、例えばRAM122の所定領域に設けられ、ストック演出の実行タイミングまでの残り時間をカウントダウンする。上述したとおり、ストック演出の実行タイミングは、ストック演出の種類に応じて予め設定されている。ステップ123AKS103の処理において、ストック演出タイマは、ステップ123AKS101で実行すると決定されたストック演出に応じた実行タイミングまでの残り時間のカウントダウンを開始する。

10

【0303】

演出制御用CPU120は、カード演出を実行すると決定されたことを示すカード演出フラグをオン状態にセットする（ステップ123AKS104）。

【0304】

演出制御用CPU120は、カード演出の実行タイミングを決定する（ステップ123AKS105）。具体的に、演出制御用CPU120は、第1特図又は第2特図の可変表示開始時のタイミングである「タイミングA」と、大当たり予告演出中の予め設定されたタイミングである「タイミングB」と、リーチ演出が実行された後の予め設定されたタイミングである「タイミングC」と、の何れかを、図9-6に示す決定割合で、スーパーリーチであるか否かと、大当たり予告演出が実行されるか否かと、に応じて、カード演出の実行タイミングとして決定する。なお、大当たり予告演出は、大当たり遊技状態に制御される可能性を示唆する演出である。本実施の形態では、大当たり予告演出を実行するか否かを、乱数抽選により決定する。

20

【0305】

演出制御用CPU120は、カード演出タイマによるカウントダウンを開始する（ステップ123AKS106）。カード演出タイマは、例えばRAM122の所定領域に設けられ、カード演出の実行タイミングまでの残り時間をカウントダウンする。具体的に、ステップ123AKS106の処理において、カード演出タイマは、ステップ123AKS105の処理で決定されたカード演出の実行タイミングまでの残り時間のカウントダウンを開始する。

30

【0306】

演出制御用CPU120は、図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つを、図9-7（b）に示す決定割合で、大当たりであるかハズレであるかに応じて、カード演出の演出パターンとして決定し（ステップ123AKS107）、カード演出設定処理を終了する。なお、図9-7（a）及び図9-7（b）は、カード演出の演出パターンの一部を示している。

【0307】

カード演出では、図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち、ステップ123AKS107の処理で決定された演出パターンに応じた順番で、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5それぞれにカード画像が溜まる。

40

【0308】

カード演出は、最大で5段階にわたって、段階的に実行される。図9-7（a）に示すように、カード演出の各段階の演出において、演出パターンに応じたカード画像が溜まる。なお、上述したように、カード画像CA1～カード画像CB5は、それぞれ、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち何れか1つに予め対応付けられており、カード演出では、カード画像CA1～カード画像CB5が、それぞれ、対応する枠領域に溜まる。すなわち、カード演出では、各段階の演出において、演出パターンに応じたカード画像が、当該カード画像と予め対応付けられた枠領域に溜まる。

50

【0309】

例えば、ステップAKS107の処理にて図9-7(a)に示す「パターン5-1」がカード演出の演出パターンとして決定された場合、第1段階の演出にてカード画像CA1が予め対応付けられた枠領域である第1枠領域AK1に溜まり、第2段階の演出にてカード画像CA5が予め対応付けられた枠領域である第5枠領域AK5に溜まり、第3段階の演出にてカード画像CA2が予め対応付けられた枠領域である第2枠領域AK2に溜まり、第4段階の演出にてカード画像CA4が予め対応付けられた枠領域である第4枠領域AK4に溜まり、第5段階の演出にてカード画像CA3が予め対応付けられた枠領域である第3枠領域AK3に溜まる。

【0310】

なお、カード演出の各段階の演出において、複数枚のカード画像が溜まる場合がある。すなわち、カード演出において、同一のタイミングで複数枚のカード画像が溜まる場合がある。例えば、図9-7(a)に示す「パターン5-3」に従ってカード演出が実行される場合には、第1段階の演出において（第1段階の演出が実行されるタイミングで）2枚のカード画像（カード画像CA2、カード画像CA4）が溜まり、第2段階の演出において（第2段階の演出が実行されるタイミングで）さらに2枚のカード画像（カード画像CA1、カード画像CA5）が溜まる。

【0311】

本実施の形態では、図9-7(a)に示すように、カード演出において、同一のタイミングで複数枚のカード画像が溜まる場合に、互いに隣接していない枠領域にカード画像が溜まるように設定されている。互いに隣接していない枠領域の具体例としては、両端にそれぞれ配置された枠領域（例えば図9-1に示す第1枠領域AK1と第5枠領域AK5など）や、互いに対抗する位置にそれぞれ配置された枠領域（例えば図9-1に示す第2枠領域AK2と第4枠領域AK4など）が挙げられる。

【0312】

例えば、図9-7(a)に示す「パターン5-4」は、第1段階の演出においてカード画像CA2、カード画像CA4が溜まり、第2段階の演出においてカード画像CA1、カード画像CA3、カード画像CA5が溜まるように設定されている。カード画像CA2及びカード画像CA4は、図9-3に示すように、第2枠領域AK2及び第4枠領域AK4にそれぞれ対応付けられており、第1段階の演出が実行されるタイミングで、第2枠領域AK2及び第4枠領域AK4にそれぞれ溜まる。第2枠領域AK2及び第4枠領域AK4は、図9-1に示すように、互いに隣接していない。カード画像CA1、カード画像CA3及びカード画像CA5は、図9-3に示すように、第1枠領域AK1、第3枠領域AK3及び第5枠領域AK5にそれぞれ対応付けられており、第2段階の演出が実行されるタイミングで、第1枠領域AK1、第3枠領域AK3及び第5枠領域AK5にそれぞれ溜まる。第1枠領域AK1、第3枠領域AK3及び第5枠領域AK5は、図9-1に示すように、互いに隣接していない。

【0313】

なお、図9-7(a)に示す演出パターンの何れにおいても、カード画像CA3又はカード画像CB3が最後の段階の演出にて溜まるカード画像として設定されている。すなわち、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出が実行される場合でも、カード演出の最後にはカード画像CA3又はカード画像CB3が溜まる。カード画像CA3及びカード画像CB3は、図9-3に示すように、何れも、第3枠領域AK3に予め対応付けられており、カード演出においては第3枠領域AK3に溜まる。従って、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出が実行される場合でも、カード演出の最後には第3枠領域AK3にカード画像（カード画像CA3又はカード画像CB3）が溜まる。

【0314】

なお、カード演出の最後に第3枠領域AK3にカード画像が溜まることから、カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まるときには、第1枠領域AK1～第5枠領域

10

20

30

40

50

域 A K 5 の全てにカード画像が溜まる。

【0315】

なお、図9-7(b)に示すように、大当りの場合、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンが、互いに異なる割合でカード演出の演出パターンとして決定される。すなわち、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンの何れがカード演出の演出パターンとして決定されるか(図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出が実行されるか)に応じて異なる割合で、大当り遊技状態に制御される。

【0316】

図9-4に戻り、ステップ123 K A S 1 0 1の処理にてストック演出を実行しないと決定されたと判定した場合には(ステップ123 A K S 1 0 2 ; N o)、演出制御用 C P U 1 2 0は、ガセカード演出を実行するか否かを、図9-8に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて決定する(ステップ123 A K S 1 0 8)。図9-8に示すように、大当りの場合にもハズレの場合にも、ガセカード演出を実行すると決定されることがある。このような構成によれば、遊技者が、ハズレであるのか大当りであるのかを、ガセカード演出が実行されたことに基づいて認識することができないため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0317】

演出制御用 C P U 1 2 0は、ステップ123 A K S 1 0 8の処理にてガセカード演出を実行すると決定されたか否かを判定する(ステップ123 A K S 1 0 9)。ステップ123 A K S 1 0 8の処理にてガセカード演出を実行しないと決定されたと判定した場合には(ステップ123 A K S 1 0 9 ; N o)、演出制御用 C P U 1 2 0は、カード演出設定処理を終了する。

20

【0318】

一方、ステップ123 A K S 1 0 9の処理にてガセカード演出を実行すると決定されたと判定した場合には(ステップ123 A K S 1 0 9 ; Y e s)、演出制御用 C P U 1 2 0は、ガセカード演出を実行すると決定されたことを示すガセカード演出フラグをオン状態にセットする(ステップ123 A K S 1 1 0)。

【0319】

演出制御用 C P U 1 2 0は、上述した「タイミングA」(第1特図又は第2特図の可変表示開始時のタイミング)、「タイミングB」(大当り予告演出中の予め設定されたタイミング)及び「タイミングC」(リーチ演出が実行された後の予め設定されたタイミング)のうち何れかを、図9-9に示す決定割合で、スーパーリーチであるか否かと、大当り予告が実行されるか否かと、に応じて、ガセカード演出の実行タイミングとして決定する(ステップ123 A K S 1 1 1)。

30

【0320】

演出制御用 C P U 1 2 0は、ガセカード演出タイマによるカウントダウンを開始する(ステップ123 A K S 1 1 2)。ガセカード演出タイマは、例えば R A M 1 2 2の所定領域に設けられ、ガセカード演出の実行タイミングまでの残り時間をカウントダウンする。具体的に、ステップ123 A K S 1 1 2の処理において、ガセカード演出タイマは、ステップ123 A K S 1 1 1の処理で決定されたガセカード演出の実行タイミングまでの残り時間のカウントダウンを開始する。

40

【0321】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0は、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数を、4枚~0枚の何れかに決定する(ステップ123 A K S 1 1 3)。なお、溜まるカード画像の枚数が0枚のガセカード演出では、カード画像が溜まることを示唆する演出(後述する図9-16(B)、図9-16(E)及び図9-16(H)に示す、複数の球体 A K 7 が出現する演出)が実行された後、1枚もカード画像が溜まることなくガセカード演出が終了する。

【0322】

具体的に、大当りの場合、演出制御用 C P U 1 2 0は、ステップ123 A K S 1 1 3の処

50

理で、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数を、4枚～0枚の何れかに、図9-10(a)に示す決定割合で、非確変大当りであるか確変大当りであるかに応じて決定する。

【0323】

図9-10(a)に示すように、非確変大当りの場合、より多い枚数ほどガセカード演出において溜まるカード画像の枚数として決定されやすい。すなわち、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数が多いほど高い割合で非確変大当りに制御される。また、図9-10(a)に示すように、確変大当りの場合、より多い枚数ほどガセカード演出において溜まるカード画像の枚数として決定されやすい。すなわち、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数が多いほど高い割合で確変大当りに制御される。このような構成によれば、遊技者を、溜まるカード画像の枚数に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0324】

また、ハズレの場合、演出制御用CPU120は、ステップ123AKS113の処理で、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数を、4枚～0枚の何れかに、図9-10(b)に示す決定割合で、非リーチハズレ、ノーマルリーチハズレ及びスーパーリーチハズレの何れであるかに応じて決定する。

【0325】

図9-4に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ123AKS113の処理にて決定されたガセカード演出で溜まるカード画像の枚数に応じてガセカード演出の演出パターンを決定し(ステップ123AKS114)、カード演出設定処理を終了する。

【0326】

具体的に、ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が4枚に決定された場合、演出制御用CPU120は、図9-11(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れかを、図9-11(b)に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて、ガセカード演出の演出パターンとして決定する。なお、図9-11(a)及び図9-11(b)は、4枚のカード画像が溜まる場合におけるガセカード演出の演出パターンの一部を示している。ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が3枚に決定された場合、演出制御用CPU120は、図9-12(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れかを、図9-12(b)に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて、ガセカード演出の演出パターンとして決定する。なお、図9-12(a)及び図9-12(b)は、3枚のカード画像が溜まる場合におけるガセカード演出の演出パターンの一部を示している。ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が2枚に決定された場合、演出制御用CPU120は、図9-13(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れかを、図9-13(b)に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて、ガセカード演出の演出パターンとして決定する。なお、図9-13(a)及び図9-13(b)は、2枚のカード画像が溜まる場合におけるガセカード演出の演出パターンの一部を示している。ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が1枚に決定された場合、演出制御用CPU120は、図9-14(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れかを、図9-14(b)に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて、ガセカード演出の演出パターンとして決定する。なお、図9-14(a)及び図9-14(b)は、1枚のカード画像が溜まる場合におけるガセカード演出の演出パターンの一部を示している。なお、ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が0枚に決定された場合、上述したとおり、カード画像は溜まらない。

【0327】

本実施の形態では、図9-11(a)、図9-12(a)、図9-13(a)及び図9-14(a)に示すように、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数に関わらず、複数種類の演出パターンの何れにおいても、第3枠領域AK3に予め対応付けられたカー

10

20

30

40

50

ド画像 C A 3 及びカード画像 C B 3 が溜まらないように設定されている。すなわち、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数に関わらず、複数種類の演出パターンの何れに従ってガセカード演出が実行される場合でも、ガセカード演出において第 3 枠領域 A K 3 にカード画像が溜まることはない。このため、遊技者は、第 3 枠領域 A K 3 にカード画像（カード画像 C A 3 又はカード画像 C B 3）が溜まったことに基づいて、ガセカード演出ではなくカード演出が実行されていることを認識し、ストック演出が実行されて遊技価値が付与される可能性が示唆されることを認識できる。また、図 9-11 (a)、図 9-12 (a)、図 9-13 (a) 及び図 9-14 (a) に示すように、ガセカード演出において同一のタイミングで複数枚のカード画像が溜まる場合に、互いに隣接していない枠領域にカード画像が溜まるように設定されている。

10

【0328】

また、本実施の形態では、図 9-7 (a)、図 9-11 (a)、図 9-12 (a)、図 9-13 (a) 及び図 9-14 (a) に示すように、カード演出とガセカード演出との何れにおいても、同一のカード画像が重複して溜まらないように設定されている。

【0329】

図 9-15 は、特徴部 123 A K に関し、演出制御用 C P U 120 により実行されるカード演出実行処理の一例を示すフローチャートである。このカード演出実行処理は、図 7 のステップ S 172 の可変表示中演出処理にて実行される。

【0330】

カード演出実行処理を開始すると、演出制御用 C P U 120 は、まず、ストック演出を実行中であることを示すストック演出実行中フラグがオンであるか否かを判定することにより、ストック演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ 123 A K S 201）。

20

【0331】

ストック演出を実行中であると判定した場合には（ステップ 123 A K S 201；Y e s）、演出制御用 C P U 120 は、ストック演出が終了したか否かを判定する（ステップ 123 A K S 202）。ストック演出が終了したと判定した場合には（ステップ 123 A K S 202；Y e s）、演出制御用 C P U 120 は、終了処理を実行することによって、カード演出フラグ、後述するカード演出実行中フラグ、ストック演出フラグ及びストック演出実行中フラグをクリアするとともに、カード演出タイマ及びストック演出タイマをリセットし（ステップ 123 A K S 203）、カード演出実行処理を終了する。一方、ストック演出が終了していないと判定した場合には（ステップ 123 A K S 202；N o）、演出制御用 C P U 120 は、カード演出実行処理を終了する。

30

【0332】

ストック演出を実行中ではないと判定した場合には（ステップ 123 A K S 201；N o）、演出制御用 C P U 120 は、ガセカード演出を実行中であることを示すガセカード演出実行中フラグがオンであるか否かを判定することにより、ガセカード演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ 123 A K S 204）。

【0333】

ガセカード演出を実行中であると判定した場合には（ステップ 123 A K S 204；Y e s）、演出制御用 C P U 120 は、ガセカード演出が終了したか否かを判定する（ステップ 123 A K S 205）。ガセカード演出が終了したと判定した場合には（ステップ 123 A K S 205；Y e s）、演出制御用 C P U 120 は、終了処理を実行することによって、ガセカード演出フラグ及びガセカード演出実行中フラグをクリアするとともに、ガセカード演出タイマをリセットし（ステップ 123 A K S 203）、カード演出実行処理を終了する。一方、ガセカード演出が終了していないと判定した場合には（ステップ 123 A K S 205；N o）、演出制御用 C P U 120 は、カード演出実行処理を終了する。

40

【0334】

ガセカード演出を実行中ではないと判定した場合には（ステップ 123 A K S 204；N o）、演出制御用 C P U 120 は、カード演出を実行中であることを示すカード演出実行中フラグがオンであるか否かを判定することにより、カード演出を実行中であるか否かを

50

判定する（ステップ123AKS206）。

【0335】

カード演出を実行中であると判定した場合には（ステップ123AKS206；Yes）、演出制御用CPU120は、第3枠領域AK3にカード画像が溜まったか否かを判定することにより、カード演出が終了したか否かを判定する（ステップ123AKS207）。カード演出が終了していない（第3枠領域AK3にカード画像が溜まっていない）と判定した場合には（ステップ123AKS207；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。一方、カード演出が終了した（第3枠領域AK3にカード画像が溜まった）と判定した場合には（ステップ123AKS207；Yes）、演出制御用CPU120は、上述したストック演出フラグをオン状態にセットし（ステップ123AKS208）、上述したストック画像AK6の表示を開始して（ステップ123AKS209）、カード演出実行処理を終了する。なお、ステップ123AKS209の処理にて開始されたストック画像AK6の表示は、ストック演出において終了される（表示されているストック画像AK6が消去される）。

10

【0336】

カード演出を実行中ではないと判定した場合には（ステップ123AKS206；No）、演出制御用CPU120は、ストック演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ123AKS210）。

【0337】

ストック演出フラグがオンであると判定した場合には（ステップ123AKS210；Yes）、演出制御用CPU120は、ストック演出タイマのカウント値が0であるか否かを判定することにより、ストック演出の実行タイミングが到来したか否かを判定する（ステップ123AKS211）。ストック演出の実行タイミングが到来していないと判定した場合には（ステップ123AKS211；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。一方、ストック演出の実行タイミングが到来したと判定した場合には（ステップ123AKS211；Yes）、演出制御用CPU120は、図9-4のステップ123AKS101の処理にて決定された種類のストック演出を開始し（ステップ123AKS212）、カード演出実行処理を終了する。

20

【0338】

ストック演出フラグがオンではないと判定した場合には（ステップ123AKS210；No）、演出制御用CPU120は、カード演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ123AKS213）。

30

【0339】

カード演出フラグがオンであると判定した場合には（ステップ123AKS213；Yes）、演出制御用CPU120は、カード演出タイマのカウント値が0であるか否かを判定することにより、図9-4のステップ123AKS105の処理にて決定されたカード演出の実行タイミングが到来したか否かを判定する（ステップ123AKS214）。カード演出の実行タイミングが到来していないと判定した場合には（ステップ123AKS214；No）、カード演出実行処理を終了する。一方、カード演出の実行タイミングが到来したと判定した場合には（ステップ123AKS214；Yes）、図9-4のステップ123AKS107の処理にて決定された演出パターンに従ったカード演出を開始し（ステップ123AKS215）、カード演出実行処理を終了する。

40

【0340】

カード演出フラグがオンではないと判定した場合には（ステップ123AKS213；No）、演出制御用CPU120は、ガセカード演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ123AKS216）。

【0341】

ガセカード演出フラグがオンではないと判定した場合には（ステップ123AKS216；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。一方、ガセカード演出フラグがオンであると判定した場合には（ステップ123AKS216；Yes）

50

、演出制御用CPU120は、ガセカード演出タイマのカウント値が0であるか否かを判定することにより、図9-4のステップ123AKS111の処理にて決定されたガセカード演出の実行タイミングが到来したか否かを判定する（ステップ123AKS217）。ガセカード演出の実行タイミングが到来していないと判定した場合には（ステップ123AKS217；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。一方、ガセカード演出の実行タイミングが到来したと判定した場合には（ステップ123AKS217；Yes）、演出制御用CPU120は、図9-4のステップ123AKS114の処理にて決定された演出パターンに従ったガセカード演出を開始し（ステップ123AKS218）、カード演出実行処理を終了する。

【0342】

以下、カード演出の演出画面例について図9-16を参照して説明する。図9-16は、図9-7に示す「パターン5-3」に従ってカード演出が実行される場合の演出画面例を示している。また、図9-16は、上述した「タイミングA」（第1特図又は第2特図の可変表示開始時のタイミング）においてカード演出が実行される場合の演出画面例を示している。

【0343】

図9-16（A）に示すように、第1特図又は第2特図の可変表示が開始され、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始されると、カード演出の実行タイミングである「タイミングA」が到来したと判定され（カード演出タイマのカウント値が0であると判定され）、カード演出が開始される。なお、図9-16（A）～図9-16（F）は、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5が白色で表示されている状態を示している。

【0344】

カード演出が開始されると、まず、カード演出の第1段階の演出が開始され、図9-16（B）に示すように、カード画像が溜まることを示唆する演出として、複数の球体AK7が出現する演出が実行される。

【0345】

その後、図9-16（C）に示すように、複数の球体AK7が割れた後に消去され、内部からカード演出の第1段階の演出において溜まるカード画像であるカード画像CA2及びカード画像CA4が出現し、画像表示装置5における第1枠領域AK1～第5枠領域AK5が表示されていない領域（以下、「他の表示領域」と呼ぶ。）にて表示される演出が実行される。その後、他の表示領域にて表示されているカード画像CA2及びカード画像CA4が、図9-16（D）に示すように、それぞれ、対応する第2枠領域AK2及び第4枠領域AK4へ移動し、第2枠領域AK2及び第4枠領域AK4に溜まり（表示され）、カード演出の第1段階の演出が終了する。

【0346】

次に、カード演出の第2段階の演出が開始され、図9-16（E）に示すように、カード画像が溜まることを示唆する演出として、複数の球体AK7が出現する演出が再度実行される。

【0347】

その後、図9-16（F）に示すように、複数の球体AK7が割れた後に消去され、内部からカード演出の第2段階の演出において溜まるカード画像であるカード画像CA1及びカード画像CA5が出現し、他の表示領域にて表示される演出が実行される。その後、他の表示領域にて表示されているカード画像CA1及びカード画像CA5が、図9-16（G）に示すように、それぞれ、対応する第1枠領域AK1及び第5枠領域AK5へ移動し、第1枠領域AK1及び第5枠領域AK5に溜まり、カード演出の第2段階の演出が終了する。

【0348】

なお、図9-16（G）に示すように、カード演出においてカード画像が4枚溜まると、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の表示色が白色から赤色へ変化する。図9-16（

10

20

30

40

50

G)～図9-16(J)は、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5が赤色で表示されている状態を示している。

【0349】

次に、カード演出の第3段階の演出が開始され、図9-16(H)に示すように、カード画像が溜まることを示唆する演出として、複数の球体AK7が出現する演出が再度実行される。

【0350】

その後、図9-16(I)に示すように、複数の球体AK7が割れた後に消去され、内部からカード演出の第3段階の演出において溜まるカード画像であるカード画像CA3が出現し、他の表示領域にて表示される演出が実行される。その後、他の表示領域にて表示されているカード画像CA3が、図9-16(J)に示すように、対応する第3枠領域AK3へ移動し、第3枠領域AK3に溜まり、カード演出の第3段階の演出が終了する。

【0351】

第3枠領域AK3にカード画像が溜まると(第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の全てにカード画像が溜まると)、図9-16(K)に示すように、ストック画像AK6の表示が開始されるとともに、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5に溜まったカード画像が全て消去され、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の表示色が赤色から白色へ変化し、カード演出が終了する。なお、表示されたストック画像AK6は、ストック演出にて消去される。

【0352】

なお、ガセカード演出は、上述したカード演出の演出態様と概ね共通の演出態様で実行されるものの、第3枠領域AK3にカード画像が溜まることなく演出が終了する点でカード演出とは相違している。なお、ガセカード演出の終了時に、上述した複数の球体AK7が出現する演出を実行する場合と、複数の球体AK7が出現する演出を実行しない場合と、があるようにしてもよい。

【0353】

以下、ストック演出の演出画面例について図9-17～図9-19を参照して説明する。

【0354】

まず、擬似連を発生させるストック演出の演出画面例について図9-17を参照して説明する。図9-17(A)は、ストック画像AK6が画像表示装置5にて表示されており、かつ、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて擬似連図柄とは異なるハズレ飾り図柄の組み合わせ(「773」)が停止表示されている状態を示している。この状態において、予め設定された擬似連を発生させるストック演出の実行タイミングが到来したと判定されると(ストック演出タイマのカウント値が0であると判定されると)、ストック演出が開始され、図9-17(B)に示すように、表示されたストック画像AK6が飾り図柄に作用する演出が実行されて、図9-17(C)に示すように、飾り図柄の組合せが擬似連図柄(「778」)へ変化するとともに、ストック画像AK6が消去される。その後、図9-17(D)に示すように、擬似連演出が実行される。

【0355】

次に、保留変化を発生させるストック演出の演出画面例について図9-18を参照して説明する。図9-18(A)は、ストック画像AK6が画像表示装置5にて表示されており、かつ、保留表示AK8～保留表示AK12とアクティブ表示AK13とが画像表示装置5に表示されている状態を示している。図9-18(A)は、保留表示AK8～保留表示AK12が白色(第1態様)で表示され、アクティブ表示AK13が白色で表示されている状態を示している。なお、図9-18は、保留変化において、保留表示AK8の表示態様が変化する場合の演出画面例を示している。図9-18(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。この状態において、予め設定された保留変化を発生させるストック演出の実行タイミングが到来したと判定されると、ストック演出が開

10

20

30

40

50

始され、図9-18(B)に示すように、表示されたストック画像AK6が保留表示AK8に作用する演出が実行されて、図9-18(C)に示すように、保留表示AK8の表示色が白色から赤色(第2態様)へ変化する保留変化が実行され、ストック画像AK6が消去される。

【0356】

次に、スーパーリーチ中にチャンスアップを発生させるストック演出の演出画面例について図9-19を参照して説明する。図9-19(A)は、ストック画像AK6が画像表示装置5にて表示されており、かつ、スーパーリーチ中に上述したカットイン演出が実行されてカットイン画像AK14が画像表示装置5に表示されている状態を示している。図9-19(A)は、カットイン画像AK14の背景画像が白色(第3態様)で表示されている状態を示している。なお、図9-19(A)は、画像表示装置5の「左」及び「右」の各飾り図柄表示エリア5L及び5Rにおいて数字の「7」を表す飾り図柄が停止表示される一方、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。この状態において、予め設定されたスーパーリーチ中にチャンスアップを発生させるストック演出の実行タイミングが到来したと判定されると、ストック演出が開始され、図9-19(B)に示すように、表示されたストック画像AK6がカットイン画像AK14の背景画像に作用する演出が実行されて、図9-19(C)に示すように、カットイン画像AK14の背景画像の表示色が、白色から赤色(第4態様)へ変化するチャンスアップが実行され、ストック画像AK6が消去される。

【0357】

以上説明したように、特徴部123AKでは、大当り遊技状態に制御される割合(大当り期待度)を示唆する示唆演出として、図9-1に示す第1枠領域AK1~第5枠領域AK5において図9-2に示すカード画像CA1~カード画像CB5を溜める(表示する)カード演出を実行することができる。カード演出では、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域AK1~第5枠領域AK5それぞれにおいてカード画像が溜まる。何れの演出パターンに従ってカード演出を実行する場合でも、最後に第3枠領域AK3(特定表示領域)にカード画像(カード画像CA3又はカード画像CB3)が溜まる。このような構成によれば、カード演出の最後にいずれの枠領域に注目すればよいかが遊技者に分かり難くなることを防止できる。

【0358】

また、特徴部123AKでは、カード演出において、同一のタイミングで第1枠領域AK1~第5枠領域AK5のうち複数の枠領域にカード画像を溜めることができる。このような構成によれば、多様な演出パターンでカード演出を実行することによって遊技の興趣を向上させることができる。

【0359】

また、特徴部123AKでは、カード演出において、同一のタイミングで第1枠領域AK1~第5枠領域AK5のうち複数の枠領域にカード画像が溜まるときには、互いに隣接していない枠領域においてそれぞれカード画像が溜まる。このような構成によれば、カード画像が偏って表示されてしまうことを防止できる。

【0360】

また、特徴部123AKでは、図9-2に示す複数種類のカード画像CA1~カード画像CB5が、それぞれ、図9-3に示すように、第1枠領域AK1~第5枠領域AK5のうち何れか1つに対応付けられている。カード演出では、カード画像CA1~カード画像CB5が、それぞれ、対応する枠領域において表示される。このような構成によれば、多様な演出パターンでカード演出を実行することによって遊技の興趣を向上させることができるとともに、カード画像に応じて溜まる枠領域が決められているため、演出に規則性があり、演出が煩雑になりすぎることを防止できる。

【0361】

また、特徴部123AKでは、第3枠領域AK3にカード画像が溜まった場合に、複数種類のストック演出のうち何れか1つを実行するとともに、当該複数種類の変化演出のうち

10

20

30

40

50

何れが実行されるかを遊技者が認識できない態様でストック画像 A K 6 が表示される。このような構成によれば、遊技者を第 3 枠領域 A K 3 に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0362】

また、特徴部 1 2 3 A K では、図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出が実行されるかに応じて異なる割合で大当り遊技状態に制御する。このような構成によれば、遊技者を、何れの演出パターンに従ってカード演出が実行されるか（カード画像が溜まる順番）に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0363】

なお、上記実施の形態では、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 を、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の何れにもカード画像が溜まっていない場合、及び、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち 3 つ以下の枠領域にカード画像が溜まっている場合には白色で表示する一方、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち 4 つ以上の枠領域にカード画像が溜まっている場合には赤色で表示するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の表示態様を、カード画像が溜まっている枠領域の数に応じて、任意の方法で変化させることができる。このような構成によれば、カード画像が溜まっている枠領域の数を遊技者が把握することを容易にすることができるとともに、遊技者を高揚させることができる。

【0364】

例えば、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 を、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の何れにもカード画像が溜まっていない場合、及び、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち 4 つ以下の枠領域にカード画像が溜まっている場合には白色で表示し、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の全てにカード画像が溜まっている場合には赤色で表示するようにしてもよい。

【0365】

なお、上記実施の形態では、カード演出において、5 枚のカード画像が溜まるものとして説明したが、これは一例に過ぎず、1 回のカード演出において、6 枚以上のカード画像を溜めることができる。なお、上述したように、1 回のカード演出とは、1 回の第 1 特図又は第 2 特図の可変表示中に実行されるカード演出（同一の第 1 特図又は第 2 特図の可変表示をターゲットとするカード演出）を指す。

【0366】

例えば、1 回のカード演出において、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の全てにおいてカード画像が溜まった後に、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち少なくとも何れか 1 つにおいてカード画像を再度溜めるようにしてもよい。このような構成によれば、1 回の第 1 特図又は第 2 特図の可変表示中に（同一のターゲットに対して）第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 にてカード画像を複数回溜めることができ、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の全てにおいてカード画像が溜まった後にも、再度遊技者を楽しませることができる。

【0367】

具体的に、カード演出において 6 枚以上のカード画像を溜める場合、カード画像が 5 枚溜まる度に（第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の全てにおいてカード画像が溜まる度に）、ストック画像 A K 6 を 1 つ表示するとともに溜まったカード画像を全て消去して枠領域を空白にし、空白になった各枠領域にカード画像を再度溜めるようにすればよい。

【0368】

なお、この場合、1 回のカード演出において 10 枚以上のカード画像（例えば、25 枚のカード画像）が溜まる場合には、1 回のカード演出において複数のストック画像 A K 6 が表示されるようにすればよい。各ストック画像 A K 6 に対応するストック演出（各ストック画像 A K 6 を用いたストック演出）は、互いに異なる種類のストック演出であってもよいし、互いに同一の種類のストック演出であってもよい。ストック画像 A K 6 を表示する度に、当該ストック画像 A K 6 に対応するストック演出として何れの種類のストック演出

10

20

30

40

50

を実行するかを抽選により決定してもよい。

【0369】

なお、上記実施の形態では、大当たり期待度を示唆する示唆演出として、カード演出を実行するものとして説明したが、これは一例に過ぎず、示唆演出として、カード演出以外の演出を実行してもよい。

【0370】

例えば、示唆演出として、キャラクタ実体化演出を実行してもよい。キャラクタ実体化演出は、複数のキャラクタ輪郭領域それぞれにおいて、複数種類のキャラクタ画像のうち何れか1つを表示することによってキャラクタを実体化させる演出である。キャラクタ輪郭領域は、画像表示装置5における表示領域であり、輪郭のみが表示され、輪郭より内側は空白である。複数種類のキャラクタ画像は、それぞれ、複数種類のキャラクタのうち何れか1つを表している。複数のキャラクタ輪郭領域は、それぞれ、上述した複数種類のキャラクタのうち何れか1つの輪郭に一致する輪郭を有している。キャラクタ実体化演出では、キャラクタ画像が、当該キャラクタ画像が表すキャラクタの輪郭に一致する輪郭を有するキャラクタ輪郭領域において表示され、当該キャラクタが実体化する。具体的に、プッシュボタン31Bに対する押下操作が複数回にわたって検出された場合に、キャラクタ画像を、当該キャラクタ画像に対応するキャラクタ輪郭領域に表示するようにすればよい。

【0371】

キャラクタ実体化演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各キャラクタ輪郭領域においてキャラクタ画像を表示すればよい。この場合に、複数種類の演出パターンの何れに従ってキャラクタ実体化演出を実行する場合でも、最後に、複数のキャラクタ輪郭領域のうち予め特定表示領域として設定されたキャラクタ輪郭領域においてキャラクタ画像が表示されるようにすればよい。このような構成によれば、キャラクタ実体化演出の最後にいずれのキャラクタ輪郭領域に注目すればよいかが遊技者に分かり難くなることを防止できる。

【0372】

なお、キャラクタ実体化演出において、複数のキャラクタ輪郭領域において同一のタイミングでキャラクタ画像を表示できるようにしてもよい。

【0373】

また、示唆演出として、ランプステップアップ演出を実行してもよい。ランプステップアップ演出は、複数の発光部（例えばLEDなど）それぞれにおいて発光を行うことによって遊技者の大当たりに対する期待感を高める演出である。具体的に、ランプステップアップ演出では、複数の発光部のうち発光している発光部の数を演出の進行に従って増やすことによって、遊技者の大当たりに対する期待感を高める。ランプステップアップ演出は、リーチ中に実行されればよい。

【0374】

ランプステップアップ演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各発光部において発光を開始すればよい。この場合に、複数種類の演出パターンの何れに従ってランプステップアップ演出を実行する場合でも、最後に、複数の発光部のうち予め特定表示領域として設定された発光部における発光が開始されるようにすればよい。このような構成によれば、ランプステップアップ演出の最後にいずれの発光部に注目すればよいかが遊技者に分かり難くなることを防止できる。

【0375】

なお、ランプステップアップ演出において、複数の発光部において同一のタイミングで発光が開始されるようにしてもよい。

【0376】

なお、上記実施の形態では、カード演出及びガセカード演出において、複数の球体AK7が出現する演出が、カード画像が溜まることを示唆する演出として実行された後、カード画像が溜まるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、カード演出及びガセカード演出において、カード画像が溜まることを示唆する演出が実行されることなくカード

10

20

30

40

50

画像が溜まるようにしてもよい。

【0377】

なお、上記実施の形態では、遊技者にとって有利な遊技価値を付与するストック演出として、擬似連を発生させるストック演出と、保留変化を発生させるストック演出と、スーパーリーチ中にステップアップを発生させるストック演出と、を実行するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、ストック演出として、他の演出を実行してもよい。例えば、ストック演出として、アクティブ変化を発生させるストック演出を実行してもよい。アクティブ変化は、アクティブ表示の表示態様を、一の表示態様から、当該一の表示態様よりも大当たり期待度が高い他の表示態様へ変化させる演出である。或いは、ストック演出として、遊技者にとって有利な遊技価値（例えば擬似連、保留変化、アクティブ変化など）を付与する演出が実行されるまでの残り時間をカウントするタイマを表すタイマ画像を表示するストック演出を実行してもよい。

10

【0378】

なお、上記実施の形態では、カード演出にて第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、当該カード演出が終了した後、ストック演出が実行されるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、カード演出にて第3枠領域AK3にカード画像が溜まった場合に、当該カード演出が終了した後、ストック演出以外の演出を実行してもよい。例えば、カード演出にて第3枠領域AK3にカード画像が溜まった場合に、当該カード演出が終了した後、予め設定された専用の発展先（例えば、スーパーリーチ）へ発展する演出を実行するようにしてもよい。

20

【0379】

なお、上記実施の形態では、カード画像が、カード画像を溜めるための専用の演出であるカード演出において枠領域に溜まるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、任意のタイミングでカード画像を枠領域に溜めることができる。例えば、大当たり予告演出が開始されたことを契機として枠領域にカード画像が溜まるようにしてもよい。或いは、リーチ中に遊技者の大当たりに対する期待感を高めるための所謂チャンスアップ演出が開始されたことを契機として枠領域にカード画像が溜まるようにしてもよい。

【0380】

なお、上記実施の形態では、「戦隊A」グループに属するカード画像CA1～カード画像CA5と、「戦隊B」グループに属するカード画像CB1～カード画像CB5と、の何れかがカード演出にて第1枠領域AK1～第5枠領域AK5に溜まるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、3種類以上のグループにそれぞれ属するカード画像がカード演出にて第1枠領域AK1～第5枠領域AK5に溜まるようにしてもよい。

30

【0381】

なお、上記実施の形態では、第3枠領域AK3のみが特定表示領域として予め設定されているものとして説明したが、これは一例に過ぎず、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち複数の枠領域を特定表示領域として設定してもよい。なお、この場合、何れの演出パターンに従ってカード演出が実行されるときでも、最後に特定表示領域として設定された各枠領域にカード画像が溜まるようにすればよい。

【0382】

なお、上記実施の形態では、図9-17に示すように、擬似連を発生させるストック演出として、擬似連図柄とは異なる組み合わせの飾り図柄が停止表示された後、当該飾り図柄にストック画像AK6が作用して擬似連図柄へ変化し、擬似連演出が実行される演出を実行するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、擬似連を発生させるストック演出として、他の演出を実行してもよい。例えば、擬似連を発生させるストック演出として、可変表示中の飾り図柄にストック画像AK6が作用した後、擬似連図柄が停止表示されて擬似連演出が実行される演出を実行してもよい。

40

【0383】

なお、上記実施の形態では、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンの何れか1つに従ってカード演出を実行するものとして説明したが、これは一例に過ぎない。カード演

50

出において溜まるカード画像の種類と、カード画像が溜まる順番と、を乱数抽選により決定するようにしてもよい。なお、この構成において、大当りの場合、カード演出において溜まるカード画像の種類と、カード画像が溜まる順番と、を互いに異なる割合で決定してもよい。すなわち、カード演出において溜まるカード画像の種類と、カード画像が溜まる順番と、に応じて互いに異なる割合で大当り遊技状態に制御してもよい。

【0384】

なお、上記実施の形態では、カード画像CA1～カード画像CA5が、それぞれ、キャラクタCHA1～キャラクタCHA5を表し、カード画像CB1～カード画像CB5が、それぞれ、キャラクタCHB1～キャラクタCHB5を表すものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、複数のカード画像が同一のキャラクタを表すようにしてもよい。例えば、複数のカード画像それぞれにおいて、同一のキャラクタが互いに異なるポーズで表されるようにしてもよい。なお、大当りの場合、同一のキャラクタを表す複数のカード画像のうち何れが枠領域に溜まるかを互いに異なる割合で決定するようにしてもよい。すなわち、同一のキャラクタを表す複数のカード画像のうち何れが枠領域に溜まるかに応じて異なる割合で大当り遊技状態に制御してもよい。

【0385】

なお、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5に、カード画像CA1～カード画像CB5以外の画像を表示してもよい。例えば、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち少なくとも何れか1つに、遊技者に有利な遊技価値（例えば擬似連、保留変化、アクティブ変化、実行中の大当り予告の演出態様をより大当り期待度が高い演出態様へ変化させる演出など）を付与するストック演出が実行されることを報知する報知画像を表示してもよい。なお、この場合、報知画像が表示された後、直ちにストック演出が実行されるようにしてもよいし、報知画像が表示された後、予め設定されたタイミングが到来したことを契機としてストック演出が実行されるようにしてもよい。

【0386】

なお、カード演出の演出パターンとして、カード演出において溜まる全てのカード画像が一段階の演出で（同一のタイミングにて）溜まる演出パターンを含むようにしてもよい。この場合において、ガセカード演出と見せかけて（カード溜まらないと見せかけて）から、ワンテンポ遅れて全てのカード画像が溜まる演出パターンを設けてもよい。

【0387】

なお、ガセカード演出の演出パターンとして、ガセカード演出において溜まる全てのカード画像が一段階の演出で（同一のタイミングにて）溜まる演出パターンを含むようにしてもよい。

【0388】

なお、カード演出の終了後に複数種類のストック演出のうち何れを実行するかを、当該カード演出において「戦隊A」グループに属するカード画像と「戦隊B」グループに属するカード画像との何れが枠領域に溜まるかに応じて異なる割合で決定するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者を、カード演出にて何れのグループに属するカード画像が溜まるかに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0389】

なお、上記実施の形態では、図9-4に示すように、ストック演出を実行するか否かを決定した後、当該決定の結果に応じて、カード演出の演出パターン等を決定したり、ガセカード演出を実行するか否かを決定したりするものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、第1特図又は第2特図の可変表示毎にカード演出を実行するか否かを決定し、ストック画像AK6が表示されており、かつ、大当り予告演出やリーチ演出が実行された場合に当該ストック画像AK6を用いたストック演出を実行するようにしてもよい。

【0390】

なお、上記実施の形態では、カード演出において第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の全てにおいてカード画像が溜まった場合（5枚のカード画像が溜まった場合）に、ストック画像AK6を表示すると共に、ストック演出を実行するものとして説明した。しかし、

10

20

30

40

50

これは一例に過ぎず、カード演出において第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち4つ以下の枠領域においてカード画像が溜まった場合（4枚以下のカード画像が溜まった場合）に、ストック画像AK6を表示すると共に、ストック演出を実行するようにしてもよい。例えば、カード演出において4枚以下のカード画像が溜まり、かつ、予め設定された特殊カード画像が溜まったカード画像に含まれていた場合に、ストック画像AK6を表示すると共に、ストック演出を実行するようにしてもよい。

【0391】

なお、上記実施の形態では、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の5つの枠領域が設定されているものとして説明したが、これは一例に過ぎず、枠領域の数は、4以下であってもよいし、6以上であってもよい。なお、これに対応して、カード演出において溜まるカード画像の数も、4以下であってもよいし、6以上であってもよい。

10

【0392】

なお、上記特徴部123AKの構成要素の任意の一部を省略することができる。

【0393】

（1）特徴部123AKに係る遊技機は、
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、
特定表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、
前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され、
前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される。

20

【0394】

（2）特徴部123AKに係る上記（1）の遊技機において、
前記特別表示は複数種類あり、
前記特別表示は、それぞれ、前記複数の表示領域のうち何れか1つに対応付けられており、
前記示唆演出では、各種類の前記特別表示が、それぞれ、対応する表示領域において表示される、
ようにしてもよい。

【0395】

（3）特徴部123AKに係る上記（1）又は（2）の遊技機において、
前記特定表示領域において前記特別表示が表示された場合に、複数種類の変化演出のうち何れか1つを実行するとともに、前記複数種類の変化演出のうち何れが実行されるかを遊技者が認識できない態様で特別画像を表示する、
ようにしてもよい。

30

【0396】

（4）特徴部123AKに係る上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、
前記複数の表示領域全てにおいて前記特別表示が表示された後に、前記複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて前記特別表示を再度表示可能である、
ようにしてもよい。

40

【0397】

（5）特徴部123AKに係る上記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、
前記複数の表示領域のうち前記特別表示が表示されている表示領域の数に応じて前記複数の表示領域の表示態様を変化させる、
ようにしてもよい。

【0398】

（6）特徴部123AKに係る上記（1）～（5）のいずれかの遊技機において、
前記複数種類の演出パターンのうち何れに従って前記示唆演出が実行されるかに応じて異なる割合で前記有利状態に制御する、
ようにしてもよい。

50

【0399】

(7) 特徴部123AKに係る上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、演出状態が特定状態に変化したときに特定演出を実行する特定演出実行手段と、をさらに備え、前記演出状態は、所定期間における複数のタイミングで前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第1変化パターンと、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第2変化パターンと、で変化可能であり、前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つのタイミングで、前記演出状態が前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとのいずれで変化するかの割合が異なる、ようにしてもよい。

10

【0400】

上記実施の形態は、上記特徴部123AKに係る構成要素と共に、以下の特徴部124AKに係る構成要素も含んでいる。

【0401】

(1) 特徴部124AKに係る遊技機は、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、特定表示領域を含む複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、前記示唆演出において、前記複数の表示領域のうち少なくとも2つ以上の表示領域において同一のタイミングで前記特別表示を表示可能であり、前記示唆演出では、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される。

20

【0402】

(2) 特徴部124AKに係る上記(1)の遊技機において、前記特別表示は複数種類あり、前記特別表示は、それぞれ、前記複数の表示領域のうち何れか1つに対応付けられており、前記示唆演出では、各種類の前記特別表示が、それぞれ、対応する表示領域において表示される、ようにしてもよい。

30

【0403】

(3) 特徴部124AKに係る上記(1)又は(2)の遊技機において、前記特定表示領域において前記特別表示が表示された場合に、複数種類の変化演出のうち何れか1つを実行するとともに、前記複数種類の変化演出のうち何れが実行されるかを遊技者が認識できない態様で特別画像を表示する、ようにしてもよい。

【0404】

(4) 特徴部124AKに係る上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、前記複数の表示領域全てにおいて前記特別表示が表示された後に、前記複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて前記特別表示を再度表示可能である、ようにしてもよい。

40

【0405】

(5) 特徴部124AKに係る上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、前記複数の表示領域のうち前記特別表示が表示されている表示領域の数に応じて前記複数の表示領域の表示態様を変化させる、ようにしてもよい。

【0406】

(6) 特徴部124AKに係る上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、前記示唆演出において、前記複数の表示領域のうち少なくとも2つ以上の表示領域におい

50

て同一のタイミングで前記特別表示が表示されるときには、互いに隣接していない表示領域においてそれぞれ前記特別表示が表示される、
ようにしてもよい。

【0407】

(7) 特徴部124AKに係る上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
演出状態が特定状態に変化したときに特定演出を実行する特定演出実行手段と、をさらに
備え、
前記演出状態は、所定期間における複数のタイミングで前記特定状態に向けて変化可能で
あるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第
1変化パターンと、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第2変化
パターンと、で変化可能であり、
前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つのタイミングで、前記演出状態が前記第1
変化パターンと前記第2変化パターンとのいずれで変化するかの割合が異なる、
ようにしてもよい。

【0408】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部60AK、123AKに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または
全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは
、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部また
は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部60AKに関し、ステップS
171の可変表示開始設定処理にて図8-4に示す処理を実行し、ステップS172の可
変表示中演出処理にて図8-7に示す処理を実行する構成、特徴部123AKに関し、ス
テップS171の可変表示開始設定処理にて図9-4に示すカード演出設定処理を実行し
、ステップS172の可変表示中演出処理にて図9-15に示すカード演出実行処理を実
行する構成は、一部または全部を、適宜、組合せたものであってもよい。

【0409】

(その他)

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。

【0410】

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
や追加があってもこの発明に含まれる。

【0411】

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、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0412】

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。この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な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。

【0413】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状
態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、特定表示領域(
例えば図9-1に示す第3枠領域AK3など)を含む複数の表示領域(例えば図9-1に
示す第1枠領域AK1～第5枠領域AK5など)のうち少なくとも何れか1つにおいて特
別表示(例えば図9-2に示すカード画像CA1～カード画像CB5など)を表示するこ

10

20

30

40

50

とによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクター実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図9-4のカード演出設定処理や図9-15のカード演出実行処理を実行する演出制御用CPU120など）を備え、前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され（例えばカード演出では、図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域AK1～第5枠領域AK5それぞれにおいてカード画像CA1～カード画像CB5が表示される）、前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示され（例えば図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第3枠領域AK3におけるカード画像の表示が最後に実行される）、さらに、前記有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、前記特定示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記特定示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該特定示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図10-2（D）や図10-2（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、前記特定示唆演出実行手段は、前記特定示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図10-2（H）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の開始から該スーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分）遊技機が挙げられる。

【0414】

このような構成によれば、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかを遊技者に分かり難くなることを防止できる。また、特定示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【0415】

さらに、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかを遊技者に分かり難くなることを防止でき、また、演出効果が向上する遊技機の形態の一例として、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、前記有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、前記特定示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記特定示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該特定示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図10-2（D）や図10-2（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、前記特定示唆演出実行手段は、前記特定示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図10-2（H）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の開始から該スーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分）遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0416】

（他の形態例）

以下、他の形態例の特徴部について説明する。次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図10-1は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図10-1（A）に示すように、本実施の形態

10

20

30

40

50

では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

【0417】

また、図10-1（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する特定示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、図10-1（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【0418】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図10-1（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図10-1（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0419】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図10-1（B）に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

【0420】

リーチのタイトルの報知（タイトル報知）とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクタの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

【0421】

（特徴部31AKの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図10-2、図10-3は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図10-2（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図10-2（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0422】

（スーパーリーチA）

スーパーリーチAとなる場合には、図10-2(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出(スーパーリーチ演出ともいう)の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図10-2(D)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002(ここでは「SPリーチA」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチA」)が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図10-2(E)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

10

【0423】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図10-2(E)に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【0424】

20

(スーパーリーチB)

スーパーリーチBとなる場合には、図10-2(C)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図10-2(F)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005(ここでは「SPリーチB」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチB」)が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図10-2(G)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

30

【0425】

このように、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【0426】

また、スーパーリーチA(図10-2(C)→(D)→(E)・・・)とスーパーリーチB(図10-2(C)→(F)→(G)・・・)とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている(図10-2(C))。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出(例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出)を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演

40

50

出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

【0427】

(スーパーリーチD)

スーパーリーチDとなる場合には、図10-2(H)に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル31AK007(ここでは「SPリーチD」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「敵を倒せ」)が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチDでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル31AK007の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示31AK008が表示される。期待度は、図10-2(H)に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

10

【0428】

なお、スーパーリーチDの音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【0429】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図10-2(I)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図10-2(I)では、図10-2(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

20

【0430】

その後、図10-2(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

30

【0431】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図10-3(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

40

【0432】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図10-2(D)、(F)、(H))。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチD

50

といったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当たり信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当たり信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【0433】

（タイトルの報知タイミング）

以上のように、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いスーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当たり信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

【0434】

（タイトルの表示領域）

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体（第1領域）においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、画像表示装置5の画面の一部（第2領域）においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの（画面全体を使用したタイトル報知）等であってもよい。また、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチDとスーパーリーチEとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

【0435】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

【0436】

（期待度示唆表示）

この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチA及びスーパーリーチBよりも大当たり信頼度の低いスーパーリーチDにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチDよりも大当たり信頼度の低いスーパーリーチEにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチEの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

【0437】

なお期待度示唆表示は、図10-2(H)等に示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図10-2(H)等に示すように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

【0438】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

【0439】

なお、ここではスーパーリーチCのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当たり信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

【0440】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当たり」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図10-3(B)に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当たり」であれば、図10-3(C)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図10-3(D)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

【0441】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【0442】

図10-2、図10-3に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様(大きさ、位置、濃淡、数等)を異ならせてもよい。

【0443】

なお、画像表示装置5に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチEといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

【0444】

（発展演出）

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図10-4（A）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている（スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図10-4（B）に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図10-4（C）に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図10-4（D）に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるので、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図10-4に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

10

【0445】

なお、発展演出は図10-4（B）に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐（故障したような表示）を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが進展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0446】

（期待度示唆演出）

20

図10-2（H）に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0447】

例えば、図10-5（A）に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図10-5（B）に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図10-5（C）に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。図10-5（D）、（E）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎（星の数毎）にスピーカ8から出力される音声（音量、音階、音質等）を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図10-5（F）に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

30

【0448】

図10-5（A）～（F）に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数（上昇する期待度の段階数）に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

40

【0449】

50

(演出モード)

画像表示装置 5、スピーカ 8、遊技効果ランプ 9 といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板 11 から同じコマンド（例えば変動パターンを指定するコマンド）が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置 5 に表示される背景、キャラクタ、モチーフ、スピーカ 8 から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【0450】

図 10-5 (G) ~ (L) は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図 10-5 (A) ~ (F) に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチ D の変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチ D のリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチ D2 のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合、図 10-5 (G) に示すように、スーパーリーチ D2 のタイトル 31AK023 が表示される。このとき、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチ D2 における期待度示唆表示 31AK024 は、星型ではなく菱形となっている。

【0451】

その後、図 10-5 (H) に示すように、期待度示唆表示 31AK024 の星より大きな黒い菱形 31AK025 が表示され、図 10-5 (I) に示すように、黒い菱形 31AK025 が移動して期待度示唆表示 31AK024 の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声出力される。図 10-5 (J)、(K) に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示 31AK024 に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図 10-5 (L) に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるとき状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0452】

図 10-5 では、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるとき状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるとき状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【0453】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようになっていてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようになっていてもよいし、代えて実行するようになっていてもよい。

【0454】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようになっていてもよい。例えば図 10-6 (A) に示す

ように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図10-6(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図10-6(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032(ここでは「SPリーチC」の文字)が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

10

【0455】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様(例えばタイトルの表示色等)によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図10-7(A)に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図10-7(B)に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図10-7に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様(表示色)が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

20

【0456】

また、タイトルの表示態様(表示色)が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様(表示色)が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様(表示色)が変化した後に実行されるようにしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様(表示色)に応じた音声出力するようにしてもよい。

30

【0457】

(タイトル報知の実行タイミング)

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当たり有利状態に制御される期待度が向上する演出(特定演出)の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

【0458】

図10-8は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から送信されるコマンドから特定される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(ステップ31AKS001)。

40

【0459】

スーパーリーチの変動パターンである場合には(ステップ31AKS001; Yes)、スーパーリーチのタイトルの表示色(タイトル予告の実行の有無)を決定する(ステップ31AKS002)。

【0460】

50

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図10-9(A)に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図10-9(A)に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番(昇順)で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【0461】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図10-7に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ(例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE)の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ(例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB)の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【0462】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図10-9(A)に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図10-9(B)に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様(表示色や表示色の変化タイミング)を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0463】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様(例えばセリフの表示色等)によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

【0464】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色(セリフ予告の実行の有無)を決定する(ステップ31AKS003)。

【0465】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図10-9(C)に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図10-9(C)に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番(昇順)で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変わるものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

【0466】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当たり信頼度が異なるよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当たり信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の变化タイミングの組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に変化タイミングが異なる場合より大当たり信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当たり信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

【0467】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

10

【0468】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の变化によって大当たり信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の变化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なるようにすればよい。

【0469】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

20

【0470】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図10-9に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

30

【0471】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当たり信頼度を把握しやすくなる。

【0472】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリ

40

50

フ予告といずれの演出態様が変化するか割合（いずれに作用するか割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するか割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0473】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクタの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

【0474】

この発明は、上記特徴部31AK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。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0475】

（サブ液晶）

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクスLEDにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

【0476】

上記実施の形態では、特定示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7でリーチをかけろ」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

【0477】

（特徴部31AKの変形例31AK-1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図10-3（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

【0478】

図10-10、図10-11は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例31AK-1におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図10-10(A)に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図10-10(B)に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図10-10(C)～(F)、図10-11(G)～(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

【0479】

リーチ演出に伴い、図10-10(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0480】

この変形例31AK-1では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

【0481】

例えば、図10-10(D)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図10-10(E)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

【0482】

その後、図10-11(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図10-11(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

【0483】

このように、この変形例31AK-1では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0484】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図10-11(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図10-11(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

【0485】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図10-11(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図10-11(M)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図10-11(L)に示す画像が表示される。

【0486】

この変形例31AK-1では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像

10

20

30

40

50

を用いた操作演出が実行された場合の大当り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0487】

なお、図10-10、図10-11に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図10-10、図10-11に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図10-8のステップ31AKS004にて実行されればよい。

【0488】

（特徴部31AKの変形例31AK-2）

大当り遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第1示唆表示を行うシャッター演出と、第2示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【0489】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のバナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1～E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1～E5の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素E1～E5の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素E1～E5のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【0490】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1～E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか1つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0491】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ9の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ9の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0492】

10

20

30

40

50

図10-12は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図10-12(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図10-12(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図10-12(c)に示すように、リーチ状態となる。

【0493】

次いで、図10-12(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0494】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツアツ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0495】

その後、図10-12(e)に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図10-12(f)に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

【0496】

図10-12(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0497】

また、図10-12(a)に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図10-12(d)に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0498】

また、図10-12(a)に示すシャッター画像31AK061と図10-12(d)に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

10

20

30

40

50

【0499】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図10-8のステップ31AKS004にて実行されればよい。その際には、図10-8のステップ31AKS002におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出に係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図10-8のステップ31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

【0500】

（本実施形態の特徴部207SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部207SGについて説明する。図11-1は、本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11-1及び図11-7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。

【0501】

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。

【0502】

また、図11-1に示すように、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。

【0503】

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。

【0504】

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、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が配置されている。つまり、左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口10と入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域207SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10及び特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口に入賞可能となっていると同時に、通過ゲート41を通過可能となっている。

【0505】

図11-1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

10

20

30

40

50

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。

【0506】

図 11-2 及び図 11-7 に示すように、本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、本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

【0507】

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 内に収容されており、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。

【0508】

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、本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

【0509】

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

【0510】

また、図 11-1 及び図 11-2 に示すように、本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 特図の変動表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特図の変動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、普通図柄の変動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

40

50

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。

【0511】

図 11-3 及び図 11-4 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、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当りである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。

【0512】

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

【0513】

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

【0514】

図 11-5 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、変動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、該変動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 207SG では左方向）に向けて消灯していく。

【0515】

尚、本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変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図 11-6 に示すように、例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 207SG025A の左端部の LED のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 207SG025B の左 2 個の LED が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく変動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変動表示が実行される。

【0516】

また、図 11-6 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、本実施の形態の特徴部 207SG における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A、10 ラウンド大当りである大当り B、15 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【0517】

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

10

20

30

40

50

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 8 L、8 R 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。

【0518】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG における演出制御基板 12 には、変動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。

10

【0519】

図 11-8 (A) は、本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 11-8 (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。

20

【0520】

図 11-8 (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変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の変動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 で変動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。

30

【0521】

コマンド 8CXXH は、変動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変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 11-8 (B) に示すように、変動表示結果が「ハズレ」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、変動表示結果が「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。

【0522】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 11-8 (B) に示すように、コマンド 8C00H は、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、変動表示結果が「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 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02H は、変動表示結果が「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 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C03H は、変動表示結果が「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 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C04H は、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 変動表示結果指定コマンドである。

40

【0523】

50

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

【 0 5 2 4 】

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 5 2 5 】

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 5 2 6 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動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、変動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 5 2 7 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 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づき、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 5 2 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0529】

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。

【0530】

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 CPU 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 RAM 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 RAM 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。

【0531】

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 ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM（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 CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、CPU 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（RTC）1 0 6 とを備えて構成される。

【0532】

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、CPU 1 0 3 が ROM 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、CPU 1 0 3 が ROM 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、CPU 1 0 3 が RAM 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、CPU 1 0 3 が RAM 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、CPU 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、CPU 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。

【0533】

図 1 1 - 9 は、主基板 1 1 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 1 1 - 9 に示すように、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 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 MR 1

～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。

【0534】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図11-9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。

【0535】

図11-10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、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「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、変動表示結果が「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、変動表示結果が「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、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「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。変動表示結果が「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。

【0536】

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、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 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。

【0537】

図11-10に示すように、本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、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。

【0538】

尚、本実施の形態では、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変動表示結果が「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。

【0539】

尚、本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、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。

【0540】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、図 11-10 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、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターン PA2-1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が 2 の場合は、擬似連演出を 2 回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が 3 の場合は、擬似連演出を 3 回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターン…等とすればよい。

【0541】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行し、RAM 102 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、CPU 103 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。

【0542】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 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、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 11-11 ~ 図 11-13 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、ROM 101 には、CPU 103 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変動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。

【0543】

ROM 101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 11-11 (A) に示す表示結果判定テーブル（設定値 1）、図 11-11 (B) に示す表示結果判定テーブル（設定値 2）、図 11-11 (C) に示す表示結果判定テーブル（設定値 3）、図 11-12 (A) に示す表示結果判定テーブル（設定値 4）、図 11-12 (B) に示す表示結果判定テーブル（設定値 5）、図 11-12 (C) に示す表示結果判定テーブル（設定値 6）、図 11-13 (A) に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 11-13 (B) に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0544】

本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

10

20

30

40

50

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。

【0545】

図11-11(A)～図11-11(C)及び図11-12(A)～図11-12(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本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特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

10

【0546】

図11-11(A)～図11-11(C)及び図11-12(A)～図11-12(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」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(本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。

20

【0547】

また、各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11-11(A)～図11-11(C)及び図11-12(A)～図11-12(C)に示すように、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。尚、本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、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。

30

【0548】

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)。

40

【0549】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図11-11(A)～図11-11(C)及び図11-12(A)～図11-12(C)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

50

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が図11-11（A）～図11-11（C）及び図11-12（A）～図11-12（C）に示す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11-11（A）～図11-11（C）及び図11-12（A）～図11-12（C）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。

【0550】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103は、図11-11（A）～図11-11（C）及び図11-12（A）～図11-12（C）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。

【0551】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6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。

【0552】

図11-13（A）及び図11-13（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11-13（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特別図柄の変動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11-13（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特別図柄の変動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。

【0553】

大当り種別判定テーブルは、変動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。

【0554】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別について、図11-14を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC（確変大当りともいう）が設定されている。

【0555】

「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。

【0556】

「大当たりA」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本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たり遊技状態となることにより終了する。

【0557】

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

【0558】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、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2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0559】

また、図11-13(A)に示すように、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～249までが大当たりBに割り当てられており、250～299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、100～229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「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、100～209までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「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、100～189までが大当たりBに割り当てられており、190～299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、100～169までが大当たりBに割り当てられており、170～299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、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0560】

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

【0561】

一方で、図11-13(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

10

20

30

40

50

～159までが大当たりBに割り当てられており、160～299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）。

10

【0562】

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。

【0563】

尚、本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。

20

【0564】

このように、本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変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0565】

尚、本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、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。

30

【0566】

また、本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、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が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。

【0567】

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

40

【0568】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一

50

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。

【0569】

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。

【0570】

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。

【0571】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「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、変動表示結果を「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、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0572】

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。

【0573】

図11-15（A）及び図11-15（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。

【0574】

図11-15（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

10

20

30

40

50

(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。

【0575】

図11-15(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。

【0576】

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

【0577】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当たりの種別が「大当たりB」または「大当たりC」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当たりの種別が「大当たりA」である場合には、スーパーリーチ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、「大当たりB」または「大当たりC」となるのではないかと遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0578】

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11-15(C)に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1~6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~997までが小当りの変動パターン(PC1-1)に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1~6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

20

【0579】

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

【0580】

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

30

【0581】

図11-16(A)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~450までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~430までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、431~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~410までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、411~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

40

50

マルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0582】

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

【0583】

図11-16（B）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当て

られており、421～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0584】

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

【0585】

図11-16（C）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0586】

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

【0587】

図11-10（D）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0588】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターン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、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動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。

【0589】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレ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ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレ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。

【0590】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチ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。

【0591】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0592】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動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。

【0593】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【0594】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図11-10参照）。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ハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、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ハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、変動表示の時間が長くなることにより、変動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。

【0595】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図11-16(A)～図11-16(C)に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0596】

また、本実施の形態の特徴部207SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているため、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本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変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0597】

図11-2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。

【0598】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0599】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置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等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報

となる。

【0600】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置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等から抽出された変動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変動表示結果（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

【0601】

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保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

20

【0602】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0603】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

30

【0604】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0605】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

【0606】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更

50

新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0607】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0608】

次に、本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。

【0609】

図11-17(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207SG029E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207SG029E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。

【0610】

尚、本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。

【0611】

表示モニタ207SG029には、図11-17(B)及び図11-17(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。

【0612】

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

10

20

30

40

50

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。

【0613】

本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11-19に示すように、主基板11は、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11-18に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0614】

次に、本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11-20は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する（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。

【0615】

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）。

【0616】

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）。

【0617】

クリアスイッチがONである場合（207SGSa008；Y）は、RAM102をクリアするRAMクリア処理を実行し（207SGSa009）、RAMクリアフラグを改めてセットして207SGSa011に進む（207SGSa010）。尚、クリアスイッチがOFFである場合（207SGSa008；N）は、207SGSa009及び207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

【0618】

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）。

【0619】

RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa013a；Y）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（207SGSa013b）を実行して207SGSa014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207SGSa014に進む。

【0620】

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207SGSa014に進む。

【0621】

207SGSa014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をクリアしたか（RAMクリア処理（207SGSa009）を実行したか）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）。

【0622】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028に進む（207SGSa016）。

【0623】

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）。

【0624】

10

20

30

40

50

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。

【0625】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa017;N)、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa018;N)、開放センサ207SG090がOFFである場合(207SGSa019;N)は、207SGSa031に進む。

【0626】

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11-26(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)。

【0627】

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。

【0628】

尚、本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、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。

【0629】

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。

【0630】

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

10

20

30

40

50

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11-26（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）。

10

【0631】

また、CPU103は、図11-27（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。

20

【0632】

このように、本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。

30

【0633】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図11-20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、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、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。

40

【0634】

図11-21（A）は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理（207SGSa009）を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する（207SGSa041）。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット（格納）する（207SGSa042）。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス（後述するFXXX）であるか否かを判定する（207SGSa043）。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合（207SGSa043；N）は、RAM102における次のアドレスを指定し（207SGSa044）、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス（F002）であるか否かを判定する（20

50

7 S G S a 4 5)。

【0635】

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(207 S G S a 0 4 5 ; N)は207 S G S a 0 4 2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(207 S G S a 0 4 5 ; N)は、更に次のアドレスを指定して207 S G S a 0 4 2に進む(207 S G S a 0 4 6)。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(207 S G S a 0 4 3 ; Y)は、RAMクリア処理を終了する。

【0636】

尚、本実施の形態の特徴部207 S GにおけるRAM102は、図11-21(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

【0637】

つまり、本実施の形態の特徴部207 S G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。

【0638】

尚、本実施の形態における特徴部207 S G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、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部207 S GではアドレスF003以降)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0639】

また、本実施の形態における特徴部207 S Gでは、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にRAMクリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【0640】

図11-22は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207 S G S a 0 1 3 b)を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207 S G 0 0 4 A及び第2特別図柄表示装置207 S G 0 0 4 Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207 S G S a 0 5 1)

、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11-27(A)参照)。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様(図11-6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)。

【0641】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し(207SGSa053)、RAM102のアドレスF000に設定値として1~6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する(207SGSa053a)。RAM102に設定値として1~6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合(207SGSa020において設定値がクリアされている場合)は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット(設定値を「1」にリセット)して207SGSa054に進む(207SGSa053b)。尚、RAM102に設定値として1~6のいずれかの値が記憶されている場合(207SGSa053a; Y)は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

【0642】

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)。

【0643】

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)。

【0644】

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)。

【0645】

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大きい数値を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ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。

【0646】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0647】

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。

【0648】

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）。

【0649】

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）。

【0650】

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。

【0651】

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。

【0652】

図11-23は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa101）、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する（207SGSa102、図11-27（A）参照）。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様（図11-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa103）。

【0653】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（207SGSa104）、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする（207SGSa105）。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し（207SGSa106）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa107）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa107; N）は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa107; Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa108）。尚、本電源断検出処理（207SGSa108）は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理（207SGSa057）と同一の処理である。

10

【0654】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa109）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa110）。

【0655】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa111）。錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa111; Y）、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa111; N）は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに（207SGSa112）、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する（207SGSa112a）。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する（207SGSa113、207SGSa114）。

20

30

【0656】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し（207SGSa115）、設定値確認処理を終了する。

【0657】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B及びラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B及び右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

40

【0658】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する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、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図11-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たり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。

【0659】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図11-27（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

50

して、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントが同一態様にて点灯する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、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0660】

以上のように本実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠 207SG003 が開放されている状態で錠スイッチ 207SG051 とクリアスイッチとを ON とすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【0661】

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 11-25（A）～図 11-25（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 11-17 に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本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。

【0662】

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。

【0663】

また、本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。

【0664】

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 11-25（A）、図 11-25（B）及び図 11-25（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 11-17 に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本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。

【0665】

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。

【0666】

図 11-24 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

10

20

30

40

50

有る場合は（２０７ＳＧＳ０８１；Ｙ）、ＲＡＭ１０２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ＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（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。

【０６６７】

尚、本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１１－２８に示すように、ＣＰＵ１０３は、前述した２０７ＳＧＳａ０５７及び２０７ＳＧＳａ１０８と同一の電源断検出処理（２０７ＳＧＳ２００）を実行した後にＳ２１～Ｓ２７（図４参照）を実行するようになっている。

10

【０６６８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する処理について説明する。

【０６６９】

図１１－２９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。

【０６７０】

20

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；Ｙ）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。

【０６７１】

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。

30

【０６７２】

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１１－３６（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

40

50

して、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

【0673】

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）。

【0674】

尚、本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11-36（B）及び図11-36（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。

【0675】

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、本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11-35参照）。

【0676】

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11-33及び図11-34を用いて説明する。図11-33は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図11-34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。

【0677】

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、変動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。

【0678】

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207SG321，207

10

20

30

40

50

SG322の原点復帰が確認できなかつ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11-22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。

【0679】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体207SG321、207SG322が原点検出センサ207SG331、207SG332により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体207SG321、207SG322を用いた演出（例えば、変動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。

【0680】

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11-34（A）及び図11-34（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ピングモータにて動作させる場合において、各可動体207SG321、207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321、207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

【0681】

図11-34（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

10

20

30

40

50

２２が動作するように制御する。

【０６８２】

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。

【０６８３】

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。

10

【０６８４】

また、図１１－３４（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（本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。

20

【０６８５】

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つたり、近距離から可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

30

【０６８６】

図１１－２９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；Ｙ）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。

40

【０６８７】

50

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）。

10

【0688】

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。

20

【0689】

以上のようにこれら207SG412～207SG424の処理については、図11-35（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、本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。

30

【0690】

このとき、図11-35（A）に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化処理の終了後に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理が実行されるようになっている。

【0691】

一方で、図11-35（B）に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化処理のうち、第1可動体初期化处理のみが終了しているタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックは終了しているが未だ第2可動体207SG322の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第2可動体初期化处理が終了した後、再度第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理が実行されるようになっている。

40

【0692】

更に、図11-35（C）に示すように、第1可動体初期化处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

50

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。

【0693】

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。

【0694】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるエラー報知としては、図11-36(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。

【0695】

このように、本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11-30に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報(該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等)をRAM122からクリアする一方で、演出用情報(パチンコ遊技機1の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等)と設定値情報(パチンコ遊技機1に設定されている設定値に対応する「1」～「6」のいずれかの数値)についてはRAM122からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をRAM122からクリアする一方で、設定値情報についてはRAM122からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機1を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とを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。

【0696】

つまり、本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。

【0697】

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11-31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。

【0698】

尚、本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、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値(例えば、「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

10

20

30

40

50

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。

【0699】

尚、本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、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「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。

10

【0700】

そして、図11-29に戻り演出制御用CPU120は、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS428）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（207SGS430）、以下の処理を実行する。

【0701】

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。

20

30

【0702】

尚、本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。

【0703】

具体的には、図11-32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じであるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なっている。

40

【0704】

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

50

タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングは異なってもよい。

【0705】

つまり、本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機 1 がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行することと、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行することの両方を含んでいる。

【0706】

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 8 L, 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

【0707】

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。

【0708】

尚、本実施の形態の特徴部 207 SG 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 8 L, 8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【0709】

また、本実施例の特徴部 207 SG 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 8 L, 8 R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

【0710】

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。

【0711】

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。

10

【0712】

更に、パチンコ遊技機1に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

20

【0713】

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。

【0714】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機1の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機1の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず1の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機1の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機1の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

30

【0715】

また、本実施の形態における特徴部207SGにおいては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組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、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、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。

40

【0716】

また、本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、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【0717】

図11-29に戻り、次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する（20

50

7 S G S 4 3 2)。電源断検出処理では、図 1 1 - 3 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 4 1）。電源断信号の入力が無い場合は（2 0 7 S G S 4 4 1 ; N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（2 0 7 S G S 4 4 1 ; Y）、R A M 1 2 2 に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し（2 0 7 S G S 4 4 2）、該特定したバックアップデータを R A M 1 2 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（2 0 7 S G S 4 4 3）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（2 0 7 S G S 4 4 4）、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

10

【 0 7 1 8 】

図 1 1 - 2 9 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：2 0 7 S G S 4 3 3）。このコマンド解析処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 1 2 2 に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図 1 1 - 8 参照）であるのか解析する。

【 0 7 1 9 】

20

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理を行う（2 0 7 S G S 4 3 4）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（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。

【 0 7 2 0 】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（2 0 7 S G S 4 3 5）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（2 0 7 S G S 4 3 6）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（2 0 7 S G S 4 3 7）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（2 0 7 S G S 4 3 8）を実行する。その後、タイマ割込フラグの監視（2 0 7 S G S 4 2 9）を行うループ処理に移行する。

30

【 0 7 2 1 】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者の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 の操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報を R A M 1 2 2 に記憶する。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

40

【 0 7 2 2 】

遊技者情報出力処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者の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 の操作によって、R A M 1 2 2 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、R A M 1 2 2 に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置 5 に表示された 2 次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機 1 における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

【 0 7 2 3 】

50

演出用情報集計処理では、演出制御用CPU120は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてRAM122に記憶されている変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【0724】

次に、本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11-38に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、まず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(207SGS451)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(207SGS451; Y)は、先読予告設定処理(S161)を実行した後、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。

10

【0725】

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、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」である場合(207SGS452; Y)は、先読規制カウンタの値を-1し(207SGS453)、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、変動表示が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。

20

【0726】

尚、本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が起動したことにもとづいて、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回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、CPU103が始動入賞判定処理(図5参照)を実行しないことで、4回の変動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。

【0727】

以上のように本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もとづいて、4回の変動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、本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もとづいて、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。

30

【0728】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図10-2(H)に示すように、演出制御用CPU120は、第1示唆演出としてのスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出と、第2示唆演出としてのスーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出の開始時から該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル31AK007の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

40

【0729】

また、本実施の形態には、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

50

題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 207SG の手段 1 に記載の遊技機として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）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 11-22 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、

特定条件が成立したとき（例えば、図 11-20 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 11-22 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 11-27（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）

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。

【0730】

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、

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 11-22 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 11-20 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 11-23 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 11-27（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。

【0731】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明 207SG の手段 A に記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての 1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103 が図 11-22 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 11-20 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 11-22 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い（例えば、図 11-27（A）に示すように、CPU103 が設定値変更処理の実行中である場合は第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

さらに、

特定表示領域（例えば図 9-1 に示す第 3 枠領域 AK3 など）を含む複数の表示領域（例えば図 9-1 に示す第 1 枠領域 AK1～第 5 枠領域 AK5 など）のうち少なくとも何れか 1 つにおいて特別表示（例えば図 9-2 に示すカード画像 CA1～カード画像 CB5 など）を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図 9-4 のカード演出設定処理や図 9-15 のカード演出実行処理を実行する演出制御用 CPU120 など）を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され（例えばカード演出では、図 9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で第 1 枠領域 AK1～第 5 枠領域 AK5 それぞれにおいてカード画像 CA1～カード画像 CB5 が表示される）、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される（例えば図 9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第 3 枠領域 AK3 におけるカード画像の表示が最後に実行される）

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、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。また、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかが遊技者に分かり難くなることを防止できる。

【0732】

なお、複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で各表示領域において特別表示が表示される示唆演出において、特別表示が表示される順番によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、示唆演出が行われる毎に、特定表示領域における特別表示が最後に表示され且つ特定表示領域以外の各表示領域において特別表示が表示される順番が異なる複数種類の演出パターンの中から抽選等により演出パターンを選択するとともに、設定されている設定値によって各演出パターンの選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定の演出パターンによる示唆演出

10

20

30

40

50

出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、各演出パターンの出現割合によって設定値を推測する機会を遊技者に与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

また、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において特別表示が表示される示唆演出を行う際に、演出表示装置（画像表示装置5）によって設定値示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、示唆演出を行う際に演出表示装置にキャラクタを表示させ、該キャラクタを示唆演出の実行毎に複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって各キャラクタの選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、示唆演出において特定種類のキャラクタによる演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、示唆演出が実行されれば設定値示唆演出が行われるようになるため、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0733】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明207SGの手段Bに記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

20

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、

確認条件が成立したとき（例えば、図11-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU103が図11-23に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

30

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い（例えば、図11-27（A）に示すように、CPU103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

さらに、

特定表示領域（例えば図9-1に示す第3枠領域AK3など）を含む複数の表示領域（例えば図9-1に示す第1枠領域AK1～第5枠領域AK5など）のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示（例えば図9-2に示すカード画像CA1～カード画像CB5など）を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図9-4のカード演出設定処理や図9-15のカード演出実行処理を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

40

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され（例えばカード演出では、図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域AK1～第5枠領域AK5それぞれにおいてカード画像CA1～カード画像CB5が表示される）、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される（例えば図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第3枠領域AK3にお

50

けるカード画像の表示が最後に実行される)

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、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。また、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかは遊技者に分かり難くなることを防止できる。

【0734】

なお、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において特別表示が表示される示唆演出において、特別表示が表示される順番によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、示唆演出が行われる毎に、特定表示領域における特別表示が最後に表示され且つ特定表示領域以外の各表示領域において特別表示が表示される順番が異なる複数種類の演出パターンの中から抽選等により演出パターンを選択するとともに、設定されている設定値によって各演出パターンの選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定の演出パターンによる示唆演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、各演出パターンの出現割合によって設定値を推測する機会を遊技者に与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

10

また、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において特別表示が表示される示唆演出を行う際に、演出表示装置(画像表示装置5)によって設定値示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、示唆演出を行う際に演出表示装置にキャラクタを表示させ、該キャラクタを示唆演出の実行毎に複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって各キャラクタの選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、示唆演出において特定種類のキャラクタによる演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、示唆演出が実行されれば設定値示唆演出が行われるようになるため、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0735】

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11-4及び図11-27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とが変動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)

30

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。

【0736】

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)

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、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【0737】

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)

50

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、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。

【0738】

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11-27（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）

10

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、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。

【0739】

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11-27（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。

20

【0740】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、
前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第1状態と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第2状態とに変化可能な特別可変装置（特別可変入賞球装置7）を備え、
前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第1状態となる回数を報知する回数報知部（例えば、ラウンド表示器207SG131）を備え、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う（例えば、図11-27（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。

30

【0741】

更には、発明207SGの手段9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

40

50

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处理(例えば、CPU103が図11-21(A)に示すRAMクリア処理を実行する部分)を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態(例えば、クリアスイッチがONである状態)であることを含む第2条件(例えば、クリアスイッチがONであり、且つ錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONである状態)が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化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)、

10

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11-21(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。

なお、上記した発明207SGの手段1や手段2に記載の遊技機に適用できる発明207SGの手段3～手段9に記載の遊技機は、上記した発明207SGの手段Aや手段Bに記載の遊技機にも適用することができる。

20

【0742】

また、本実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

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

30

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11-22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11-20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11-22に示す設定値変更処理を実行中である状態)に移行し、

40

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部において行う(例えば、図11-27(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

50

示となる可変表示が実行される可変表示部において、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。

【0743】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明208SGの手段Aに記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

10

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11-20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11-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

20

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部において行い（例えば、図11-27（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）、

さらに、

特定表示領域（例えば図9-1に示す第3枠領域AK3など）を含む複数の表示領域（例えば図9-1に示す第1枠領域AK1～第5枠領域AK5など）のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示（例えば図9-2に示すカード画像CA1～カード画像CB5など）を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図9-4のカード演出設定処理や図9-15のカード演出実行処理を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

30

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され（例えばカード演出では、図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域AK1～第5枠領域AK5それぞれにおいてカード画像CA1～カード画像CB5が表示される）、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される（例えば図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第3枠領域AK3におけるカード画像の表示が最後に実行される）

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可変表示部において、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。また、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかは遊技者に分かり難くなることを防止できる。

【0744】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

50

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー（例えば、設定値以上エラー）である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【0745】

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11-27（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。

なお、上記した発明208SGの手段1に記載の遊技機に適用できる発明208SGの手段2～手段3に記載の遊技機は、上記した発明208SGの手段Aに記載の遊技機にも適用することができる。

【0746】

また、本実施の形態には、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11-22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11-17（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11-25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

10

20

30

40

50

表示部の数が異なる（例えば、図 11-25 に示すように、表示モニタ 207SG029 においてベース値が表示される場合は、第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D が使用され、表示モニタ 207SG029 において設定値が表示される場合は、第 4 表示部 207SG029D のみが使用される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【0747】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明 209SG の手段 A 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 11-22 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 11-17（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 11-25 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り（例えば、図 11-25 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）、

さらに、

特定表示領域（例えば図 9-1 に示す第 3 枠領域 AK3 など）を含む複数の表示領域（例えば図 9-1 に示す第 1 枠領域 AK1~第 5 枠領域 AK5 など）のうち少なくとも何れか 1 つにおいて特別表示（例えば図 9-2 に示すカード画像 CA1~カード画像 CB5 など）を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図 9-4 のカード演出設定処理や図 9-15 のカード演出実行処理を実行する演出制御用 CPU120 など）を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され（例えばカード演出では、図 9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で第 1 枠領域 AK1~第 5 枠領域 AK5 それぞれにおいてカード画像 CA1~カード画像 CB5 が表示される）、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定

10

20

30

40

50

表示領域における前記特別表示が最後に表示される（例えば図 9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第 3 枠領域 A K 3 におけるカード画像の表示が最後に実行される）

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、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。また、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかを遊技者に分かり難くすることを防止できる。

【0748】

更には、発明 209 S G 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 11-26（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 207 S G 029 A、第 2 表示部 207 S G 029 B、第 3 表示部 207 S G 029 C、第 4 表示部 207 S G 029 D 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 11-25（A）及び図 11-26（B）に示すように、表示モニタ 207 S G 029 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 207 S G 029 A、第 2 表示部 207 S G 029 B、第 3 表示部 207 S G 029 C、第 4 表示部 207 S G 029 D 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。

【0749】

更には、発明 209 S G 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 207 S G 029 A、第 2 表示部 207 S G 029 B、第 3 表示部 207 S G 029 C、第 4 表示部 207 S G 029 D 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 11-26（A）に示すように、第 1 表示部 207 S G 029 A、第 2 表示部 207 S G 029 B、第 3 表示部 207 S G 029 C、第 4 表示部 207 S G 029 D 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。

【0750】

更には、発明 209 S G 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 11-22 に示すように、C P U 103 が設定値確認処理を実行する場合は、207 S G S a 015 と 207 S G S a 016 との実行後、207 S G S a 28 ~ 207 S G S a 030 が実行されて表示モニタ 207 S G 029 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。

なお、上記した発明 209 S G の手段 1 に記載の遊技機に適用できる発明 209 S G の手段 2 ~ 手段 4 に記載の遊技機は、上記した発明 209 S G の手段 A に記載の遊技機にも適用することができる。

10

20

30

40

50

【0751】

また、本実施の形態の形態には、以下に示す発明210SGも含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-189349号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2017-189349号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操作が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞があるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明210SGの手段1に記載の遊技機として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）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CPU120が第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、CPU103が図11-22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、

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11-20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である場合に、CPU103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11-35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可動体初期化处理と第2可動体初期化处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可動体初期化处理と第2可動体初期化处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11-35（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可動体初期化处理中に演出制御用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可動体初期化处理と第2可動体初期化处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。

【0752】

更には、発明210SG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207SG321と第2可動体207SG322）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CPU120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、CPU103が図11-22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、

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11-20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11-35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11-35（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。

【0753】

また、特開2017-189349号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明210SGの手段A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207SG321と第2可動体207SG322、あるいは可動体177SG302L、177SG302R）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CPU120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、CPU103が図11-22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、

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11-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイ

10

20

30

40

50

ッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、CPU103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11-35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）、

10

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行せず（例えば、図11-35（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）、

さらに、

20

特定表示領域（例えば図9-1に示す第3枠領域AK3など）を含む複数の表示領域（例えば図9-1に示す第1枠領域AK1～第5枠領域AK5など）のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示（例えば図9-2に示すカード画像CA1～カード画像CB5など）を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図9-4のカード演出設定処理や図9-15のカード演出実行処理を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され（例えばカード演出では、図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域AK1～第5枠領域AK5それぞれにおいてカード画像CA1～カード画像CB5が表示される）、

30

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される（例えば図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第3枠領域AK3におけるカード画像の表示が最後に実行される）

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、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。また、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかを遊技者に分かり難くなることを防止できる。

【0754】

また、特開2017-189349号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明210SGの手段Bに記載の遊技機として、

40

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322、あるいは可動体177SG302L、177SG302R）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CPU120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、CPU103が図11-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

50

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、

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11-20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11-35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せず（例えば、図11-35（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）、

さらに、

特定表示領域（例えば図9-1に示す第3枠領域AK3など）を含む複数の表示領域（例えば図9-1に示す第1枠領域AK1～第5枠領域AK5など）のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示（例えば図9-2に示すカード画像CA1～カード画像CB5など）を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図9-4のカード演出設定処理や図9-15のカード演出実行処理を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され（例えばカード演出では、図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域AK1～第5枠領域AK5それぞれにおいてカード画像CA1～カード画像CB5が表示される）、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される（例えば図9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第3枠領域AK3におけるカード画像の表示が最後に実行される）

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、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。また、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかを遊技者に分かり難くなることを防止できる。

【0755】

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

10

20

30

40

50

作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理において、非検出自動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0756】

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、

前記可動体が確認動作を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

10

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11-35（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可動体初期化处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可動体初期化处理の実行後に新たに第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行しない部分）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11-35（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可動体初期化处理が終了し、第2可動体初期化处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可動体初期化处理の終了後に新たに第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处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。

20

【0757】

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可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを順番に実行する部分）

30

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11-35（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可動体初期化处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可動体初期化处理の実行後に新たに第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行しない部分）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11-35（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可動体初期化处理が終了し、第2可動体初期化处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可動体初期化处理の終了後に新たに第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处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。なお、上記した発明210SGの手段1や手段2に記載の遊技機に適用できる発明210SGの手段3～手段5に記載の遊技機は、上記した発明210SGの手段Aや手段Bに記載の遊技機にも適用することができる。

40

【0758】

50

以上、本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、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。

【0759】

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、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部 207SG200 は、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とを含まなくとも含んでいけばよい。

10

【0760】

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、本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。

20

【0761】

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 が変動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、本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 が変動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。

30

【0762】

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、本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。

40

【0763】

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

50

点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図11-6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。

【0764】

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、本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。

【0765】

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、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。

【0766】

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、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否かは、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

【0767】

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、本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。

【0768】

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、本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。

【0769】

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可動体初期化处理や第2可動体初期化处理として、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、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CP

10

20

30

40

50

U120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。

【0770】

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、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定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。

【0771】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図11-20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、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、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。

【符号の説明】

【0772】

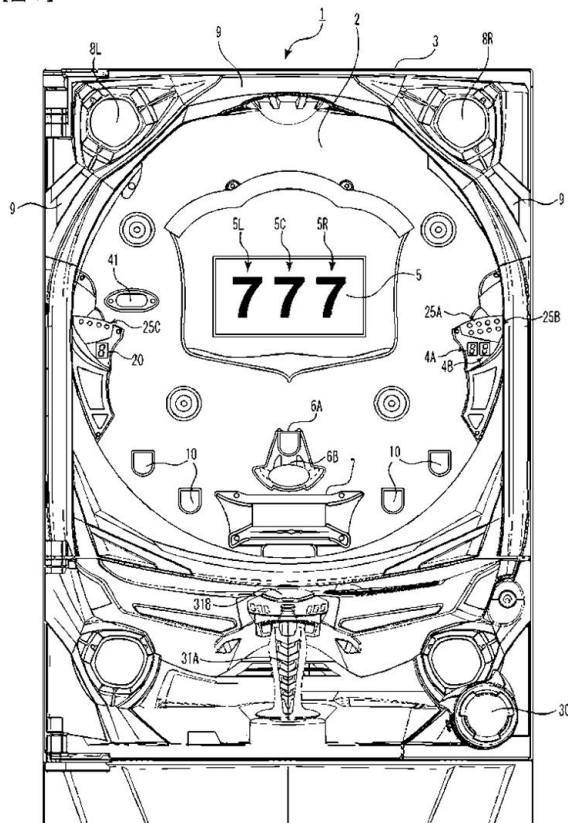
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4A … 第1特別図柄表示器（特別図柄表示装置）
- 4B … 第2特別図柄表示器（特別図柄表示装置）
- 5 … 画像表示装置
- 6A … 入賞球装置
- 6B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8L、8R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板

- 2 0 ... 普通図柄表示器
2 1 ... ゲートスイッチ
2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
2 3 ... カウントスイッチ
3 0 ... 打球操作ハンドル
3 1 A ... スティックコントローラ
3 1 B ... プッシュボタン
3 2 ... 可動体
1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
1 0 1、1 2 1 ... ROM
1 0 2、1 2 2 ... RAM
1 0 3 ... CPU
1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
1 0 5、1 2 5 ... I/O
1 2 0 ... 演出制御用CPU
1 2 3 ... 表示制御部

【図面】

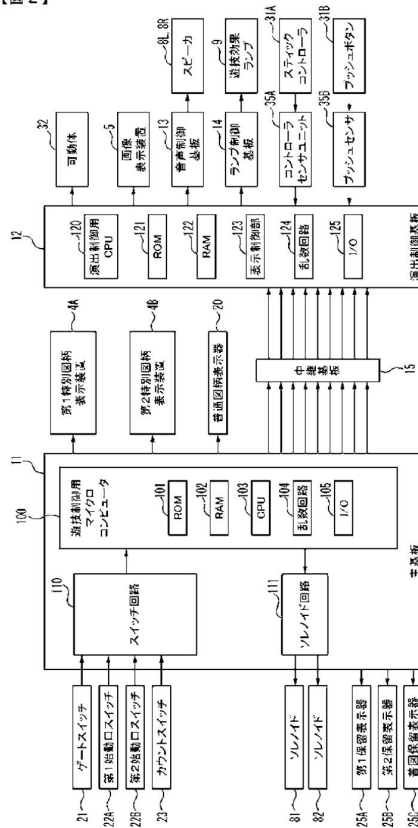
【図 1】

【图 1】



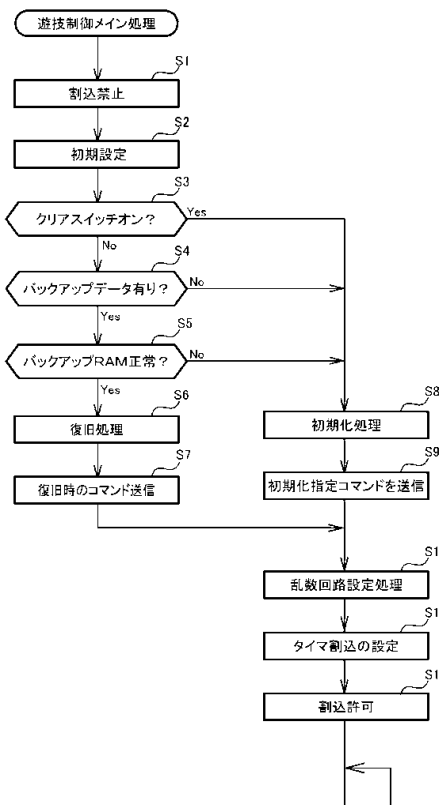
【図 2】

【图 2】



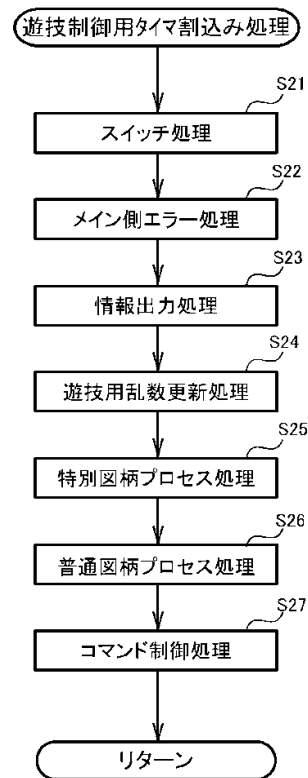
【図 3】

【図 3】



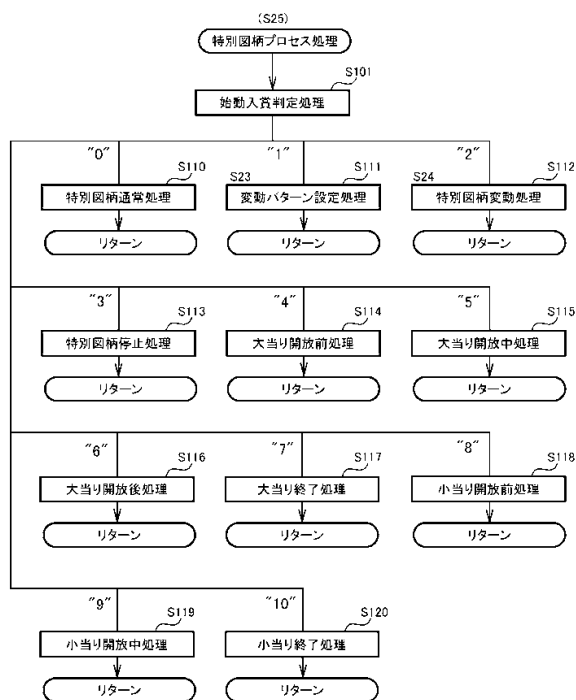
【図 4】

【図 4】



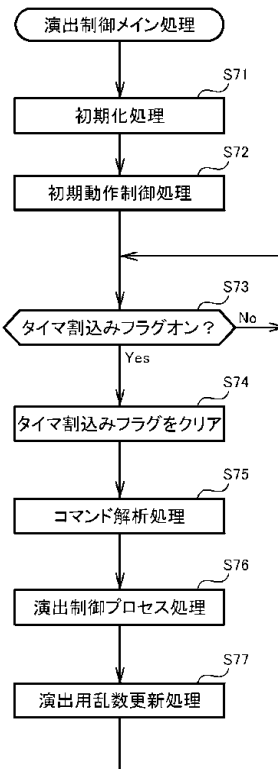
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

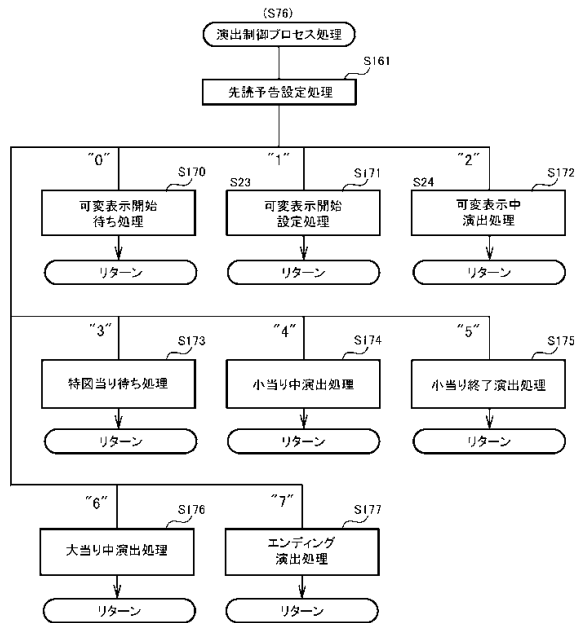
30

40

50

【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

60AKで使用する主な変動パターン

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチ (ハズレ)
PA2-1	短縮有りリーチ非リーチ (ハズレ)
PA3-2	ノーマルリーチ (ハズレ)
PA3-3	ノーマルリーチ→スーパーリーチA (ハズレ)
PA3-4	ノーマルリーチ→スーパーリーチB (ハズレ)
PB3-2	ノーマルリーチ (大当り)
PB3-3	ノーマルリーチ→スーパーリーチA (大当り)
PB3-4	ノーマルリーチ→スーパーリーチB (大当り)

期待度：スーパーリーチB＞スーパーリーチA＞ノーマルリーチ(発展無し)

【図 8 - 2】

【図8-2】



【図 8 - 3】

【図8-3】



10

20

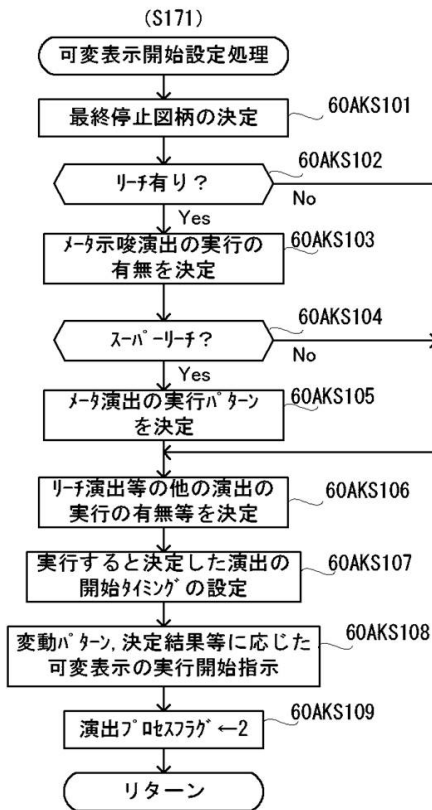
30

40

50

【図 8 - 4】

【図8-4】



【図 8 - 5】

【図8-5】

メタ示唆演出の実行決定例(60AKS103)

メタ示唆演出	決定割合	
	ノーマルリチ	スーパーリチ
実行する	30/100	80/100
実行しない	70/100	20/100

10

20

【図 8 - 6】

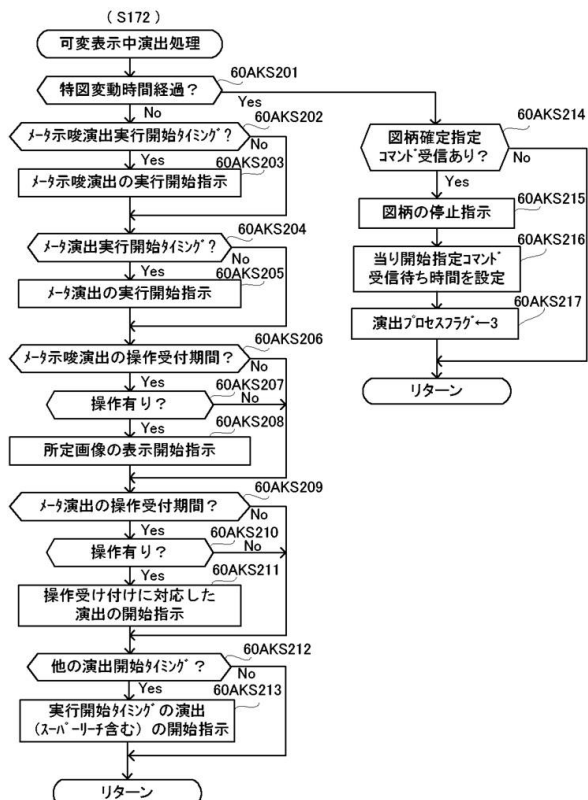
【図8-6】

メタ演出実行パターンの決定例 (60AKS105)

パターン名	メタ演出				合計ポイント (全て操作有り の場合)		決定割合	
	第1タイミング	第2タイミング	第3タイミング	第4タイミング	スピン-リチA	スピン-リチB	スピン-リチA	スピン-リチB
ME01	小ボタン連打 (+10pt)	自動加算 (+5pt)	中ボタン (+35pt)	大ボタン (+50pt)	100Pt (成功)	0/100	0/100	30/100
ME02	小ボタン連打 (+10pt)	自動加算 (+5pt)	中ボタン (+35pt)	大ボタン (+45pt)	95Pt (失敗)	20/100	0/100	0/100
ME03	自動加算 (+5pt)	小ボタン連打 (+10pt)	中ボタン (+35pt)	大ボタン (+50pt)	100Pt (成功)	0/100	0/100	30/100
ME04	自動加算 (+5pt)	小ボタン連打 (+10pt)	中ボタン (+35pt)	大ボタン (+45pt)	95Pt (失敗)	20/100	0/100	0/100
ME05	小ボタン連打 (+10pt)	自動加算 (+5pt)	中ボタン (+35pt)	中ボタン (+50pt)	100Pt (成功)	0/100	10/100	0/100
ME06	小ボタン連打 (+10pt)	自動加算 (+5pt)	中ボタン (+35pt)	中ボタン (+35pt)	85Pt (失敗)	20/100	0/100	0/100
ME07	自動加算 (+5pt)	小ボタン連打 (+10pt)	中ボタン (+35pt)	中ボタン (+50pt)	100Pt (成功)	0/100	10/100	0/100
ME08	自動加算 (+5pt)	小ボタン連打 (+10pt)	中ボタン (+35pt)	中ボタン (+35pt)	85Pt (失敗)	20/100	0/100	0/100
ME09	自動加算 (+5pt)	小ボタン連打 (+10pt)	自動加算 (+5pt)	大ボタン (+80pt)	100Pt (成功)	0/100	20/100	0/100
ME10	自動加算 (+5pt)	小ボタン連打 (+10pt)	自動加算 (+5pt)	自動加算 (+5pt)	25Pt (失敗)	20/100	0/100	0/100

【図 8 - 7】

【図8-7】



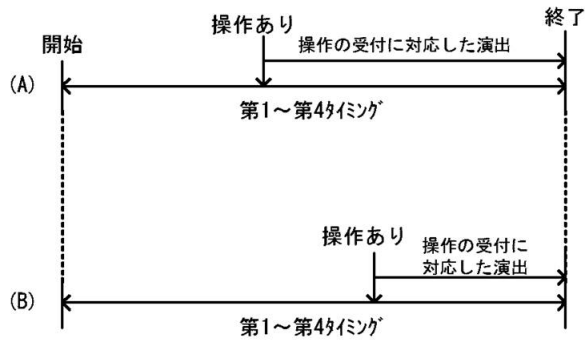
30

40

50

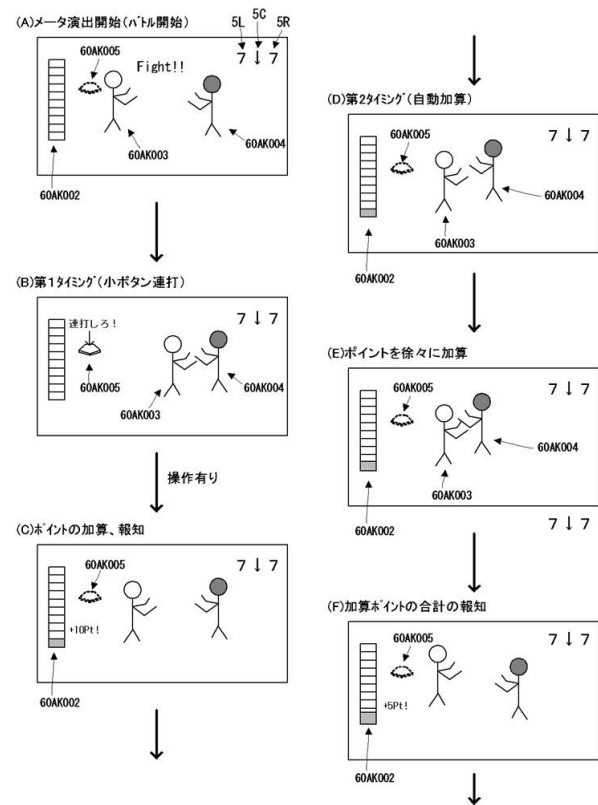
【図 8 - 8】

【図8-8】



【図 8 - 9】

【図8-9】メータ演出(実行パターンME01)

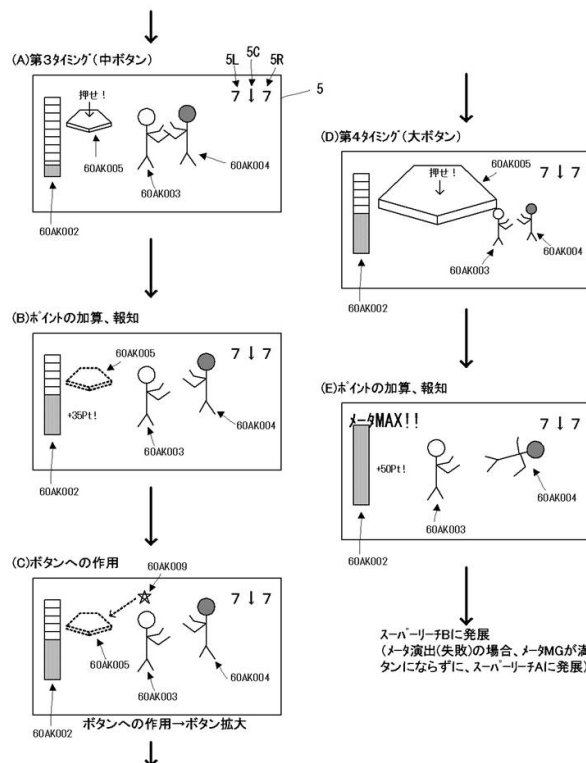


10

20

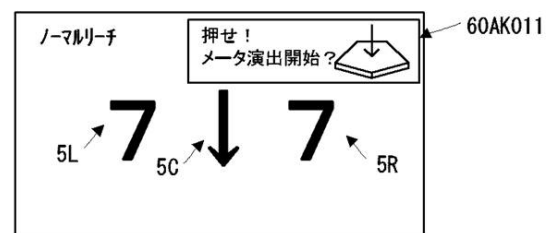
【図 8 - 10】

【図8-10】メータ演出(実行パターンME01)



【図 8 - 11】

【図8-11】メータ示唆演出



30

40

50

【図 8 - 1 2】

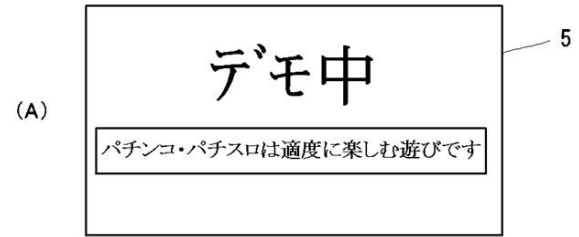
【図8-12】

メタ演出の変化タイミングの回数決定例

メタ演出	決定割合	
	スーパーリーチA	スーパーリーチB
3 回	70/100	20/100
4 回	30/100	80/100

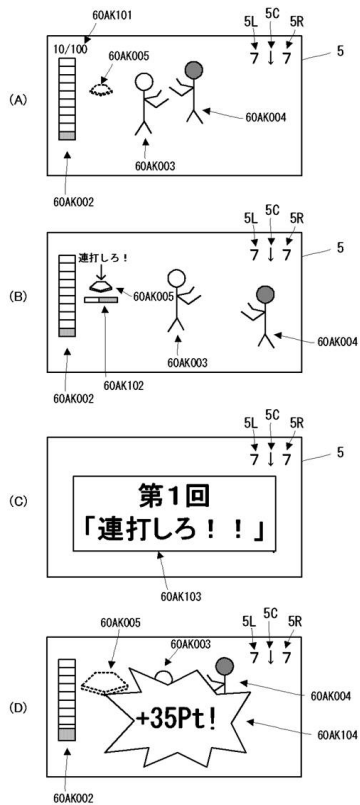
【図 8 - 1 3】

【図8-13】



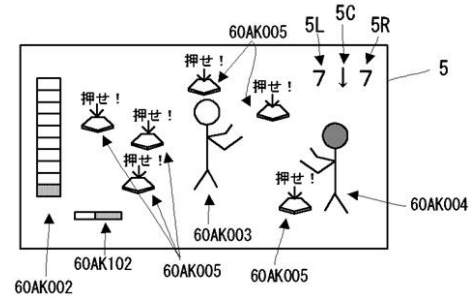
【図 8 - 1 4】

【図8-14】



【図 8 - 1 5】

【図8-15】



10

20

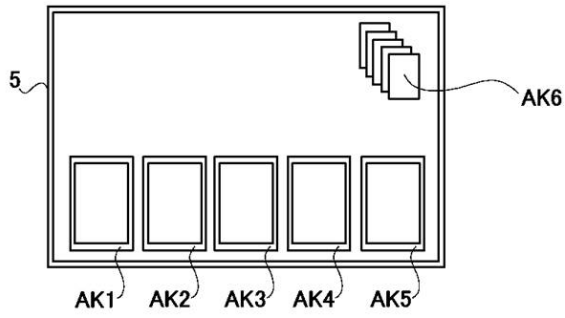
30

40

50

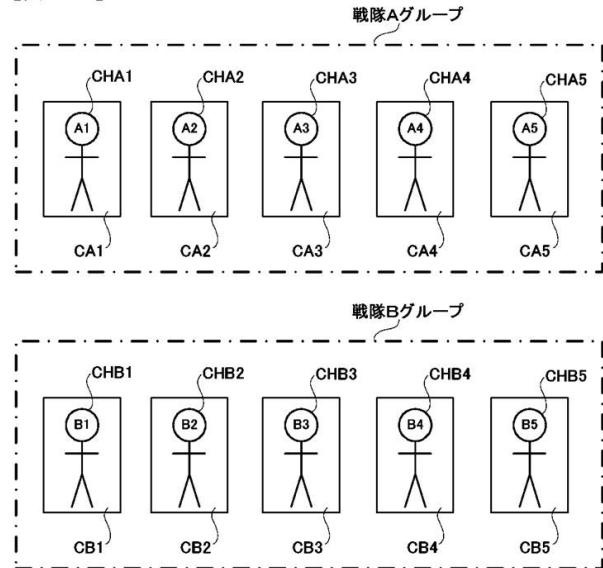
【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】



10

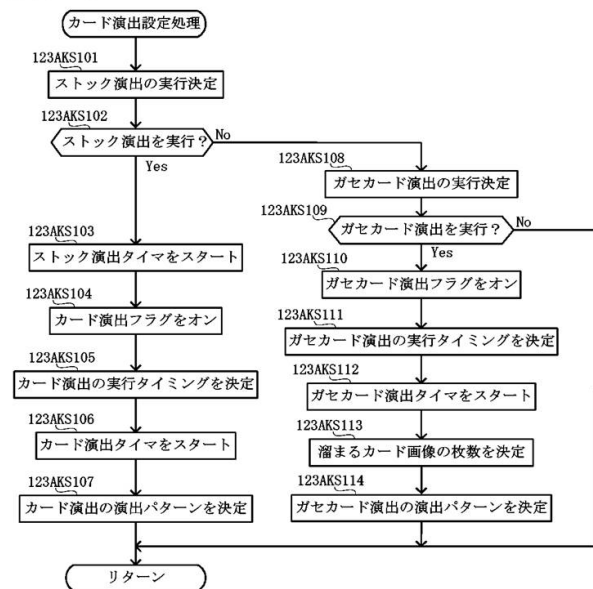
【図 9 - 3】

【図9-3】

枠領域とカード画像との対応関係					
	第1枠領域AK1	第2枠領域AK2	第3枠領域AK3	第4枠領域AK4	第5枠領域AK5
戦隊Aグループ	カード画像CA1	カード画像CA2	カード画像CA3	カード画像CA4	カード画像CA5
戦隊Bグループ	カード画像CB5	カード画像CB4	カード画像CB3	カード画像CB2	カード画像CB1

【図 9 - 4】

【図9-4】



20

30

40

50

【図 9 - 5】

【図9-5】

	ストック演出の実行決定割合			
	擬似連を発生させる ストック演出	保留変化を発生させる ストック演出	スーパーリーチ中に チャンスアップを発生させる ストック演出	実行無し
大当り (擬似連有り)	40%	1%	20%	39%
大当り (擬似連無し)	0%	2%	30%	68%
スーパーリーチハズレ (擬似連有り)	30%	0%	30%	40%
スーパーリーチハズレ (擬似連無し)	0%	0%	25%	75%
ノーマルリーチハズレ	0%	0%	0%	100%
非リーチハズレ	0%	1%	0%	99%

【図 9 - 6】

【図9-6】

	カード演出の実行タイミングの決定割合		
	タイミングA (可変表示開始時)	タイミングB (大当り予告中)	タイミングC (リーチ演出の実行後)
スーパーリーチ + 大当り予告有り	70%	20%	10%
スーパーリーチのみ	70%	0%	30%
大当り予告のみ	80%	20%	0%
それ以外	100%	0%	0%

10

【図 9 - 7】

【図9-7】

(a) カード演出の演出パターン一覧					
演出 パターン	第1段階で溜まる カード画像	第2段階で溜まる カード画像	第3段階で溜まる カード画像	第4段階で溜まる カード画像	第5段階で溜まる カード画像
パターン 5-1	カード画像CA1	カード画像CA5	カード画像CA2	カード画像CA4	カード画像CA3
パターン 5-2	カード画像CB2	カード画像CB4	カード画像CB1、 カード画像CB5	カード画像CB3	—
パターン 5-3	カード画像CA2、 カード画像CA4	カード画像CA1、 カード画像CA5	カード画像CA3	—	—
パターン 5-4	カード画像CA2、 カード画像CA4	カード画像CA1、 カード画像CA3、 カード画像CA5	—	—	—
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

(b)

	カード演出の演出パターンの決定割合				
	パターン5-1	パターン5-2	パターン5-3	パターン5-4	…
大当り	5%	4%	33%	9%	…
ハズレ	3%	12%	8%	7%	…

20

【図 9 - 9】

【図9-9】

	ガセカード演出の実行タイミングの決定割合		
	タイミングA (可変表示開始時)	タイミングB (大当り予告中)	タイミングC (リーチ演出の実行後)
スーパーリーチ + 大当り予告有り	50%	30%	20%
スーパーリーチのみ	50%	0%	50%
大当り予告のみ	80%	20%	0%
それ以外	100%	0%	0%

【図 9 - 10】

【図9-10】

(a) 大当り時のガセカード演出において
溜まるカード画像の枚数の決定割合

枚数	非確変大当り	確変大当り
4枚	40%	45%
3枚	30%	25%
2枚	20%	15%
1枚	9%	10%
0枚	1%	5%

30

(b) ハズレ時のガセカード演出において
溜まるカード画像の枚数の決定割合

枚数	非リーチ ハズレ	ノーマルリーチ ハズレ	スーパーリーチ ハズレ
4枚	0. 5%	1%	2%
3枚	1%	2%	3%
2枚	1. 5%	3%	5%
1枚	2%	4%	6%
0枚	95%	90%	84%

40

50

【図 9 - 1 1】

【図9-11】

(a) 溜まる枚数が4枚の場合における

ガセカード演出の演出パターン一覧

演出パターン	第1段階で溜まるカード画像	第2段階で溜まるカード画像	第3段階で溜まるカード画像	第4段階で溜まるカード画像
パターン4-1	カード画像CA1	カード画像CA5	カード画像CA4	カード画像CA2
パターン4-2	カード画像CB2	カード画像CB1、カード画像CB4	カード画像CB5	—
パターン4-3	カード画像CA2、カード画像CA4	カード画像CA1、カード画像CA5	—	—
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

(b)

溜まる枚数が4枚の場合における
ガセカード演出の演出パターンの決定割合

	パターン4-1	パターン4-2	パターン4-3	...
大当たり	10%	11%	23%	...
ハズレ	10%	3%	9%	...

【図 9 - 1 2】

【図9-12】

(a) 溜まる枚数が3枚の場合における

ガセカード演出の演出パターン一覧

演出パターン	第1段階で溜まるカード画像	第2段階で溜まるカード画像	第3段階で溜まるカード画像
パターン3-1	カード画像CB1	カード画像CB2	カード画像CB4
パターン3-2	カード画像CA1、カード画像CA5	カード画像CA2	—
⋮	⋮	⋮	⋮

(b)

溜まる枚数が3枚の場合における
ガセカード演出の演出パターンの決定割合

	パターン3-1	パターン3-2	...
大当たり	1%	6%	...
ハズレ	3%	6%	...

10

【図 9 - 1 3】

【図9-13】

(a) 溜まる枚数が2枚の場合における

ガセカード演出の演出パターン一覧

演出パターン	第1段階で溜まるカード画像	第2段階で溜まるカード画像
パターン2-1	カード画像CA1	カード画像CA2
パターン2-2	カード画像CA1、カード画像CA5	—
⋮	⋮	⋮

(b)

溜まる枚数が2枚の場合における
ガセカード演出の演出パターンの決定割合

	パターン2-1	パターン2-2	パターン2-3	...
大当たり	3%	5%	10%	...
ハズレ	2%	7%	11%	...

【図 9 - 1 4】

【図9-14】

(a) 溜まる枚数が1枚の場合における

ガセカード演出の演出パターン一覧

演出パターン	第1段階で溜まるカード画像
パターン1-1	カード画像CA2
パターン1-2	カード画像CB4
⋮	⋮

(b)

溜まる枚数が1枚の場合における
ガセカード演出の演出パターンの決定割合

	パターン1-1	パターン1-2	...
大当たり	40%	45%	...
ハズレ	30%	55%	...

20

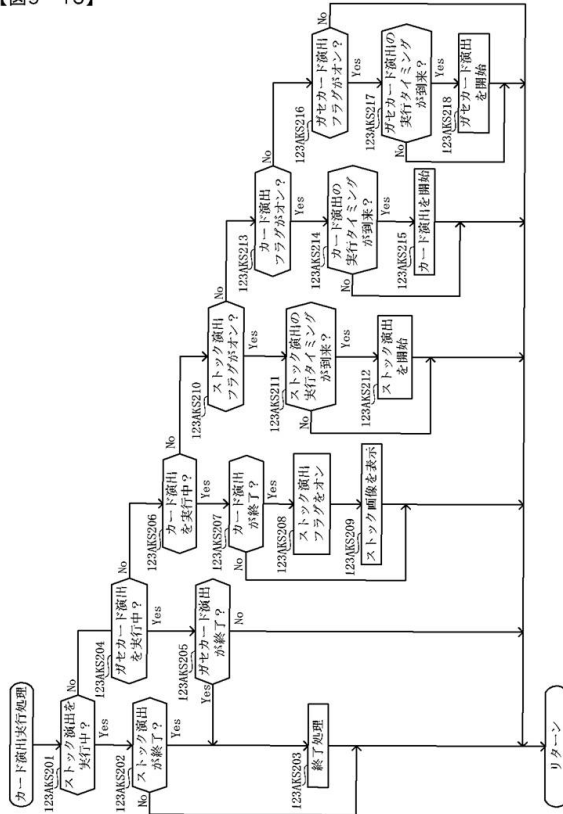
30

40

50

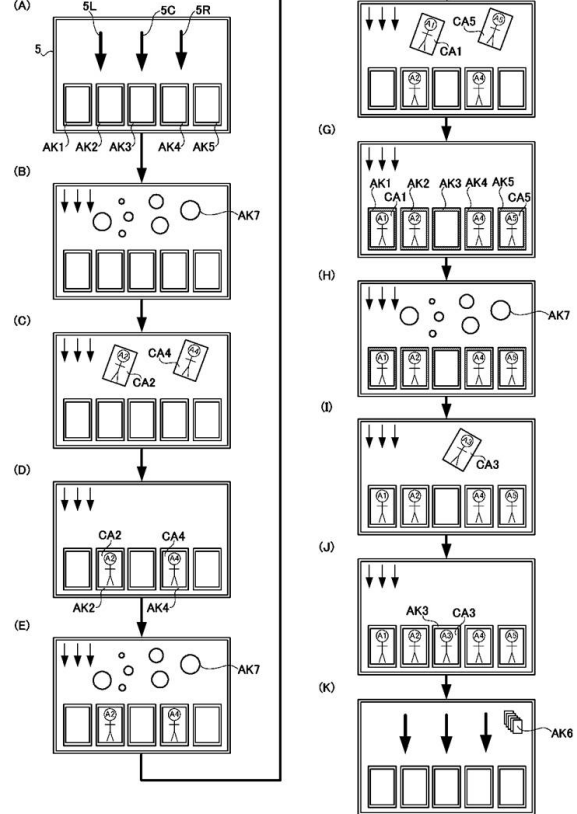
【図 9 - 15】

【図9-15】



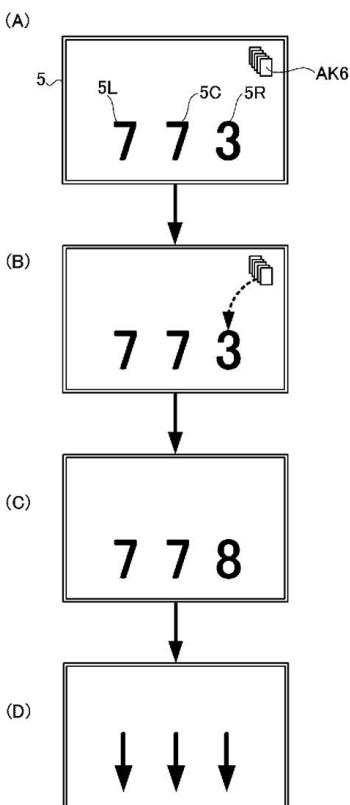
【図 9 - 16】

【図9-16】



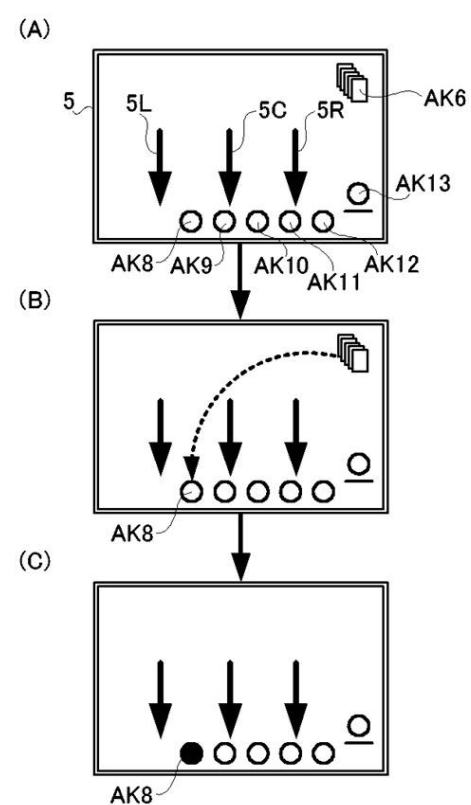
【図 9 - 17】

【図9-17】



【図 9 - 18】

【図9-18】



10

20

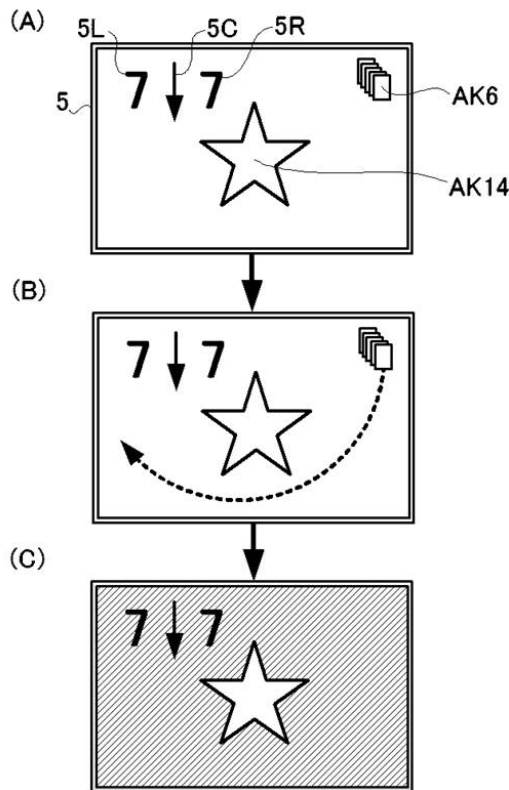
30

40

50

【図 9 - 19】

【図9-19】



【図 10 - 1】

【図10-1】

(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当たり
PB2-2	スーパーリーチE大当たり
PB2-3	スーパーリーチD大当たり
PB2-4	スーパーリーチC大当たり
PB2-5	スーパーリーチB大当たり
PB2-6	スーパーリーチA大当たり
PB3-1	スーパーリーチE→D大当たり
PB3-2	スーパーリーチD→C大当たり
PB3-3	スーパーリーチC→B大当たり
PB3-4	スーパーリーチB→A大当たり
⋮	⋮

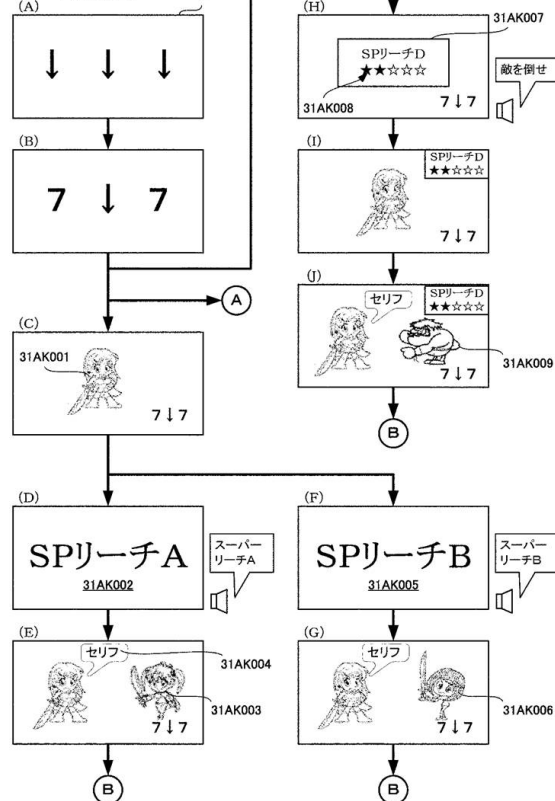
(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

【図 10 - 2】

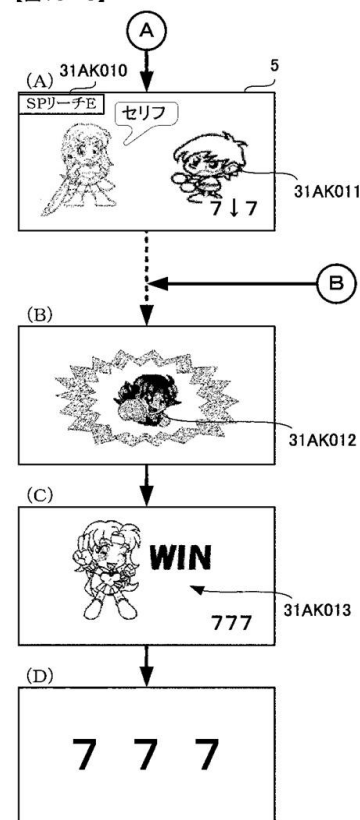
【図10-2】

SPリーチ演出動作例



【図 10 - 3】

【図10-3】



10

20

30

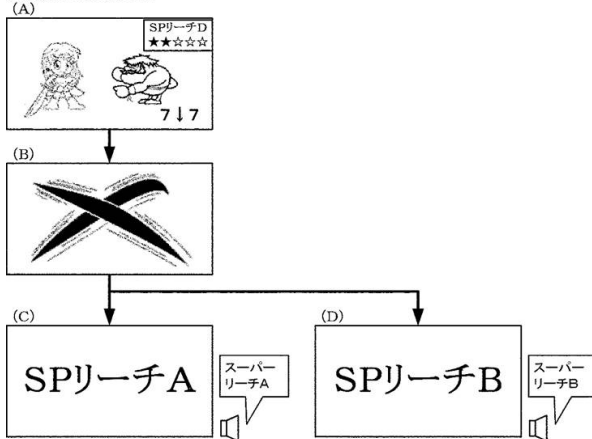
40

50

【図10-4】

【図10-4】

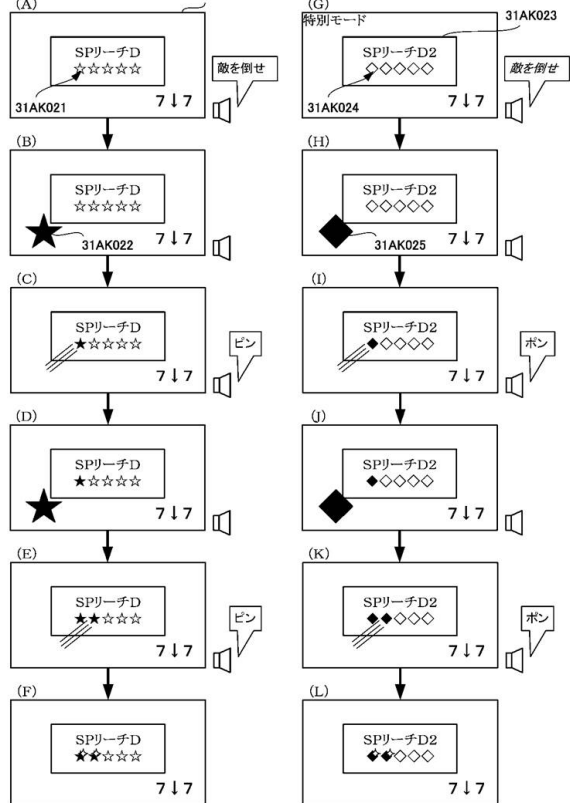
発展演出の演出動作例



【図10-5】

【図10-5】

期待度示唆演出の演出動作例 5



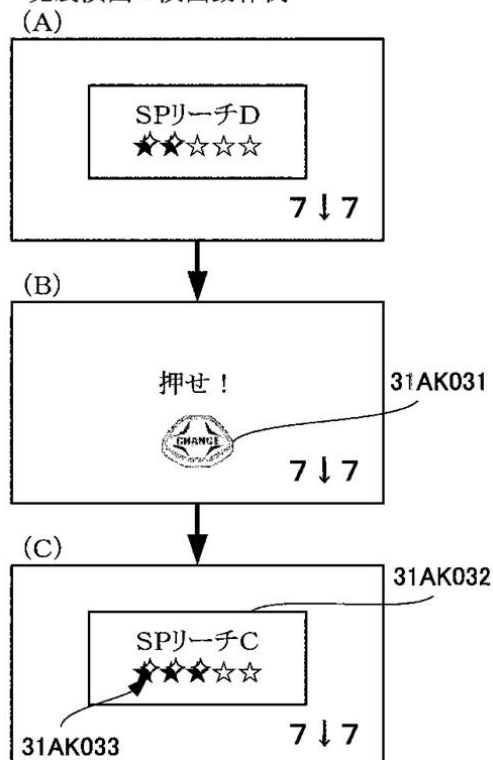
10

20

【図10-6】

【図10-6】

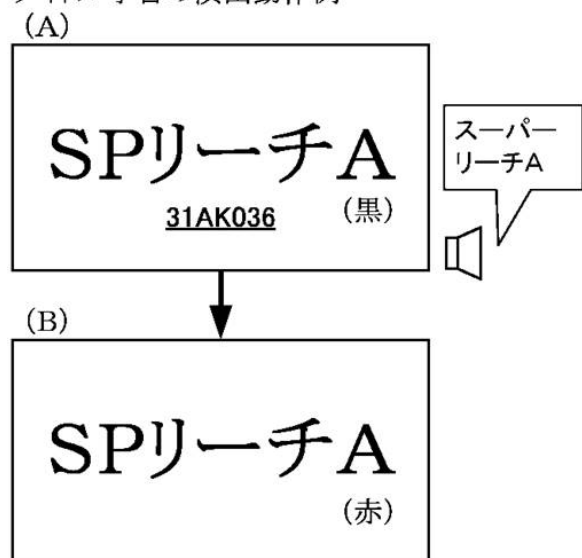
発展演出の演出動作例



【図10-7】

【図10-7】

タイトル予告の演出動作例



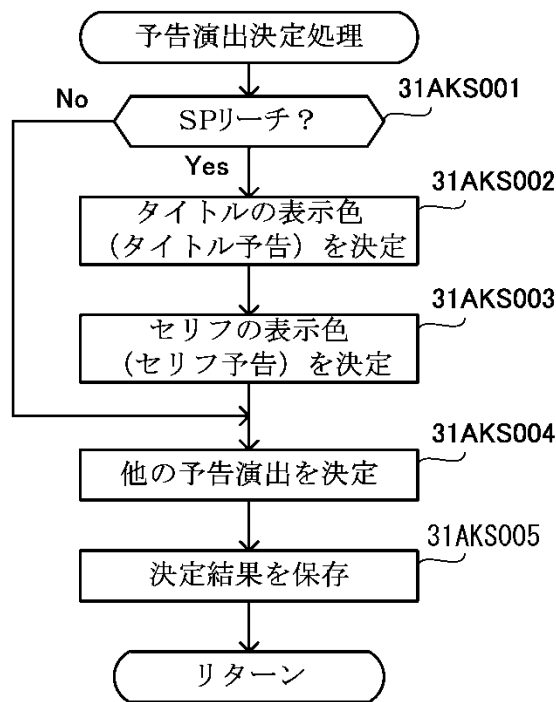
30

40

50

【図10-8】

【図10-8】 (S171内)



【図10-9】

【図10-9】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

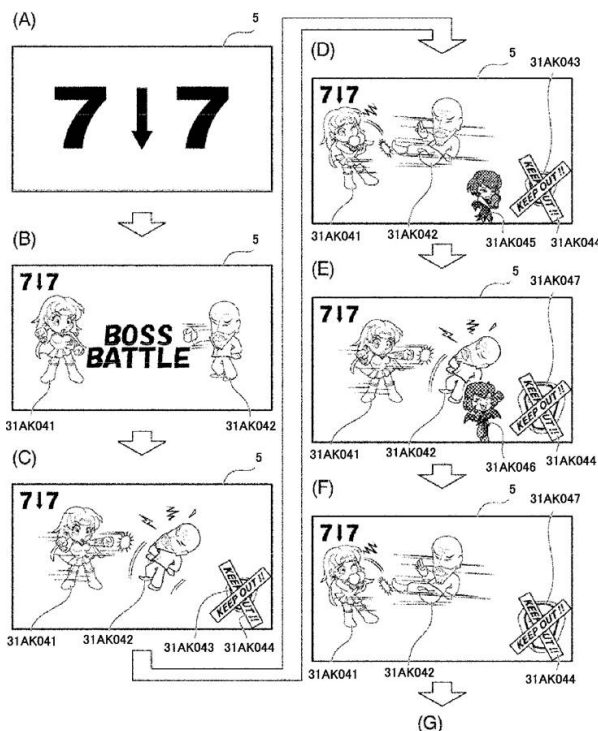
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

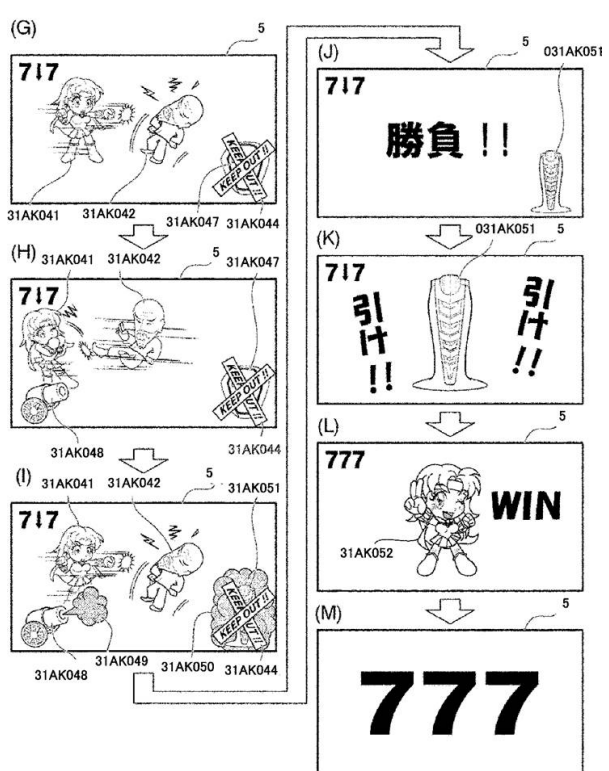
【図10-10】

【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】



10

20

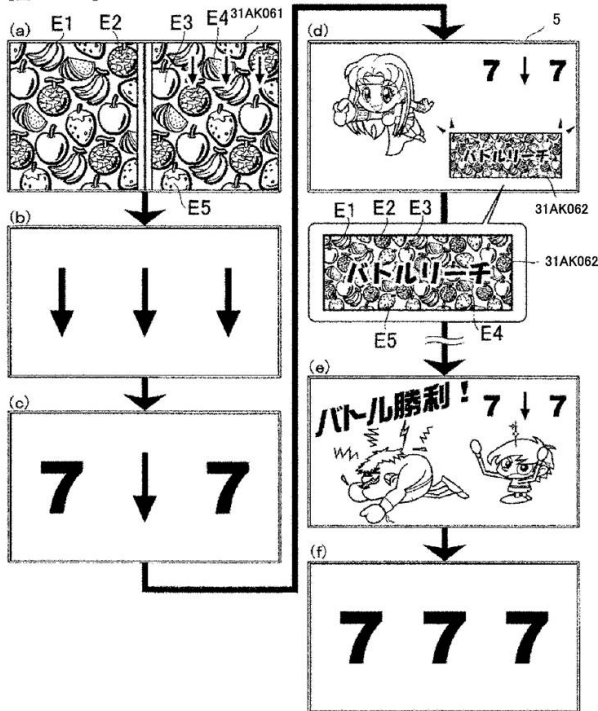
30

40

50

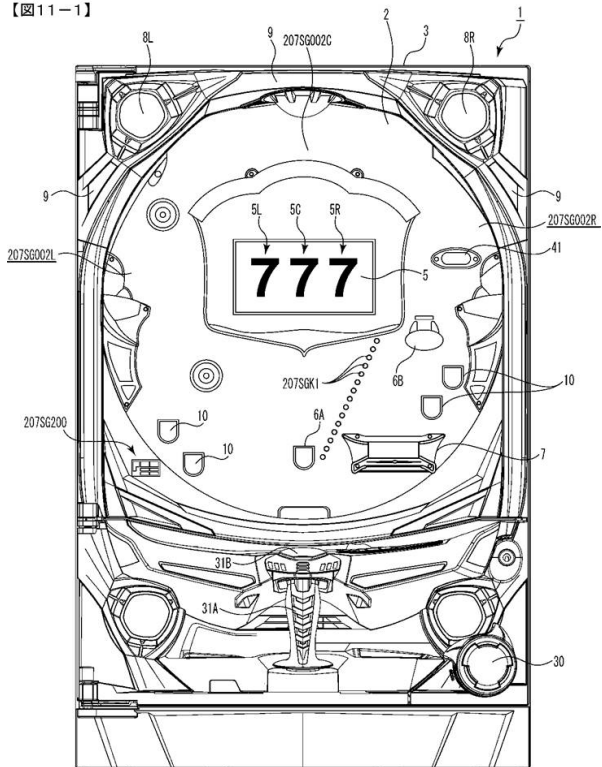
【図10-12】

【図10-12】



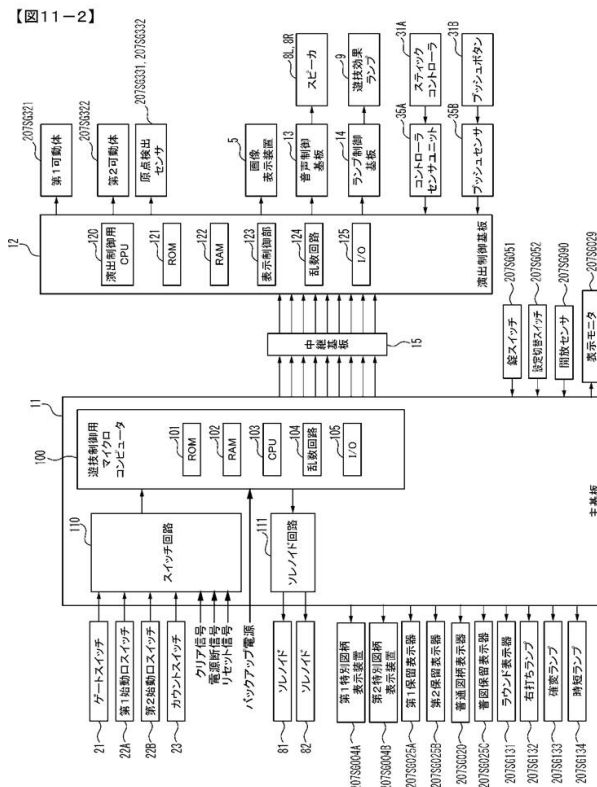
【図11-1】

【図11-1】



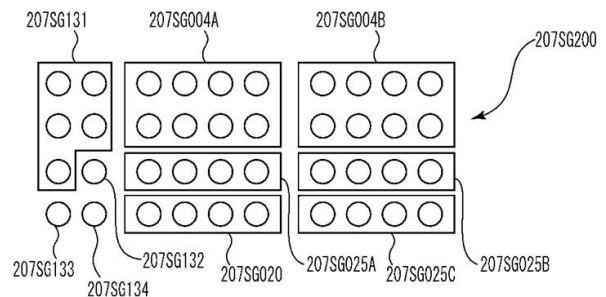
【図11-2】

【図11-2】



【図11-3】

【図11-3】



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 4】

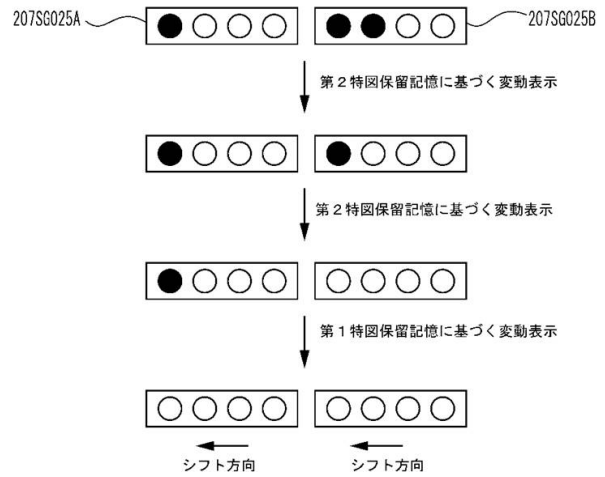
【図11-4】

変動表示結果	第 1 特別図柄表示装置		第 2 特別図柄表示装置	
大当り A				
大当り B				
大当り C				
小当り				
ハズレ				

【図 1 1 - 5】

【図11-5】

第 1 保留表示器及び第 2 保留表示器の更新例



10

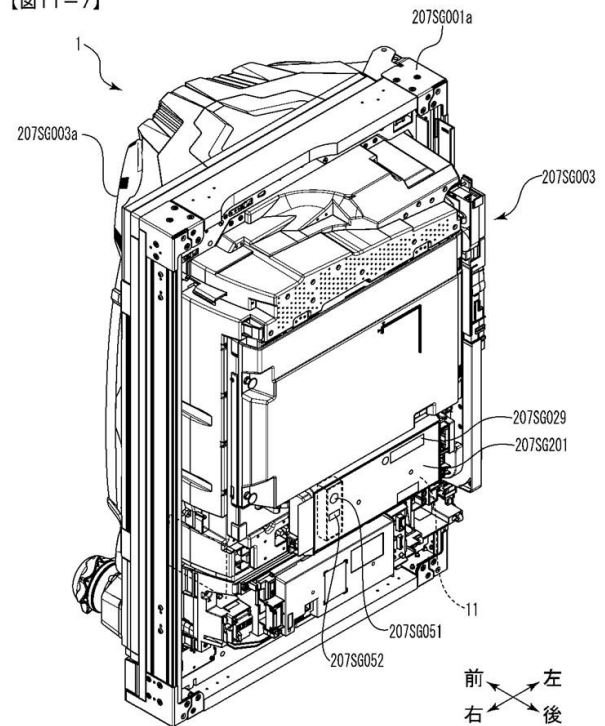
【図 1 1 - 6】

【図11-6】

大当り種別	ラウンド表示器
大当り A	
大当り B	
大当り C	

【図 1 1 - 7】

【図11-7】



20

30

40

50

【図 11-8】

【図11-8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(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
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当りA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当りB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当りC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図 11-9】

【図11-9】

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

10

【図 11-10】

【図11-10】

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(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(ハズレ)
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)
PC1-1	4000	小当り

【図11-11】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1237(確率:1/300)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

30

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1253(確率:1/280)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1383(確率:1/180)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1272(確率:1/260)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1346(確率:1/160)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

40

50

【図 11-12】

【図11-12】

(A) 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	ハズレ
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	ハズレ

(B) 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	ハズレ
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	ハズレ

(C) 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	ハズレ
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	ハズレ

【図 11-14】

【図11-14】

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 11-13】

【図11-13】

(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

10

20

【図 11-15】

【図11-15】

(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
スーパージPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～790	301～775
スーパージPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	791～997	776～997

30

(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
スーパージPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパージPB1-3	551～997	531～997	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

40

50

【図 11-16】

【図11-16】

(A) ハズレ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) ハズレ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) ハズレ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

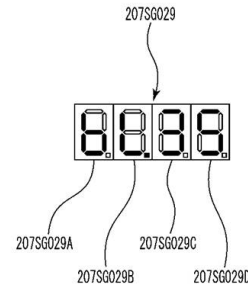
(D) ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

【図 11-17】

【図11-17】

(A)



10

(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

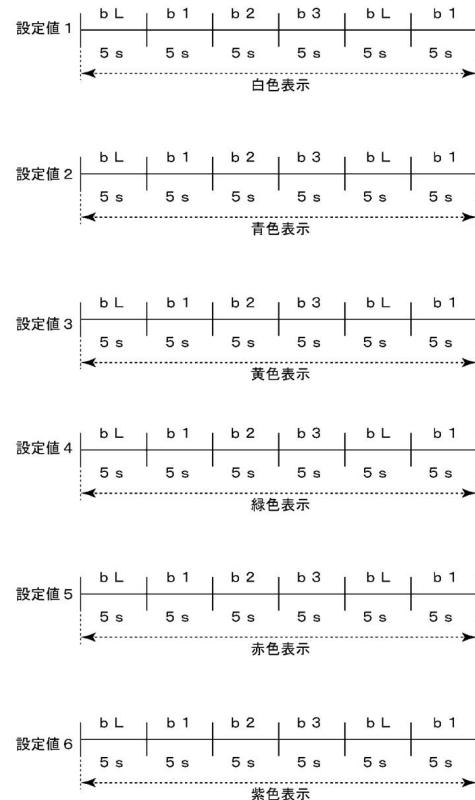
表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(1回前の6000個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(2回前の6000個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(3回前の6000個の累計値)

20

【図 11-18】

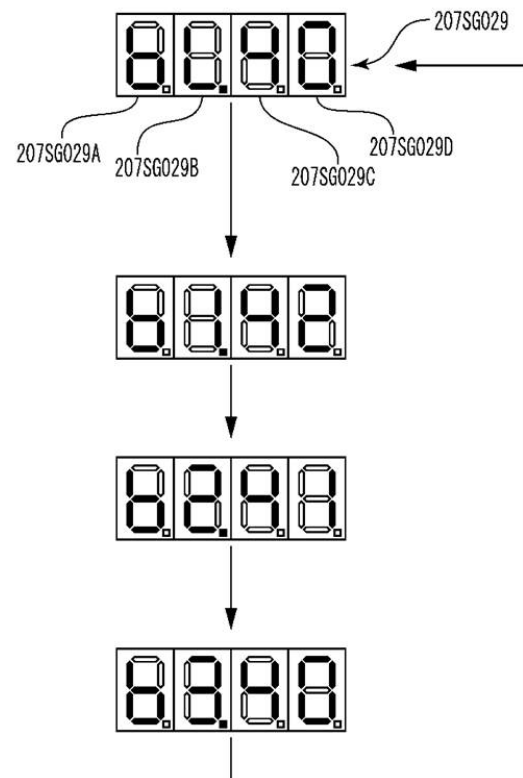
【図11-18】

ベース値の表示変化の様様



【図 11-19】

【図11-19】



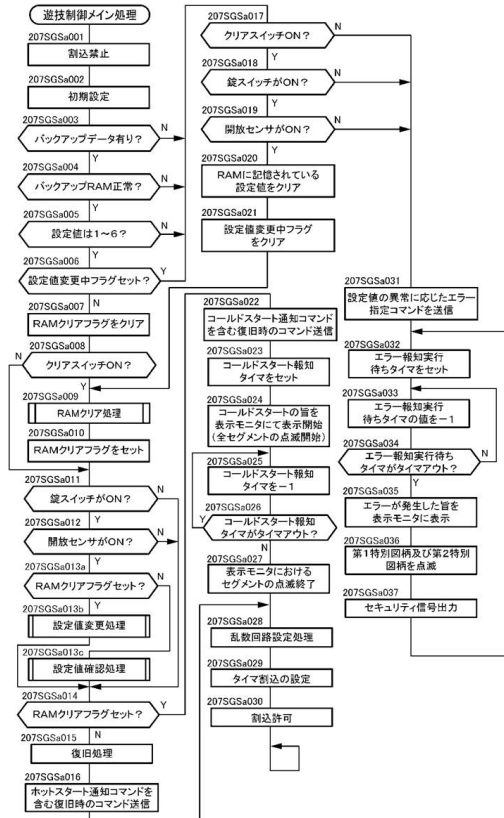
30

40

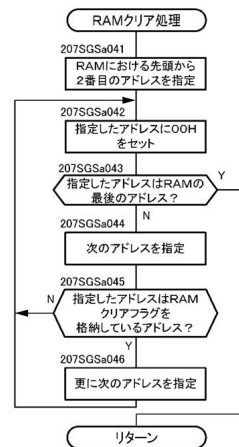
50

【図 11-20】

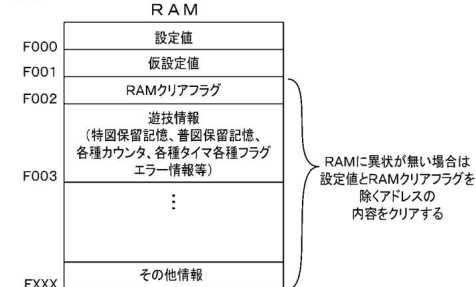
【図11-20】



【図 11-21】

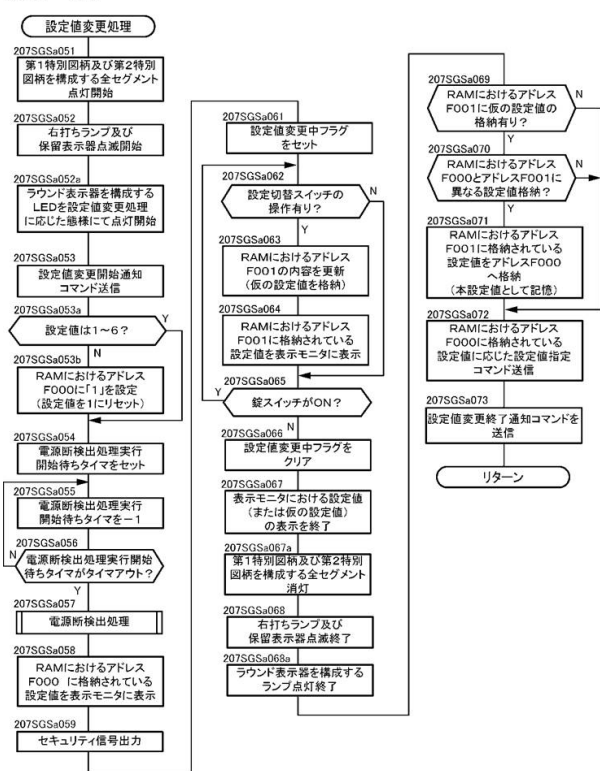
【図11-21】
(A)

(B)



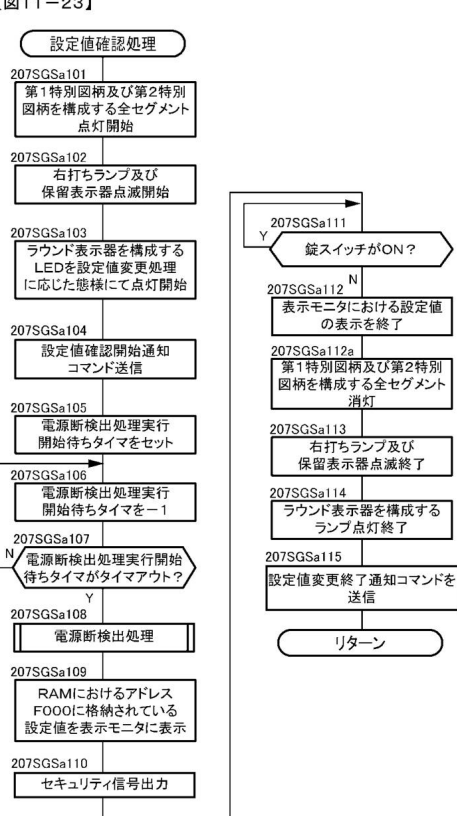
【図 11-22】

【図11-22】



【図 11-23】

【図11-23】



10

20

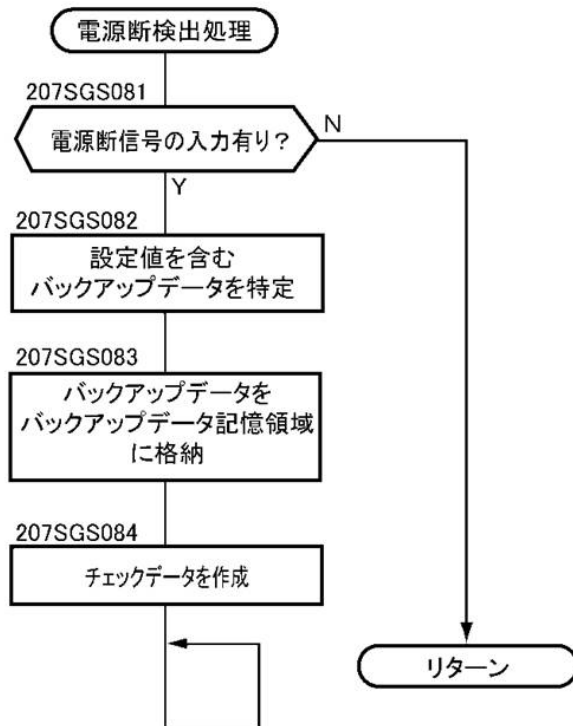
30

40

50

【図 11-24】

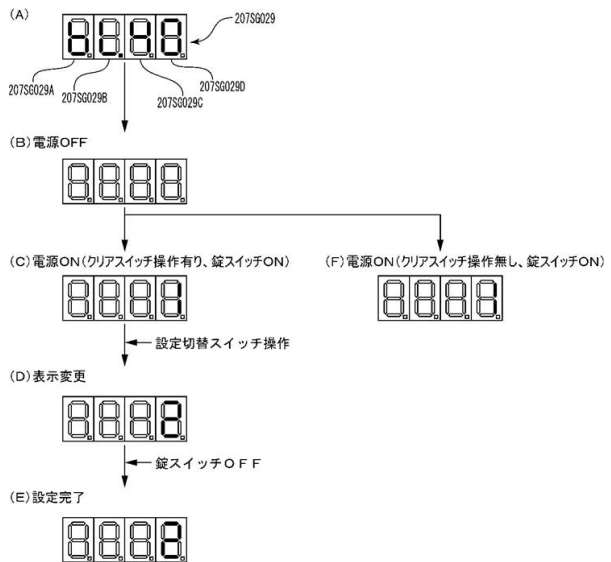
【図 11-24】



【図 11-25】

【図 11-25】

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



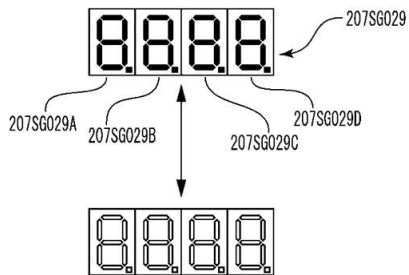
10

20

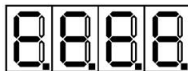
【図 11-26】

【図 11-26】

(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)



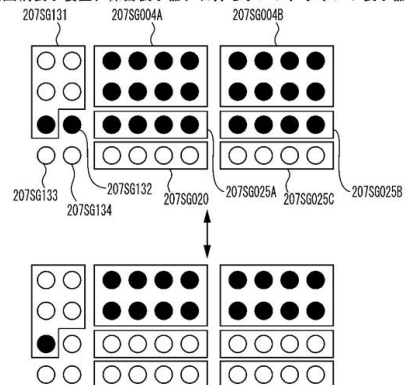
(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様



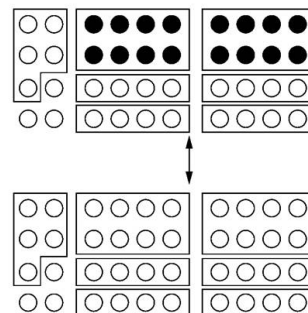
【図 11-27】

【図 11-27】

(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)



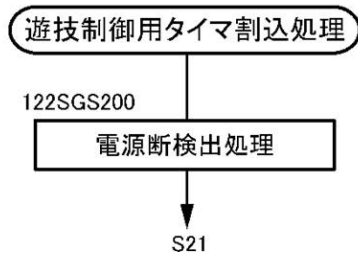
30

40

50

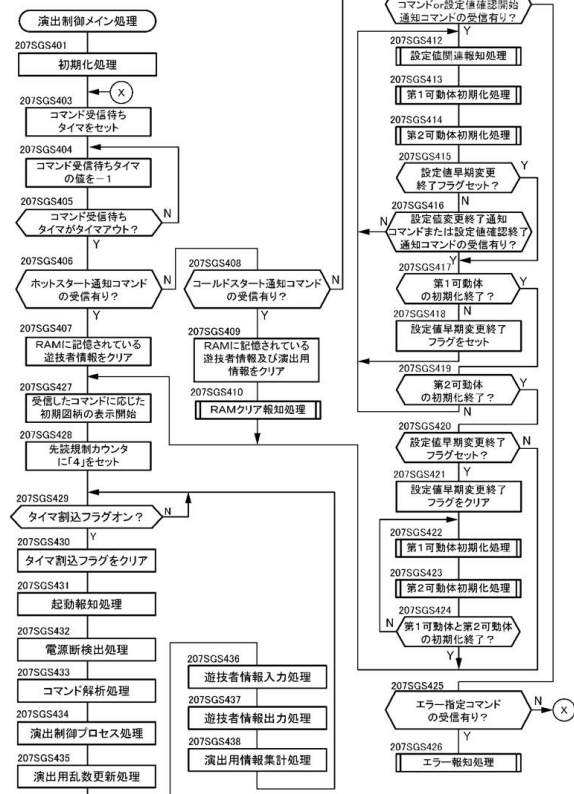
【図 11-28】

【図11-28】



【図 11-29】

【図11-29】



【図 11-30】

【図11-30】
RAM 122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 変換回数、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

【図 11-31】

【図11-31】

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

10

20

30

40

50

【図 11-32】

【図11-32】

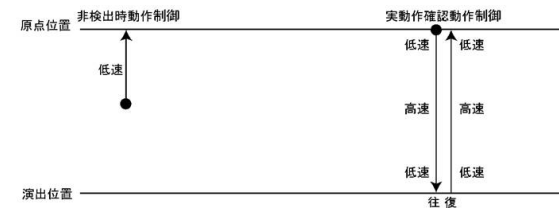
起動時の報知態様

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）

【図 11-33】

【図11-33】

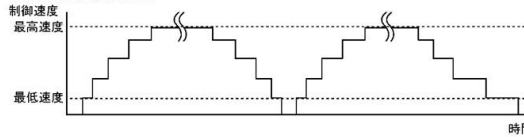
第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



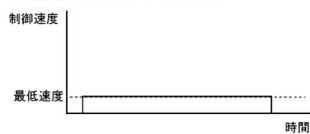
【図 11-34】

【図11-34】

(A) 実動作確認用動作制御



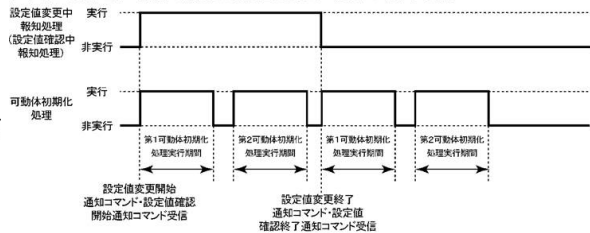
(B) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



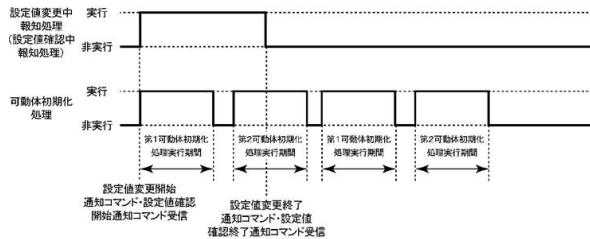
【図 11-35】

【図11-35】

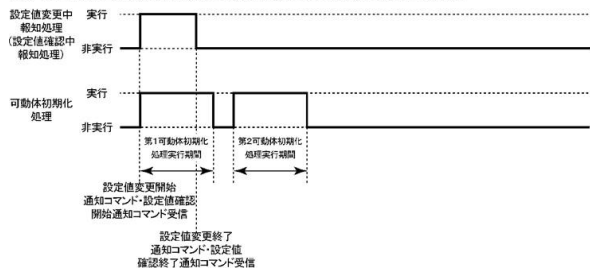
(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了する場合



(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



10

20

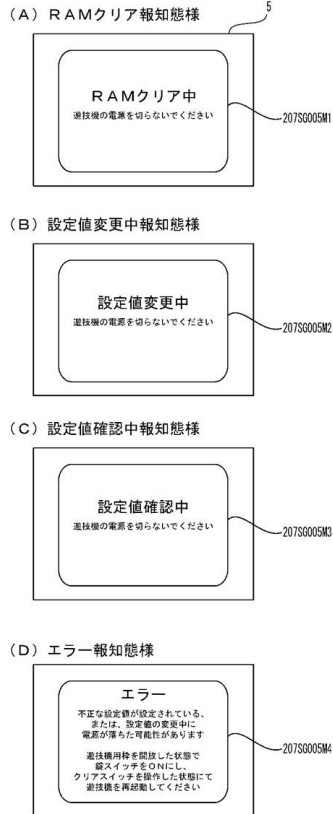
30

40

50

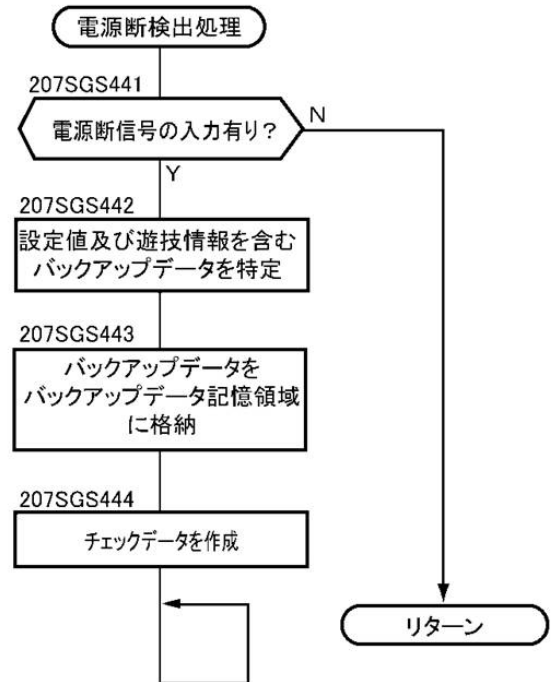
【図 11-36】

【図11-36】



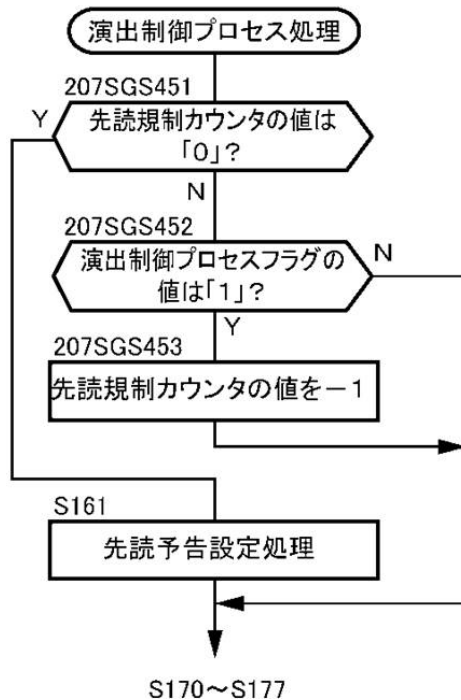
【図 11-37】

【図11-37】



【図 11-38】

【図11-38】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-264303 (JP, A)
特開2017-143904 (JP, A)
特開2017-086890 (JP, A)
特開2017-064259 (JP, A)
特開2019-058515 (JP, A)
特開2019-037445 (JP, A)
特開2010-200902 (JP, A)
特開平10-057583 (JP, A)
特開2015-177826 (JP, A)
特開2013-009891 (JP, A)
特開2019-051163 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 02