

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-156535

(P2020-156535A)

(43) 公開日 令和2年10月1日(2020.10.1)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号	特願2019-55867 (P2019-55867)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成31年3月25日 (2019. 3. 25)		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
		Fターム(参考)	2C088 AA35 AA42 AA51
			2C333 AA11 CA27 CA49 CA53 CA61
			CA73 CA76 CA77 EA04 FA05
			FA19

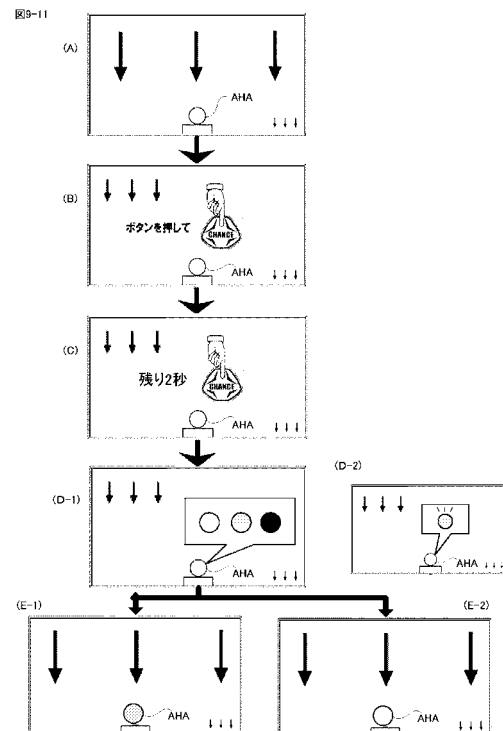
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、可変表示に対応した特定表示を表示可能である。そして、遊技者の動作を検出可能な検出手段を備え、検出手段の検出結果にもとづいて、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能である。また、検出手段により遊技者の動作が検出されてから特定表示の表示態様が変化するまでの所定期間において、変化後の特定表示の表示態様を示唆する示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者による操作後に特定表示の変化先を煽ることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【選択図】 図9-11



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示を行う遊技機であって、
可変表示に対応した特定表示を表示可能な特定表示手段と、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出
を実行可能な変化演出実行手段と、
前記検出手段により遊技者の動作が検出されてから前記特定表示の表示態様が変化する
までの所定期間において、変化後の前記特定表示の表示態様を示唆する示唆演出を実行可
能な示唆演出実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域
に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して始動条件が成立すると、複
数種類の識別情報を可変表示装置において可変表示（以下、「変動」または「変動表示」
ともいう）し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆ
る可変表示ゲームによって遊技の興趣を高めた遊技機がある。こうした遊技機では、可変
表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態
様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。例えば、
大当たり遊技状態となった遊技機は、大入賞口またはアタッカと呼ばれる特別電動役物を開
放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提
供する。

20

【0003】

また、パチンコ遊技機は、遊技媒体が始動領域を入賞して始動条件が成立したときに、
可変表示を開始できない場合、すなわち、先に成立した開始条件に基づく可変表示が実行
中であることや遊技機が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより可変表示の実行
開始を許容する開始条件が成立していない場合、実行条件の成立を順次保留情報として保
留番号を付して記憶し、この保留情報を保留番号順に保留表示として表示する。

30

【0004】

このような遊技機として、保留情報の表示態様を変更する保留変化演出を実行するもの
があり、例えば、特許文献 1 には、ボタン画像が付加された保留表示を行い、遊技者によ
るボタン操作に基づいて保留表示の表示態様を変化させる遊技機が開示されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

40

【特許文献 1】 特開 2013-146629 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかしながら、特許文献 1 における遊技機では、表示態様を変化させ遊技興趣を向上さ
せるという観点で未だ改善の余地があった。

【0007】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させることができる
遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

50

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、
可変表示に対応した特定表示（例えばアクティブ表示など）を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120など）と、
遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばプッシュセンサ35Bなど）と、
前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出（例えば第1変化演出など）を実行可能な変化演出実行手段（例えばアクティブ表示の表示態様を変化させる演出制御用CPU120など）と、
前記検出手段により遊技者の動作が検出されてから前記特定表示の表示態様が増加するまでの所定期間において、変化後の前記特定表示の表示態様を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば示唆演出を実行する演出制御用CPU120など）と、
を備えることを特徴とする。

10

【0009】

このような構成によれば、遊技者による操作後に特定表示の変化先を煽ることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0010】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、
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（例えば保留情報を記憶するRAM102など）と、
前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づいて保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば保留表示を行う演出制御用CPU120など）と、をさらに備え、
前記特定表示手段は、前記保留表示手段により表示された保留表示の表示態様を引き継いだ表示態様で前記特定表示を表示可能である（例えばアクティブ表示は、可変表示の開始時に、保留表示の表示態様である「段階1」の表示態様を引き継いで表示されるなど）、
ようにしてもよい。

20

【0011】

このような構成によれば、遊技者による操作後に特定表示の変化先を煽ることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0012】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、変化後の前記特定表示の表示態様として、複数種類の表示態様を示唆可能であり（例えば最終変化先となる「段階4」と、決定されている変化先と、その他の変化先とを含む3つの変化先候補を示唆内容とする示唆演出パターンなど）、
前記変化演出実行手段は、前記示唆演出実行手段により示唆された複数種類の表示態様のうちのいずれかの表示態様へ、前記特定表示の表示態様を変化させる（例えば決定されている変化先の表示態様へアクティブ表示の表示態様を変化させるなど）、
ようにしてもよい。

40

【0013】

このような構成によれば、示唆された表示態様に遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0014】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、変化後の前記特定表示の表示態様として、複数種類の表示態様を、それぞれ特定し得る情報を含む態様で示唆可能である（例えばアクティブ表示の表示態様が増加した場合の画像を3つそれぞれ表示することで、変化先候補を遊技者に視認可能に表示するなど）、
ようにしてもよい。

【0015】

50

このような構成によれば、示唆された表示態様に遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0016】

(5) 上記(3)または(4)に記載の遊技機において、

前記複数種類の表示態様には、遊技者の動作が検出される前に表示されていた前記特定表示の表示態様が含まれる(例えば示唆演出の内容として、変化前の段階、すなわち現在表示中の段階を含むようにして、変化確定パターンや大当たり確定パターンを設けないなど)、

ようにしてもよい。

【0017】

このような構成によれば、表示態様に変化しない場合もあり得るため、変化演出の展開に注目を集め、遊技興趣を向上させることができる。

【0018】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記変化演出実行手段は、前記変化演出として、前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記特定表示の表示態様を変化させる第1変化演出と、前記検出手段の検出結果に関わらず前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出と、を実行可能である(例えば第1変化演出または第2変化演出を実行可能であるなど)、

ようにしてもよい。

【0019】

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

【0020】

(7) 上記(6)に記載の遊技機において、

前記変化演出実行手段は、前記第1変化演出を前記第2変化演出よりも高い頻度で実行する(例えば図9-5および図9-6に示すように、第2変化演出よりも第1変化演出の方が高い頻度で実行されるよう、それぞれに対し決定割合が割り当てられているなど)、

ようにしてもよい。

【0021】

このような構成によれば、遊技者が演出に参加する機会が増えるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0022】

(8) 上記(6)に記載の遊技機において、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御可能であり、

前記特定表示手段は、第1表示態様(例えば段階1である白など)と、前記第1表示態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2表示態様(例えば段階2である青など)と、前記第1表示態様および前記第2表示態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第3表示態様(例えば段階3である赤など)と、を表示可能であり、

前記変化演出実行手段は、

前記特定表示を前記第1表示態様から前記第2表示態様へ変化させる場合には、前記第1変化演出よりも前記第2変化演出を高い割合で実行し(例えば段階1から段階2へ変化する場合には第2変化演出を高い割合で実行するなど)、

前記特定表示を前記第1表示態様から前記第3表示態様へ変化させる場合には、前記第2変化演出よりも前記第1変化演出を高い割合で実行する(例えば段階1から段階3へ変化する場合には第1変化演出を高い割合で実行するなど)、

ようにしてもよい。

【0023】

このような構成によれば、変化演出の種類に応じて表示態様の变化傾向が異なるため、変化演出の種類に対する遊技者の注目を集め、遊技興趣を向上させることができる。

【0024】

10

20

30

40

50

(9) 上記(8)に記載の遊技機において、

前記変化演出には、前記特定表示の表示態様を変化させない失敗演出が含まれ(例えばPT1-1の変化パターンなど)、

前記第1変化演出が実行される場合の方が、前記第2変化演出が実行される場合よりも前記失敗演出が実行される割合が高い(例えば第2変化演出が実行された場合、第1変化演出が実行された場合よりも表示態様に変化しない割合が低くなっているなど)、

ようにしてもよい。

【0025】

このような構成によれば、第1変化演出において失敗演出が行われる割合は高いものの、表示態様に変化した場合には期待度が高いため、遊技興趣を向上させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

20

【図8-2】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-1】変動パターンを例示する図である。

【図9-2】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-3】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-4】アクティブ表示段階決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9-5】変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9-6】変化演出の種類決定割合を示す図である。

【図9-7】示唆演出パターンの決定割合を示す図である。

【図9-8】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。

【図9-9】第1変化演出と第2変化演出のタイミングチャートを示す図である。

30

【図9-10】変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図9-11】第1変化演出が実行された場合の演出動作例を示す図である。

【図9-12】第2変化演出が実行された場合の演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0027】

(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。

【0028】

(パチンコ遊技機1の構成等)

40

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。

【0029】

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

50

ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0030】

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

10

【0031】

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。

【0032】

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

20

【0033】

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

30

【0034】

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

【0035】

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。

【0036】

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

40

【0037】

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。

【0038】

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

50

、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。

【００３９】

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。

10

【００４０】

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。

【００４１】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ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８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【００４２】

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８２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８２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。

30

【００４３】

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始動入賞口および一般入賞口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。

【００４４】

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）への入賞を始動入賞ともいう。

【００４５】

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。

40

【００４６】

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。

【００４７】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表

50

示器 25C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【0048】

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

【0049】

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

10

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

20

【0053】

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。

【0054】

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。

30

【0055】

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。

【0056】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 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。

40

【0057】

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）。

50

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

10

【0061】

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。

【0062】

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。

20

【0063】

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（16回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【0064】

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。

【0065】

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

40

【0066】

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。

【0067】

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。

50

【0068】

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。

【0069】

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。

10

【0070】

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。

【0071】

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

20

【0072】

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。

30

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

40

【0076】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図

50

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。

【0077】

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た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。

【0078】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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、大当た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。

【0083】

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予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0084】

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。

10

【0085】

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

20

【0086】

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）。

【0087】

（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。

30

【0088】

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。

【0089】

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。

40

【0090】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展

50

開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0091】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0092】

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

10

【0093】

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（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0094】

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

20

【0095】

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

30

【0096】

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

【0097】

演出制御基板12には、演出制御用CPU 120と、ROM 121と、RAM 122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

【0098】

演出制御用CPU 120は、ROM 121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121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 122がメインメモリとして使用される。

40

【0099】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0100】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character G

50

enerator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0101】

表示制御部123は、演出制御用C P U 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123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0102】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8R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8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0103】

ランプ制御基板14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123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

20

【0104】

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32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用C P U 1 2 0が実行するようにしてもよい。

【0105】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用C P U 1 2 0が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0106】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11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。

30

【0107】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11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。

【0108】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0109】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11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100が起動し、C P U 1 0 3によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるC P U 1 0 3が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【0110】

図3に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

50

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であっ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

10

20

30

40

50

らコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと、または電断からの復旧中であることを、報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0118】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号が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。

【0119】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0120】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0121】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0122】

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、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0123】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理

10

20

30

40

50

の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0124】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0125】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0126】

20

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

【0127】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

【0128】

40

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

【0129】

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

50

れる。

【0130】

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

【0131】

ステップS113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4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0132】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基つき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【0133】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23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82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0134】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【0135】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大

当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。

【0136】

ステップS118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。

【0137】

ステップS119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“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0138】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”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。

【0139】

(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。

【0140】

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。

【0141】

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

10

20

30

40

50

基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

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。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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。

【0148】

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

10

20

30

40

50

される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0149】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0150】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0151】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用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。

【0152】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用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。

【0153】

ステップ S 1 7 6 の大当たり中演出処理は、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。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当た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エンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

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

ことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0161】

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 %」の割合または「100 %」未満の割合であることも含む。

【0162】

（設定値に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機1における設定値に関する特徴部について説明する。

【0163】

パチンコ遊技機1の主基板11は、図示は省略しているが、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【0164】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板11とともに基板ケース内に收容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0165】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを收容した基板ケースはパチンコ遊技機1の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

【0166】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板11に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板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、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板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。

【0167】

表示モニタは、第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部を備えている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0168】

パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当たり遊技中に、大当たり遊技のラウンド数や大当たり種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当たり遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は 5 個のセグメント (LED) から構成されている。

【0169】

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。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当たりの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である 6 が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当たりの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当たり確率は一定であるものの大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0170】

図 8-1 (A) 及び図 8-1 (B) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 8-1 (A) は変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 8-2 (A) は変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値 MR1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果 (特図表示結果) に設定されたテーブルである。乱数値 MR1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ~ 65535 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0 ~ 65535 の範囲で特図表示結果に割り当てられている。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0171】

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

【 0 1 7 2 】

10

20

30

40

50

が「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0175】

設定値が5であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

10

【0176】

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

20

30

【0177】

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

40

【0178】

50

各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態に限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

【0179】

各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-1（A）に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-1（B）に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

【0180】

設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態に限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態に限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0181】

各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0182】

遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小

当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0183】

遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0184】

遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0185】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（

1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0186】

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

10

【0187】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

20

30

【0188】

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

40

【0189】

各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態

50

及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として、可変表示結果を判定するようになっている。

【0190】

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

10

【0191】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1）。CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。図8-1に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

30

【0192】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けている形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、特定の大当り種別が決定されやすくなること等）形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0193】

パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所

40

50

謂1種2種混合タイプ)としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定(例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合)を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ(遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ)として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ(遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化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。

10

【0194】

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

【0195】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU103は、まず、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(ステップS1A)。なお、ステップS1Aの処理の前には、所定条件に応じてRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

20

【0196】

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

【0197】

ステップS3AにおいてCPU103は、錠スイッチがONであるか否かを判定する(ステップS3A)。錠スイッチがONである場合(ステップS3A; Yes)は、更に開放センサがONであるか否かを判定する(ステップS4A)。開放センサがONである場合、つまり、錠スイッチがON且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(ステップS4A; Yes)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS5A)。

30

【0198】

RAMクリアフラグがセットされている場合(ステップS5A)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(ステップS6A)を実行してステップS8Aの処理に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(ステップS5A; No)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(ステップS7A)を実行してステップS8Aの処理に進む。なお、錠スイッチがOFFである場合(ステップS3A; No)や開放センサがOFFである場合(ステップS4A; No)は、そのままステップS8Aの処理に進む。

40

【0199】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとをONとすることで行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、RAM102におけるアドレスF001の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値としてRAM102におけるアドレスF000に更新記憶

50

する処理、および演出制御基板 1 2 に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【0200】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチを ON（クリアスイッチは OFF）とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、RAM 102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

10

【0201】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B 及びラウンド表示器の点灯と、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B 及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の係員等が、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっていればよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、複数の大当たり種別のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

20

【0202】

ステップ S8 A において CPU 103 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 RAM 102 をクリアするか（RAM クリア処理（ステップ S9 A）を実行するか）否かを判定する（ステップ S8 A）。RAM クリアフラグがセットされている場合（ステップ S8 A；Yes）は RAM クリア処理（ステップ S9 A）を実行した後にステップ S10 A に進み、RAM クリアフラグがセットされていない場合（ステップ S8 A；No）は RAM クリア処理（ステップ S9 A）を実行せずにステップ S10 A に進む。そして、CPU 103 は、その他の処理として、例えば RAM クリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップ S10 A）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

30

【0203】

RAM クリア処理では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス（F000）以外のアドレスに「00H」を格納することによって設定値と RAM クリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、RAM クリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM 102 の所定のアドレス（アドレス F000～FXXX のうちの F003 以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

40

【0204】

なお、ステップ S10 A の処理には、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5 秒間）に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、RAM 102 に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板 1 2 に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを

50

構成する第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部のそれぞれにおいて「E.」を表示する処理を行ってもよい。また、CPU103は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

【0205】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップS3Aにて錠スイッチがONであると判定されてから、ステップS4Aにて開放センサがOFFであると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップS10Aの処理には、演出制御基板12に対して設定値通知コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップS10Aの処理により、主基板11から演出制御基板12に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板12の側では、パチンコ遊技機1の電源投入時に、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

【0206】

異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合などには、表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行することで、遊技場の係員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となる。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰などを、遊技場の管理装置においても認識可能にすることで、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになる。

【0207】

以上のように、パチンコ遊技機1が備える表示結果判定テーブルは、図8-1に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1以外の場合）は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0208】

0～65535の範囲内における大当り判定値の数値範囲は、1020を基準値とした1箇所を設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して、乱数値MR1が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当り遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要がない。これにより、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0209】

図8-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、当り判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるよう

に設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0210】

図8-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。そこで、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0211】

図8-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767～33094または、32767～33421）に設定されている。そこで、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0212】

（特徴部006AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部006AKについて説明する。本実施の形態の特徴部006AKにおけるパチンコ遊技機1では、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能である。また、当該アクティブ表示の表示態様は、遊技者の押しボタン31Bに対する操作に基づいて変化可能であり、特徴部006AKでは、当該操作を検出してからアクティブ表示の表示態様の変化するまでの所定期間において、変化後の表示態様を示唆する示唆演出を実行可能である。以下、このような特徴を有する特徴部006AKにおけるパチンコ遊技機1について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【0213】

図9-1は、この実施の形態の特徴部006AKにおける変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0214】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチCといった態様のリーチ演出がある。この実施の形態における特徴部006AKでは、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が「大当り」となる割合が高く、かつ、スーパーリーチCよりもスーパーリーチBの方が、スーパーリーチBよりもスーパーリーチAの方が（すなわち変動時間が長いほど）、「大当り」となる割合が高くなる（有利状態に制御される期待度が高くなる）よう設定されている。

10

【0215】

図9-2は、図7のステップS171において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS551）。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合（ステップS551；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンド（変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA1-2）であるか否かを判定する（ステップS552）。

20

【0216】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップS552；Yes）、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS553）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

30

【0217】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップS552；No）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS554）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

40

【0218】

ステップS551の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合（ステップS551；No）、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、または、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS555）。特図表示結果が「突確」または「小当り」とであると判定した場合（ステップS555；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS556）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～PC1-3のいずれかが指定され

50

たことに対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。チャンス目決定テーブルには、例えば、突確大当り用のチャンス目として奇数で構成される「3」・「5」・「7」、小当り用のチャンス目として偶数で構成される「2」・「4」・「6」などが設定されていればよい。

【0219】

ステップS555の処理において特図表示結果が「突確」および「小当り」のいずれでもない判定した場合（ステップS555；No）、演出制御用CPU120は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS557）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【0220】

ステップS553、S554、S556、S557の処理のいずれかを実行した後、演出制御用CPU120は、変化演出設定処理を実行する（ステップ006AKS001）。

【0221】

図9-3は、図9-2のステップ006AKS001において実行される変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。変化演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終段階を決定する（ステップ006AKS002）。演出制御用CPU120は、例えば、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、ROM121の所定領域に予め記憶されている、図9-4示すアクティブ表示段階決定テーブルを参照して、アクティブ表示の最終段階（変化演出を実行した場合にアクティブ表示の表示態様を何段階まで変化させるか）を決定する。なお、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

【0222】

次に、アクティブ表示の最終段階の決定について具体的に説明する。この実施の形態では、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様（形状または色）を段階的に変化させる変化演出が実行される。図9-4に示すアクティブ表示段階決定テーブルは、この表示態様の変化（遷移）の最終段階であるアクティブ表示の表示態様（「最終段階」ともいう）をあらかじめ決定するためのテーブルである。アクティブ表示段階決定テーブルは、図9-4に示すように、可変表示結果（大当り種別および変動パターンを含む）ごとに、最終段階を段階1～段階4までのいずれとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ／小当り」に区分され、それぞれに、最終表示段階として用意された「段階1」、「段階2」、「段階3」、「段階4」に異なる決定割合が割り当てられている。なお、この実施の形態では、段階1では白色、段階2では青色、段階3では赤色、段階4では虹色、といった色にてアクティブ表示を行うものとなっている。

【0223】

図9-4に示すように、可変表示結果が、16ラウンド遊技が実行される「大当り（確変／非確変）」である場合には、最終表示段階として、「段階3」の決定割合が最も高く

、次に「段階 2」の決定割合が高く、「段階 1」、「段階 4」の順に決定割合が低くなるように設定されている。可変表示結果が、2 ラウンド遊技が実行される「大当り（突確）」の場合にも、最終表示段階として、「段階 3」の決定割合が最も高く、「段階 2」、「段階 1」、「段階 4」の順に決定割合が低くなるように設定されている。また、可変表示結果が、変動パターンにスーパーリーチ演出を含む「ハズレ」または「小当り」である場合には、最終表示段階として、「段階 1」（アクティブ表示の表示態様が変化しない）の決定割合が最も高く、次いで「段階 2」、「段階 3」といった順に低くなるように決定割合が設定されており、「段階 4」には決定割合が割り当てられていない。

【0224】

このような設定により、アクティブ表示の表示態様が「段階 4」の段階まで変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となることを報知することができる。また、「段階 3」の段階までアクティブ表示の表示態様が変化した場合には、可変表示結果が「大当り」（確変／非確変／突確）となる可能性が高いことを示唆することができる。また、「段階 1」のままである場合には、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」となる可能性が高いこととなり、変化演出が実行された場合（すなわち、アクティブ表示の表示態様が変化した場合）には、実行されない場合よりも遊技者にとって有利な状態に制御される可能性が高いことを示唆することができる。すなわち、特徴部 006AK では、段階 1 < 段階 2 < 段階 3 < 段階 4 といった順に期待度が高くなっている。

【0225】

変化演出において、可変表示結果が必ず「大当り」となる「段階 4」の表示段階を大当り確定段階ともいう。なお、「段階 4」の表示段階は、大当り確定段階であるもの、図 9-4 に示すように、可変表示結果が「大当り（確変／非確変）」となる場合に 5 %、「大当り（突確）」となる場合に 3 % しか選択されないため、希少価値が高くなっている。なお、図示する例では、「段階 4」を大当り確定段階として示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」である場合にも、決定されるようにしてもよい（すなわち、大当り確定でなくてもよい）。この場合、「段階 4」に決定された場合には「大当り」となる可能性が高くなるように（段階数が上がるほど「大当り」となる可能性が高くなるように）決定割合を設定すればよい。また、「段階 4」の表示段階は、可変表示結果が「大当り（確変／非確変）」となる場合にのみ決定されるようにし、「大当り（突確）」となる場合には決定されないようにしてもよい。

【0226】

図 9-3 に戻り、ステップ 006AKS002 の処理によりアクティブ表示の最終段階を決定した後、演出制御用 CPU 120 は、決定した最終段階および可変表示結果（大当り種別および変動パターンを含む）にしたがって、変化パターンを決定する（ステップ 006AKS003）。ステップ 006AKS003 の処理では、図 9-5 に示す変化パターン決定テーブルを参照して、アクティブ表示の変化パターンを決定する。変化パターンは、アクティブ表示を最終段階まで変化させる場合に、予め定められたタイミング 1 ~ タイミング 3 のタイミングでどの段階に遷移させるかといった変化パターンを示すものがある。なお、詳しくは後述するが、この実施の形態における特徴部 006AK では、タイミング 1 のタイミングは、可変表示開始直後のタイミングであり、タイミング 2 がリーチ状態となった直後のタイミングであり、タイミング 3 がスーパーリーチに発展した直後のタイミングとなっている。

【0227】

図 9-5 に示す変化パターン決定テーブルは、上述したように、変化演出の予告対象となるアクティブ表示の表示段階の変化を示す変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。変化パターン決定テーブルは、ステップ 006AKS002 で決定した最終段階に応じて区分されている。具体的には、「段階 1」~「段階 4」の最終段階の別に応じて変化パターン決定テーブルは区分されている。また、最終段階により区分された各変化パターン決定テーブルでは、「大当り（16R）」（「大当り（確変／非確変）」）、「大当り（突確）」、「ハズレ」または「小当り」といった可変表示結果ごとに、最終

段階に応じて設定された変化パターンに異なる決定割合が割り当てられている。

【0228】

アクティブ表示は、可変表示の開始時に、保留表示の表示態様である「段階1」の表示態様を引き継いで表示される。また、アクティブ表示は、「段階1」→「段階2」→「段階3」→「段階4」の順に段階的に変化する。なお、段階の変化にあたり、上位の段階への変化のみ許容され（上位から下位の段階へは変化しない）、例えば、「段階1」→「段階3」のように途中を省略して上位の段階に変化することもある。

【0229】

図9-5(A)は、最終段階が「段階1」である場合に参照される変化パターン決定テーブルである。図9-5(A)に示すように、最終段階が「段階1」である場合、アクティブ表示が白色の「段階1」のまま変化しない変化パターンPT1-1（表示段階変化回数「0」）のみが設定され、可変表示結果ごとに割り当てられる決定割合は一律100%である。

10

【0230】

図9-5(B)は、最終段階が「段階2」である場合に参照される変化パターン決定テーブルである。図9-5(B)に示すように、変化パターンとして、アクティブ表示がタイミング1のタイミングで「段階2」に変化した後、そのまま変化しないPT2-1（表示段階変化回数「1」）と、タイミング3のタイミングで「段階2」に変化するPT2-2（表示段階変化回数「1」）と、タイミング2のタイミングで「段階2」に変化した後、そのまま変化しないPT2-3（表示段階変化回数「1」）と、が設定されている。

20

【0231】

図9-5(B)に示すように、最終段階が「段階2」である場合、表示段階は1回変化するのみであるため、いずれの変化パターンであっても大当たり期待度に差がないように決定割合が割り当てられている。一方、例えば、「段階1」から「段階2」に変化するタイミングが早く変化するほど大当たり期待度が高くなるように決定割合を割り当ててもよい。また、これとは反対に、遅く変化するほど大当たり期待度が高くなるように決定割合を割り当ててもよい（図9-5(C)や図9-5(D)についても同様）。

【0232】

図9-5(C)は、最終段階が「段階3」である場合に参照される変化パターン決定テーブルである。図9-5(C)に示すように、表示段階変化回数が「1」である変化パターンとして、アクティブ表示がタイミング1のタイミングで「段階3」に変化した後、そのまま変化しないPT3-1（表示段階変化回数「1」）と、タイミング3のタイミングで「段階3」に変化するPT3-2（表示段階変化回数「1」）と、タイミング2のタイミングで「段階3」に変化した後、そのまま変化しないPT3-3（表示段階変化回数「1」）と、が設定されている。また、図9-5(C)に示すように、表示段階変化回数が「2」である変化パターンとして、アクティブ表示がタイミング1のタイミングで「段階2」に変化した後、タイミング3のタイミングで「段階3」に変化するPT3-4（表示段階変化回数「2」）と、アクティブ表示がタイミング1のタイミングで「段階2」に変化した後、タイミング2のタイミングで「段階3」に変化するPT3-5（表示段階変化回数「2」）と、アクティブ表示がタイミング2のタイミングで「段階2」に変化した後、タイミング3のタイミングで「段階3」に変化するPT3-6（表示段階変化回数「2」）と、が設定されている。

30

40

【0233】

図9-5(C)に示すように、この実施の形態に係る特徴部006AKでは、段階3へ変化するにあたり、段階1から段階2を経ることなく変化した場合に、段階1、段階2、段階3、といったように途中の段階を経て順番に変化した場合よりも大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。したがって、途中の段階を経ることなく上位の段階へ変化するパターンが実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【0234】

50

図 9-5 (D) は、最終段階が「段階 4」である場合に参照される変化パターン決定テーブルである。図 9-5 (D) に示すように、表示段階変化回数が「1」であるアクティブ表示がタイミング 1 のタイミングで「段階 4」に変化した後、そのまま変化しない P T 4-1 (表示段階変化回数「1」) と、タイミング 3 のタイミングで「段階 4」に変化する P T 4-2 (表示段階変化回数「1」) と、タイミング 2 のタイミングで「段階 4」に変化した後、そのまま変化しない P T 4-3 (表示段階変化回数「1」) と、が設定されている。また、図 9-5 (D) に示すように、表示段階変化回数が「2」である変化パターンとして、アクティブ表示がタイミング 1 のタイミングで「段階 2」に変化した後、タイミング 3 のタイミングで「段階 4」に変化する P T 4-4 (表示段階変化回数「2」) と、アクティブ表示がタイミング 1 のタイミングで「段階 2」に変化した後、タイミング 2 のタイミングで「段階 4」に変化する P T 4-5 (表示段階変化回数「2」) と、アクティブ表示がタイミング 1 のタイミングで「段階 3」に変化した後、タイミング 3 のタイミングで「段階 4」に変化する P T 4-6 (表示段階変化回数「2」) と、アクティブ表示がタイミング 1 のタイミングで「段階 3」に変化した後、タイミング 2 のタイミングで「段階 4」に変化する P T 4-7 (表示段階変化回数「2」) と、アクティブ表示がタイミング 2 のタイミングで「段階 2」に変化した後、タイミング 3 のタイミングで「段階 4」に変化する P T 4-8 (表示段階変化回数「2」) と、アクティブ表示がタイミング 2 のタイミングで「段階 3」に変化した後、タイミング 3 のタイミングで「段階 4」に変化する P T 4-9 (表示段階変化回数「2」) と、が設定されている。なお、この他にも、アクティブ表示がタイミング 1 のタイミングで「段階 2」に変化した後、タイミング 2 のタイミングで「段階 3」に変化し、タイミング 3 のタイミングで「段階 4」に変化するという表示段階変化回数「3」の変化パターンが設定されてもよい。

10

20

【0235】

図 9-5 (D) に示すように、この実施の形態に係る特徴部 006AK では、段階 4 へ変化するにあたり、段階 1 から、段階 2 や段階 3 といった途中の段階を経ることなく変化した場合に、途中の段階を経て変化した場合よりも、突確よりも 16R 大当たりとなる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。したがって、途中の段階を経ることなく上位の段階へ変化するパターンが実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。また、複数段階格上げされた効果を発揮する（遊技者にインパクトを与える）ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0236】

図 9-3 の変化演出設定処理の説明に戻り、ステップ 006AKS003 の処理において変化パターンを決定した後、演出制御用 CPU 120 は、決定した変化パターンに基づいて、実行する変化演出の種類を決定する（ステップ 006AKS004）。ステップ 006AKS004 の処理では、図 9-6 に示す決定割合にしたがって、アクティブ表示の表示態様に応じて、第 1 変化演出または第 2 変化演出のいずれかの種類の変化演出を実行するかを決定する。なお、第 1 変化演出は、遊技者のプッシュボタン 31B に対する操作を検出したことに基づいて、アクティブ表示の表示態様を変化させる種類の変化演出であり、第 2 変化演出は、遊技者の操作によらず、所定のキャラクタが当該アクティブ表示に作用することで表示態様を変化させる種類の変化演出である（図 9-11、図 9-12 参照）。

40

【0237】

図 9-6 に示すように、この実施の形態における特徴部 006AK では、アクティブ表示の表示態様に変化しない場合と、途中の段階を経ることなく上位の段階へと複数段階変化する場合（例えば段階 1 から段階 3 や段階 4 への変化など）には、第 2 変化演出よりも第 1 変化演出に決定される割合が高くなっている。一方、次の段階に順に変化する場合（例えば段階 1 から段階 2 への変化など）には、第 1 変化演出よりも第 2 変化演出に決定される割合が高くなっており、第 2 変化演出が実行された場合、第 1 変化演出が実行された場合よりも表示態様に変化しない割合が低くなっている。上述したように、特徴部 006AK では、複数段階変化する場合の方が、遊技者にとって期待度が高くなっている。その

50

ため、第1変化演出が実行されることに対する遊技者の期待感を煽ることができる。その一方で、表示態様が変化しない場合にも第1変化演出は高い割合で実行されることから、演出にメリハリをつけることができる。また、第1変化演出が実行され、さらにアクティブ表示の表示態様が変化した場合には、期待度が高くなるため、第1変化演出が実行され、さらにアクティブ表示の表示態様が変化することへの期待感を高めることができる。すなわち、第1変化演出では、アクティブ表示の表示態様が変化しない失敗演出が実行される割合は高いものの、表示態様が変化した場合には期待度が高い複数段階変化が行われるため、遊技興趣を向上させることができる。また、この実施の形態における特徴部006AKでは、図9-5および図9-6に示すように、第2変化演出よりも第1変化演出の方が高い頻度で実行されるよう、それぞれに対し決定割合が割り当てられている。したがって、遊技者の操作を要する第1変化演出の頻度が高く、遊技者が演出に参加する機会を増やし、遊技興趣を向上させることができる。さらに、特徴部006AKでは、アクティブ表示の最終段階が同じであれば、第1変化演出によって変化した場合の方が、第2変化演出により変化した場合よりも期待度が高いようにしてもよい。

【0238】

なお、図9-3のステップ006AKS004では、ステップ006AKS003で決定した変化パターンにおけるタイミング1～タイミング3の各タイミングにおいて、第1変化演出を実行するか第2変化演出を実行するかを決定すればよい。また、特徴部006AKにおける第1変化演出および第2変化演出では、当該変化演出が実行されてもアクティブ表示の表示態様が変化しない所謂ガセの演出を実行可能である。

【0239】

ステップ006AKS004の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ006AKS004で決定したタイミング1～タイミング3のいずれかのタイミングで第1変化演出を実行すると決定したか否か、すなわち第1変化演出有りか否かを判定する(ステップ006AKS005)。第1変化演出無しの場合、すなわちタイミング1～タイミング3の全てのタイミングで第2変化演出を実行する場合、演出制御用CPU120は、そのまま変化演出設定処理を終了する。なお、この場合、例えば第2変化演出の実行態様を複数態様用意しておき、いずれの態様の第2変化演出を実行するかを決定してから変化演出設定処理を終了してもよい。第2変化演出の実行態様は、例えば、期待度に応じて異なるキャラクタを表示するものであればよく、当該キャラクタがアクティブ表示に作用することで、アクティブ表示の表示態様が変化するものであればよい。

【0240】

ステップ006AKS005にて第1変化演出有りと判定した場合(ステップ006AKS005; Yes)、演出制御用CPU120は、示唆演出パターンを決定し(ステップ006AKS006)、変化演出設定処理を終了する。この実施の形態における特徴部006AKでは、第1変化演出を実行する場合、アクティブ表示の表示態様の变化先として3つの候補を表示することで、変化後の表示態様を示唆する示唆演出を実行可能である。ステップ006AKS006では、例えば「段階1」の表示態様のアクティブ表示を変化させる場合、図9-7に示す決定割合にしたがって、示唆演出パターンを決定する。

【0241】

図9-7は、「段階1」の表示態様のアクティブ表示を変化させる場合における示唆演出パターンの決定割合を示す図である。具体的に、図9-7(A)は、段階1から段階1へと表示態様が変化しない場合における示唆演出パターンの決定例を示している。この場合、図示するように、パターン1-1～パターン1-4の4つの示唆演出パターンが設定されている。パターン1-1は、示唆演出の内容として、段階1、段階1、段階4といった変化先を示唆するパターンであり、最も決定割合が高くなっている。パターン1-2は、示唆演出の内容として、段階1、段階2、段階4といった変化先を示唆するパターンであり、2番目に決定割合が高くなっている。パターン1-3は、示唆演出の内容として、段階1、段階3、段階4といった変化先を示唆するパターンであり、2番目に決定割合が高くなっており、パターン1-4は、示唆演出の内容として、段階1、段階4、段階4と

いった変化先を示唆するパターンであり、最も決定割合が低くなっている。

【0242】

図9-7(B)は、段階1から段2へと表示態様が変化する場合における示唆演出パターンの決定例を示している。この場合、図示するように、パターン2-1～パターン2-2の2つの示唆演出パターンが設定されている。パターン2-1は、示唆演出の内容として、段階1、段階2、段階4といった変化先を示唆するパターンである。一方、パターン2-2は、示唆演出の内容として、段階2、段階2、段階4といった変化先を示唆するパターンであり、変化することを確定的に報知するパターン(変化確定パターン)である。図示するように、特徴部006AKでは、パターン2-2の示唆演出パターンよりもパターン2-1の示唆演出パターンの方が高い割合で決定されるよう決定割合が割り当てられている。したがって、変化確定パターンの示唆演出パターンの示唆演出が実行されることへの遊技者の期待感を向上させることができる。

10

【0243】

図9-7(C)は、段階1から段3へと表示態様が変化する場合における示唆演出パターンの決定例を示している。この場合、図示するように、パターン3-1～パターン3-3の3つの示唆演出パターンが設定されている。パターン3-1は、示唆演出の内容として、段階1、段階3、段階4といった変化先を示唆するパターンである。一方、パターン3-2は、示唆演出の内容として、段階2、段階3、段階4といった変化先を示唆するパターンであり、パターン3-3は、示唆演出の内容として、段階3、段階3、段階4といった変化先を示唆するパターンであり、それぞれ変化することを確定的に報知するパターンである。図示するように、特徴部006AKでは、パターン3-2やパターン3-3といった変化確定パターンよりもパターン3-1の示唆演出パターンの方が高い割合で決定されるよう決定割合が割り当てられている。したがって、変化確定パターンの示唆演出パターンの示唆演出が実行されることへの遊技者の期待感を向上させることができる。

20

【0244】

図9-7(D)は、段階1から段階4へと表示態様が変化する場合における示唆演出パターンの決定例を示している。この場合、図示するように、パターン4-1～パターン4-5の5つの示唆演出パターンが設定されている。パターン4-1は、示唆演出の内容として、段階1、段階2、段階4といった変化先を示唆するパターンである。パターン4-2は、示唆演出の内容として、段階1、段階3、段階4といった変化先を示唆するパターンである。パターン4-3は、示唆演出の内容として、段階1、段階4、段階4といった変化先を示唆するパターンである。パターン4-4は、示唆演出の内容として、段階2、段階3、段階4といった変化先を示唆するパターンであり、変化することを確定的に報知するパターンである。パターン4-5は、示唆演出の内容として、段階4、段階4、段階4といった変化先を示唆するパターンであり(虹色に変化することを確定的に報知するパターンであり)、大当たりとなることを確定的に報知するパターンである。なお、この他、例えば、「あ」、「た」、「り」といった3つの文字を表示して、大当たりとなることを確定的に報知するパターンがあってもよい。

30

【0245】

このように、示唆演出パターンは、アクティブ表示の表示態様が変化するか否かに関わらず、最終変化先となる「段階4」と、決定されている変化先と、その他の変化先を含む3つの変化先候補(変化先の表示態様)を示唆内容とするパターンとなっており、当該示唆演出により遊技者の期待感を煽ることができるものとなっている。また、表示中の段階よりも上位の段階のみが示唆演出の内容として表示される、変化確定パターンや、3つの候補全てが「段階4」とあるといった大当たり確定パターンも設けられている。これにより、実行される示唆演出パターンに対する遊技者の注目を集めることができる。なお、これとは反対に、示唆演出の内容として、変化前の段階、すなわち現在表示中の段階を含むようにして、変化確定パターンや大当たり確定パターンを設けなくてもよい。これによれば、アクティブ表示の表示態様が変わらない、所謂ガセが含まれるため、遊技者の緊張感を煽ることができ、演出にメリハリを持たせることができるとともに、表示態様が変わりな

40

50

い場合もあり得るため、変化演出の展開に注目を集め、遊技興趣を向上させることができる。なお、示唆内容は、変化先候補として3つ表示しなくてもよいし、それ以上表示してもよい。また、特徴部006AKでは、示唆内容として、アクティブ表示の表示態様が変化した場合の画像を3つそれぞれ表示することで、変化先候補を遊技者に視認可能に表示することで、変化後のアクティブ表示の表示態様を示唆する。これによれば、示唆された表示態様に注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0246】

図9-7に示す例では「段階1」の表示態様のアクティブ表示を変化させる場合における示唆演出パターンの決定割合を示しているが、「段階2」の表示態様など、その他の表示態様のアクティブ表示を変化させる場合についても、「段階1」の表示態様のアクティブ表示を変化させる場合と同様に、最終変化先となる「段階4」を示唆演出の内容として含むように、3つの変化先候補を含む示唆演出パターンを構成するとともに、変化確定パターンや、大当たり確定パターン、そして、変化前の段階を含む、所謂ガセを含むパターンを設ければよい。そして、決定割合についても、変化確定パターンや、大当たり確定パターンの決定割合を所謂ガセを含むパターンよりも低い割合とすればよい。図9-3のステップ006AKS006では、アクティブ表示の表示態様に応じて、示唆演出パターンを決定すればよい。

【0247】

図9-2に示す可変表示開始設定処理の説明に戻り、ステップ006AKS001の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS560)。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS161の保留表示設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン(保留表示変化パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS559にて特定演出を実行すると判定された場合には、特定演出を実行することに対応した演出制御パターン(特定演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

図9-8は、図7に示すステップS172において実行される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。図9-8に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップ006AKS011)。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新

(例えば、1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0251】

ステップ006AKS011の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合(ステップ006AKS011;No)、演出制御用CPU120は、第1変化演出を実行するための第1変化演出期間であるか否かを判定する(ステップ006AKS012)。第1変化演出期間は、図9-3のステップ006AKS004の処理にて第1変化演出を実行すると決定された場合に、合わせて設定されている。

【0252】

第1変化演出期間であると判定した場合(ステップ006AKS012;Yes)、演出制御用CPU120は、ボタン表示タイミングであるか否かを判定する(ステップ006AKS013)。ボタン表示タイミングは、図9-3のステップ006AKS004の処理にて第1変化演出を実行すると決定された場合に合わせて設定されている。ボタン表示タイミングである場合(ステップ006AKS013;Yes)、演出制御用CPU120は、遊技者に対しプッシュボタン31Bの操作を促すよう、プッシュボタン31Bの画像とともに「ボタンを押して」のメッセージを表示するボタン表示制御を行う(ステップ006AKS014)。なお、特徴部006AKでは、当該プッシュボタン31Bの操作を有効に受け付けるボタン操作有効期間についても、図9-3のステップ006AKS004の処理にて第1変化演出を実行すると決定された場合に合わせて設定されており、ステップ006AKS014では、当該ボタン操作有効期間が残り何秒であるかをカウン
10
20
トダウン表示可能である(図9-11(C)参照)。

【0253】

ステップ006AKS014の処理を実行した後、またはステップ006AKS014にてボタン表示タイミングでないと判定した場合(ステップ006AKS013;No)、演出制御用CPU120は、示唆演出を実行するための示唆演出期間であるか否かを判定する(ステップ006AKS015)。示唆演出期間は、図9-3のステップ006AKS006にて示唆演出パターンが決定されたことに応じて予め定められていればよい。示唆演出期間であると判定した場合(ステップ006AKS015;Yes)、演出制御用CPU120は、図9-3のステップ006AKS006の処理にて決定された示唆演出パターンに応じた示唆演出を実行するための制御を行う(ステップ006AKS016)
30
)。なお、特徴部006AKでは、遊技者によるプッシュボタン31Bへの操作(ボタン操作)が行われなかった場合でも、ボタン操作有効期間が終了すると示唆演出が行われるようになっている。そのため、図示する例ではボタン操作有効期間内にボタン操作が行われたか否かを判定する処理を行わないものとしているが、ボタン操作が行われた場合とそうでない場合とで異なるようにしてもよい。例えば、ボタン操作が行われなかった場合、変化確定パターンや大当たり確定パターンの示唆演出が実行されないようにしてもよい。具体的には、図9-3のステップ006AKS006にて変化確定パターンや大当たり確定パターンの示唆演出パターンが決定されている場合、ボタン操作が行われた際には当該示唆演出パターンの示唆演出を実行する一方で、ボタン操作が行われなかった際には、別の示唆演出パターン(所謂ガセを含む示唆演出パターン)の示唆演出を実行するように変更して
40
もよい。また、ボタン操作が行われた場合は示唆演出自体の実行を禁止するようにしてもよい。さらに、ボタン操作が行われなかった場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させないようにしてもよいし、ボタン操作が行われた場合には段階1から段階4まで変化させるのに対し、ボタン操作が行われなかった場合には段階1から段階2までしか変化させないようにするなど、アクティブ表示の表示態様の变化を制限してもよい。これによれば、ボタン操作を行った場合の方が、ボタン操作を行わなかった場合よりも期待度の高い報知が行われるため、遊技者に対し操作による成功体験をさせることができ、操作を促進することができる。なお、第1変化演出を、一変動中に(または先読みとして)複数回実行するようにしてもよい。その場合、例えば、1回目にパターン1-4の示唆演出パターンが選択された後には2回目にパターン1-1の示唆演出パターンが選択されな
50

い、といったように、今回の第1変化演出における示唆演出の内容が前回の第1変化演出における示唆演出の内容から成り下がらないように制限してもよい。また、第1変化演出を複数回実行する場合、例えば、1回目は変化先の候補として3種類示唆されるが、2回目は変化先の候補として2種類に絞られるなど、示唆演出によって示唆される対象が徐々に絞られていくようにしてもよい。これによれば、示唆される内容が具体的になってくるため、示唆演出に注目させることができる。また、これに加え、示唆演出の内容が1回目よりも2回目の方が変化期待度の高い内容で表示されるように構成してもよく、これによれば、示唆される内容が徐々に具体的、かつ期待度の高い内容になるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0254】

一方、ステップ006AKS012にて第1変化演出期間でないと判定した場合（ステップ006AKS012；No）、演出制御用CPU120は、第2変化演出を実行するための第2変化演出期間であるか否かを判定する（ステップ006AKS017）。第2変化演出期間は、図9-3のステップ006AKS004の処理にて第2変化演出を実行すると決定された場合に、合わせて設定されている。

【0255】

第2変化演出期間であると判定した場合（ステップ006AKS017；Yes）、演出制御用CPU120は、第2変化演出として、キャラクタを表示させ、アクティブ表示に作用させる作用演出である第2変化演出を実行する第2変化演出制御を行う（ステップ006AKS018）。

【0256】

ステップ006AKS015にて示唆演出期間でないと判定した場合（ステップ006AKS015；No）、ステップ006AKS016の処理を実行した後、ステップ006AKS017にて第2変化演出期間でないと判定した場合（ステップ006AKS017；No）、またはステップ006AKS018の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ006AKS019）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ006AKS019；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップ006AKS020）。

【0257】

ステップ006AKS020の処理を実行した後、または、ステップ006AKS019にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップ006AKS019；No）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、ミニゲームや、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップ006AKS021）、可変表示中演出処理を終了する。

【0258】

一方、ステップ006AKS011にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ006AKS011；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ006AKS023）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ006AKS023；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。

【0259】

ステップ006AKS023にて図柄確定コマンドの受信があった場合（ステップ006AKS023；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ006AKS024）。

【0260】

ステップ006AKS024の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ006AKS025）。次に、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し（ステップ006AKS026）、可変表示中演出処理を終了する。

【0261】

図9-9は、第1変化演出と第2変化演出のタイミングチャートを示す図である。具体的に、図9-9（A）は、第1変化演出のタイミングチャートであり、図9-9（B）は、第2変化演出のタイミングチャートである。図9-9（A）に示すように、第1変化演出が開始されると、図9-8のステップ006AKS014の処理によりボタン表示が行われる。そして、図9-9（A）におけるボタン操作有効期間中に、当該ステップ006AKS014の処理によりカウントダウン表示が行われる。そして、ボタン操作有効期間が終了すると、示唆演出期間となり、示唆演出として、図9-3のステップ006AKS006の処理にて決定した示唆演出パターンの示唆演出が実行され、その後、図9-9（A）に示すように、アクティブ表示の表示態様が変化し（アクティブ変化確定し）、第1変化演出が終了する。なお、ボタン操作有効期間中に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作（ボタン操作）を検出した場合には、当該ボタン操作有効期間を終了して、示唆演出期間となればよい。すなわち、ボタン操作が行われなかった場合と比較して、示唆演出期間が長くなればよい。なお、示唆演出を実行する示唆演出期間は、アクティブ表示の表示態様が変化するタイミングまででなくとも、その所定時間前に終了してもよい。すなわち、示唆演出として変化後の候補が表示される期間は、遊技者が視認可能な期間であれば、任意の期間であってよい。

【0262】

一方、図9-9（B）に示すように、第2変化演出が開始されると、キャラクタが出現する。なお、特徴部006AKにおける当該キャラクタは、第1変化演出におけるボタン操作有効期間が終了するまでの期間、画像表示装置5の右端からゆっくりと歩いて登場する。そして、第1変化演出における示唆演出期間と同期間、当該キャラクタがアクティブ表示に作用し、表示態様が変化するか否かを煽る変化煽り期間を経て、アクティブ表示の表示態様が変化し（アクティブ変化確定し）、第2変化演出が終了する。図示するように、第1変化演出期間と第2変化演出期間は同期間であり、第1変化演出におけるボタン表示期間とボタン操作有効期間とを合わせた期間が、第2変化演出におけるキャラクタ出現期間と同期間となっており、第1変化演出における示唆演出期間と第2変化演出における変化煽り期間とが同期間となっている。これとは別に、第1変化演出期間と第2変化演出期間とは、それぞれ異なる期間であってもよい。また、当該第1変化演出期間と第2変化演出期間とが同期間であるものの、示唆演出期間と変化煽り期間とが異なる期間であってもよい（例えば、キャラクタ出現期間が図示する場合よりも長く、変化煽り期間が短くてもよい）。さらに、ボタン操作有効期間中もボタン表示が行われてもよい。また、特徴部006AKでは、ボタン操作有効期間の残りの秒数をカウントダウン表示する例を示しているが、例えば、メータが減少する表示であるなど、遊技者が当該ボタン操作有効期間を視認可能な態様であればよい。

【0263】

図9-10は、変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。上述したように、この実施の形態における特徴部006AKでは、タイミング1～タイミング3のそれぞれのタイミングにおいて変化演出を実行可能であり、当該変化演出には、アクティブ表示の表示態様が変わらないガセの場合が含まれる。図9-10に示すように、タイミング1のタイミングは、可変表示開始直後のタイミングであり、タイミング2がリーチ状態となった直後のタイミングであり、タイミング3がスーパーリーチに発展した直後のタイミングとなっている。なお、この他にも、例えば、変動停止直後のタイミングで変化演出を実行可能としてもよい（所謂決めの演出として変化演出を実行してもよい）。この場合、例えば、表示態様が虹色に変化するかどうかで、可変表示結果が大当たりとなるかどうかを

煽る演出を実行すればよい。また、全てのタイミングにおいて変化演出（示唆演出も含む）を実行する必要はなく、アクティブ表示の表示態様が変化しないタイミングにおいては変化演出を実行しない場合があってもよい。これによれば、演出のメリハリが生じるため遊技興趣を向上させることができる。

【0264】

図9-11は、第1変化演出が実行された場合の演出動作例を示している。より具体的には、タイミング1のタイミング（変動開始直後）において、段階1のアクティブ表示が段階3の表示態様へ変化するPT3-1の変化パターン（図9-5参照）の第1変化演出と、段階1のまま変化しないPT3-2の変化パターン（図9-5参照）の第1変化演出とが実行された場合の演出動作例を示している。図9-11（A）に示すように、可変表示が開始されると、保留表示の表示態様（段階1の白の表示態様）をそのまま引き継いでアクティブ表示AHAが表示される。なお、図示するように、特徴部006AKでは、常時、小図柄が飾り図柄の可変表示に同期して、画像表示装置5の右下方にて可変表示する。

10

【0265】

その後、タイミング1となり第1変化演出期間となると、図9-11（B）に示すように、遊技者に対しプッシュボタン31Bの操作を促すよう、プッシュボタン31Bの画像とともに「ボタンを押して」のメッセージを表示するボタン表示が行われる。この際、図示するように、飾り図柄が画像表示装置5の左上方へ縮小表示される。そして、図9-11（C）に示すようにボタン操作有効期間が残り何秒であるかがカウントダウン表示され、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作（ボタン操作）を検出した場合や、当該ボタン操作有効期間が終了した場合、図9-11（D-1）に示すように示唆演出期間となり、示唆演出として、アクティブ表示の表示態様の变化先としての3つの候補が表示される。なお、図9-11（D-1）に示す例では、図9-7のパターン1-3の示唆演出パターンと、パターン3-1の示唆演出パターンで示される、段階1、段階3、段階4の示唆演出内容の示唆演出が実行された場合の例を示している。これによれば、示唆されている複数の表示態様を同時に一目で確認することができる。また、例えば、表示した3つの候補のうち、いずれか1つを他の2つよりも大きく表示するなど、表示する候補の表示の仕方により、いずれの候補の表示態様へ変化しやすいかを示唆するようにしてもよい。なお、大きさに限られず、表示する順番や形状が異なるようにしてもよい。また、例えば、文字にて「白」、「青」、「赤」などと表示することでアクティブ表示の表示態様の变化先としての候補を表示してもよい。さらには、リング（赤の示唆）、バナナ（黄色の示唆）など、表示態様の变化先を連想させる表示物を表示するようにしてもよい。また、例えば、1段階アップ、2段階アップ、といった表示を行うようにしてもよい。

20

30

【0266】

そして、段階3の表示態様へと変化する場合、すなわちPT3-1の変化パターン（図9-5参照）の第1変化演出の場合、図9-11（E-1）に示すように、アクティブ表示AHAが段階3の表示態様へと変化する。一方、段階1のまま変化しないPT3-2の変化パターン（図9-5参照）の第1変化演出の場合、図9-11（E-2）に示すように、アクティブ表示AHAは、段階1の表示態様のまま変化しない。なお、例えば、図9-11（D-2）に示すように、変化する（変化しない場合においても同様）直前に、図9-11（D-1）にて表示されていた3つの候補が1つに集結して変化先の表示態様を確定させる1つの表示となり（変化しない場合には表示中の表示態様を1つ表示する）、その後アクティブ表示AHAの表示態様が変化する（変化しない）ようにしてもよい。

40

【0267】

図9-12は、第2変化演出が実行された場合の演出動作例を示している。より具体的には、タイミング2のタイミング（リーチ状態となった直後）において、段階1のアクティブ表示が段階2の表示態様へ変化するPT2-3の変化パターン（図9-5参照）の第2変化演出が実行された場合の演出動作例を示している。図9-12（A）に示すように、リーチ状態となり、その後タイミング2となり第2変化演出期間となると、図9-12

50

(B)に示すように、キャラクタ006AK002が登場する。なお、常時、小図柄が飾り図柄の可変表示に同期して、画像表示装置5の右下方にて可変表示する点については第1変化演出の場合と同様であり、当該小図柄は、キャラクタ006AKの画像よりも高いレイヤーで表示されるため、遊技者が視認困難または不可能となることがない。

【0268】

続いて図9-9(B)に示す変化煽り期間となると、図9-12(C)に示すように、キャラクタ006AK002が、表示中のアクティブ表示AHAに作用する。そして、当該変化煽り期間が終了すると、図9-12(D)に示すように、アクティブ表示AHAの表示態様に変化し、アクティブ変化確定となる。

【0269】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部006AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0270】

特徴部006AKにおける演出制御用CPU120は、可変表示に対応した特定表示としてアクティブ表示を表示し、遊技者によるプッシュボタン31Bに対する操作に応じて当該アクティブ表示の表示態様を変化させる第1変化演出を実行可能である。そして、プッシュボタン31Bに対する操作を検出してからアクティブ表示の表示態様に変化するまでに、アクティブ表示の表示態様の候補を表示して、変化後の表示態様を示唆する示唆演出を実行可能である。したがって、遊技者による操作後にアクティブ表示の変化先を煽ることができる。

【0271】

また、演出制御用CPU120は、保留表示を行うとともに、当該表示された保留表示の表示態様である段階1の表示態様を引き継いで、段階1の表示態様にてアクティブ表示を表示可能である。これによれば、遊技者による操作後にアクティブ表示の変化先を煽ることができる。

【0272】

演出制御用CPU120は、変化後のアクティブ表示の表示態様として、最終変化先となる「段階4」と、決定されている変化先と、その他の変化先を含む3つの変化先候補を示唆内容とする示唆演出パターンの示唆演出を実行可能であり、決定されている変化先の表示態様へ、表示中のアクティブ表示の表示態様を変化させる。これによれば、示唆された表示態様に遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0273】

また、演出制御用CPU120は、変化後のアクティブ表示の表示態様として、最終変化先となる「段階4」と、決定されている変化先と、その他の変化先を含む3つの変化先候補を示唆内容とする示唆演出パターンの示唆演出を実行可能であり、3つそれぞれの画像を表示することで、変化先候補を遊技者に視認可能に表示する。したがって、示唆された表示態様に遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0274】

また、演出制御用CPU120は、示唆演出の内容として、変化前の段階、すなわち現在表示中の段階を含む示唆演出パターンの示唆演出を実行する。これによれば、アクティブ表示の表示態様に変化しない場合もあり得るため、変化演出の展開に注目を集め、遊技興趣を向上させることができる。

【0275】

演出制御用CPU120は、第1変化演出の他、遊技者による操作とは無関係にアクティブ表示の表示態様を変化させる第2変化演出を実行可能である。これによれば、変化演出のバリエーションを増加させ、遊技興趣を向上させることができる。

【0276】

また、図9-5および図9-6に示すように、第2変化演出よりも第1変化演出の方が高い頻度で実行されるよう、それぞれに対し決定割合が割り当てられており、演出制御用CPU120は、これらの決定割合に従い、第2変化演出よりも高い頻度で第1変化演出

を実行する。これによれば、遊技者が演出に参加する機会が増えるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0277】

また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様として、段階1<段階2<段階3<段階4といった順に期待度が高くなるようにアクティブ表示を表示する。そして、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様が、段階1から段階2など、途中の段階を経て順番に変化する場合には、図9-6に示すように、第1変化演出よりも第2変化演出を高い割合で実行する。一方、アクティブ表示の表示態様が、段階1から段階3など、途中の段階を経ることなく上位の段階へ変化する場合には、図9-6に示すように、第2変化演出よりも第1変化演出を高い割合で実行する。したがって、変化演出の種類に応じて表示態様の变化傾向が異なるため、変化演出の種類に対する遊技者の注目を集め、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0278】

また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様に変化しない所謂ガセの演出を実行可能である。そして、図9-6に示すように、第2変化演出が実行された場合、第1変化演出が実行された場合よりも表示態様に変化しない割合が低くなっている。すなわち、第1変化演出が実行される場合の方が、第2変化演出が実行される場合よりもガセの演出が実行される割合が高くなっている。その一方で、アクティブ表示の表示態様が途中の段階を経ることなく上位の段階へ変化する場合には、図9-6に示すように、第2変化演出よりも第1変化演出を高い割合で実行する。したがって、第1変化演出においてガセの演出が行われる割合は高いものの、表示態様に変化した場合には期待度が高いため、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0279】

(特徴部006AKの変形例)

上記特徴部006AKでは、図9-6に示すように、段階3から段階4へとアクティブ表示の表示態様に変化する場合であっても第1変化演出が実行される例を示したが、これは一例である。段階3の表示態様である場合には、第1変化演出は実行されず、段階1や段階2の表示態様の場合にのみ第1変化演出が実行されるようにしてもよい。これによれば、期待度の低い段階1や段階2の表示態様についての遊技者の注目を集めることができるとともに、成功した場合に複数段階変化となる割合の高い第1変化演出の信頼性を確保することができる。

30

【0280】

上記特徴部006AKでは、示唆演出として、変更後の表示態様の候補を、同時期に3つそれぞれ並べて表示する例を示したが、これは一例である。これとは別に、1つずつ順番に表示するなどルーレット表示により示唆してもよい。また、示唆演出において一旦表示された変更後の表示態様の候補が、より期待度の高い表示態様の候補へと更新される昇格演出を実行可能にしてもよい。また、示唆演出として変更後の表示態様の候補が表示されている間は、例えば擬似連図柄が仮停止表示するなど、その他の演出が実行されないように制限してもよい。これによれば、示唆演出とその後のアクティブ表示の変化に対して遊技者の注意力を集めることができる。

40

【0281】

また、上記特徴部006AKでは、第1変化演出や第2変化演出などの変化演出において、アクティブ表示の表示態様を変化させる例を示したが、これは一例である。第1変化演出や第2変化演出などの変化演出で変化させる対象は、アクティブ表示に限られない。例えば、アクティブ表示に加え、保留表示の表示態様を先読み予告演出として変化させてもよく、すなわち、可変表示に対応する可変表示対応表示の表示態様を変化させてもよい。また、例えば、宝箱やカプセルの画像を表示し、遊技者によるボタン操作により、当該宝箱やカプセルの中からアイテムが出現するなどといった変化演出であってもよい。その際、中から出現するアイテムの種類を示唆演出にて示唆するようにしてもよい。また、キャラクタAが表示されている状態で、遊技者のボタン操作によりキャラクタBが登場し、

50

キャラクタ B がキャラクタ A を倒してキャラクタ B が表示される、といったように、表示中のキャラクタの種類が変化する変化演出であってもよい。この場合における示唆演出としては、キャラクタ B、キャラクタ C、キャラクタ D といった種類のキャラクタを表示し、いずれのキャラクタがキャラクタ A を倒すか、を煽るようにすればよい。さらに、遊技者によるボタン操作により、表示中の保留表示について「チャンス」や「NEXT」といったアイコンを付加するような変化演出であってもよい。この場合における示唆演出は、ボタン操作により複数のアイコンが表示され、その後ルーレット表示を行い、停止したアイコンが保留表示に付加されればよい。このように、変化演出の対象物は、中から異なる表示物が表示されるものや、一旦消去された後に異なる表示物が表示されるもの、異なる表示物が付加されるものなど、一の表示物が表示されたままの状態での表示物の色や形が変化するものに限定されない。

10

【0282】

なお、上記特徴部 006AK では、アクティブ表示の表示態様を変化させる例を用いて説明したため、一の可変表示中に表示態様に変化する場合について示したが、これは一例である。例えば、保留表示の表示態様を変化させる場合については、複数回の変動を跨いで表示態様に変化するようにしてもよい。すなわち、遊技者によるボタン操作が検出されてから表示態様に変化するまでの期間（所定期間）は、複数回の変動を跨いでもよい。さらに、当該所定期間は、変動中から大当り遊技状態、大当り遊技状態から時短状態といった期間であってもよい。

【0283】

20

また、上記特徴部 006AK では、遊技者の操作としてプッシュボタン 31B に対する操作（ボタン操作）が行われたことを検出した場合に、アクティブ表示の表示態様を変化させる第 1 変化演出を実行する例を示したが、遊技者の操作はボタン操作に限られず、スティックコントローラ 31A に対する操作であってもよい。また、複数の異なる種類の操作のうちのいずれかの操作を、期待度に応じて選択するようにしてもよい。

【0284】

また、上記特徴部 006AK における示唆演出において、表示態様に変化することに合わせて、またはこれとは別に、設定されている設定値が例えば高設定値であることや、偶数設定値であること、設定値 1 ではないこと、などを示唆するようにしてもよい。具体的には、表示される変化先候補の組合せや並び順により設定値を示唆するようにしてもよい。これによれば、示唆演出において表示態様の变化先候補が示唆されるだけでなく、設定値についての示唆が行われるため、遊技興趣を向上させることができる。

30

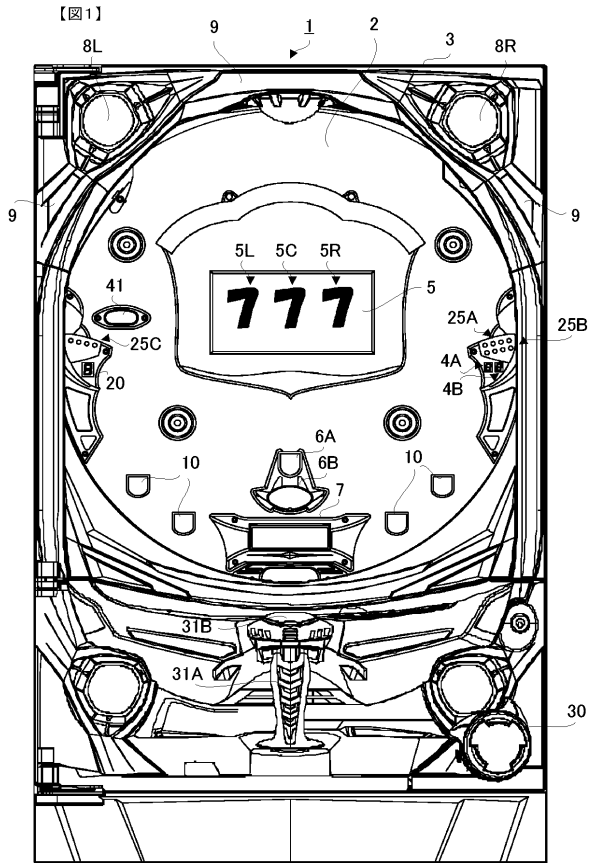
【符号の説明】

【0285】

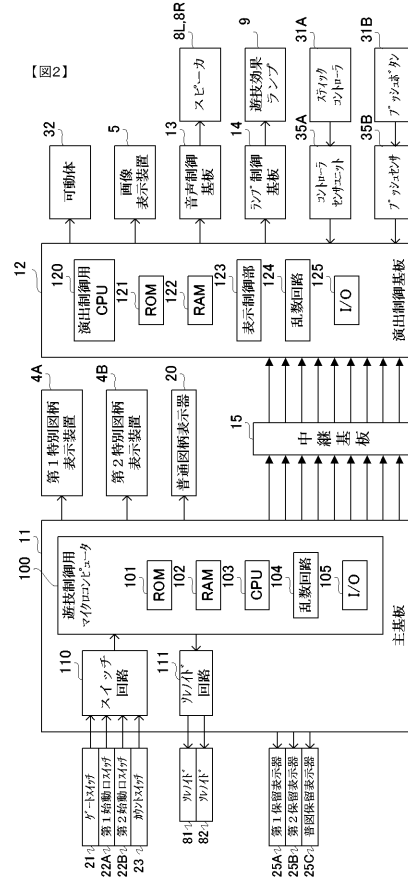
- 1 … パチンコ遊技機
- 5 … 画像表示装置
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 120 … 演出制御用 CPU

40

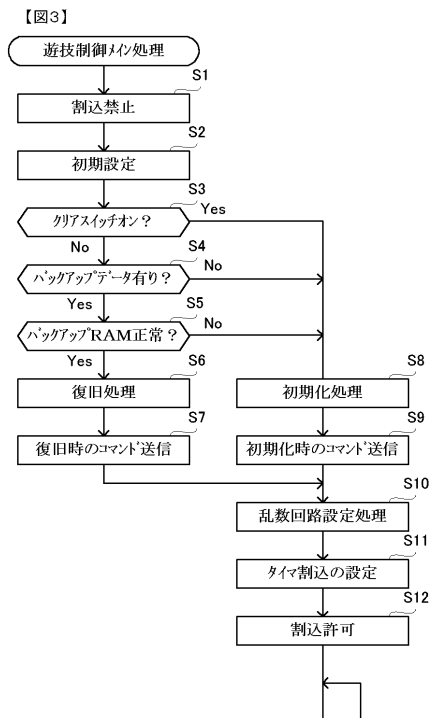
【図1】



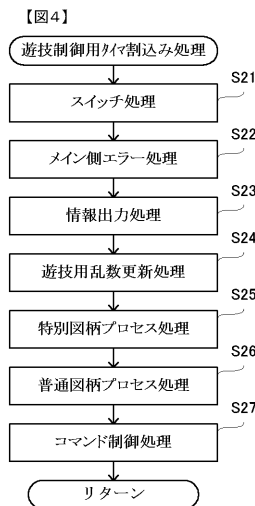
【図2】



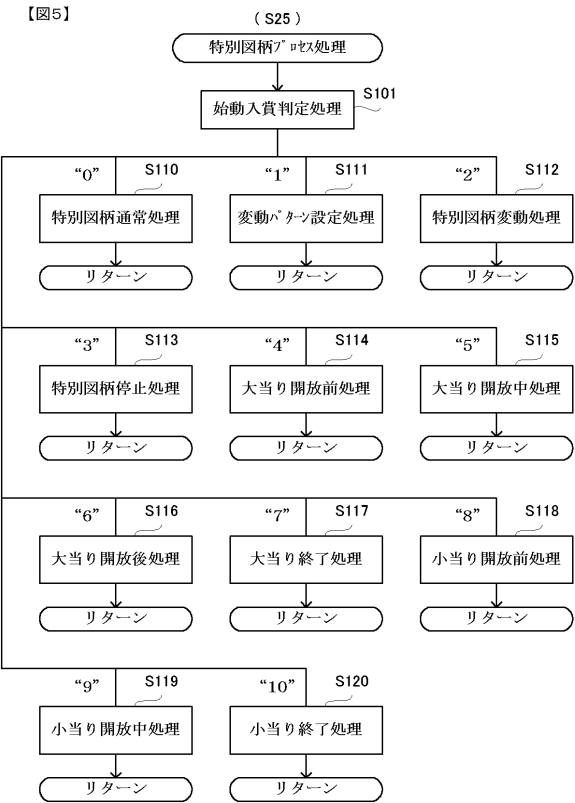
【図3】



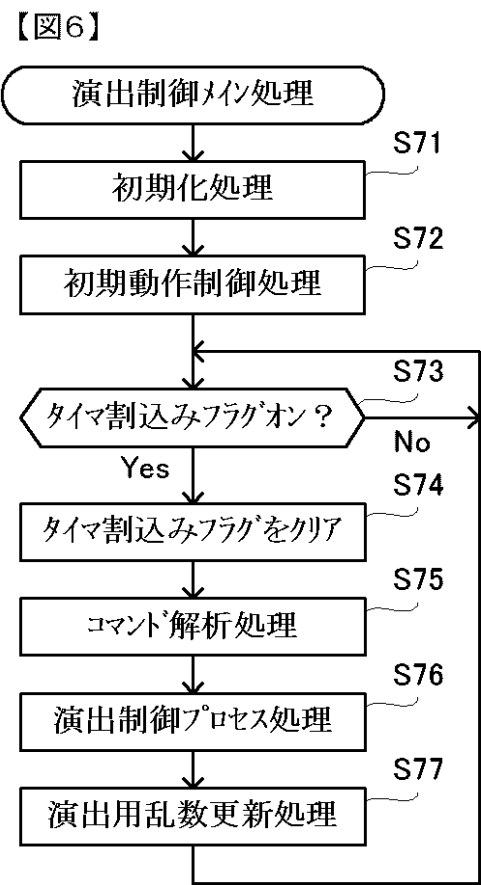
【図4】



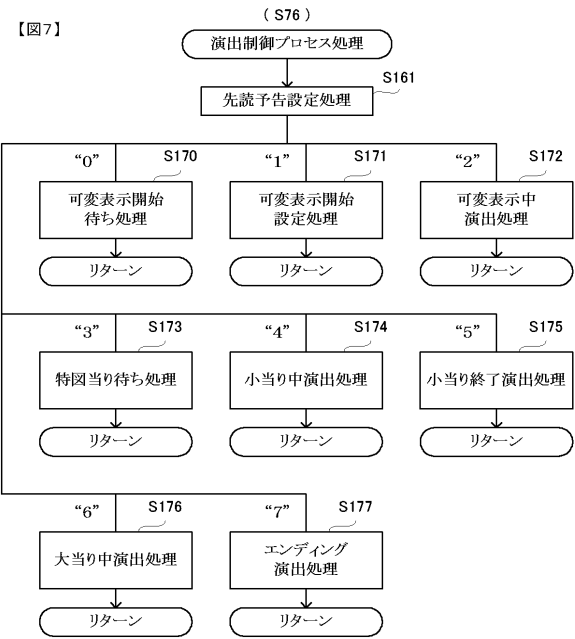
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

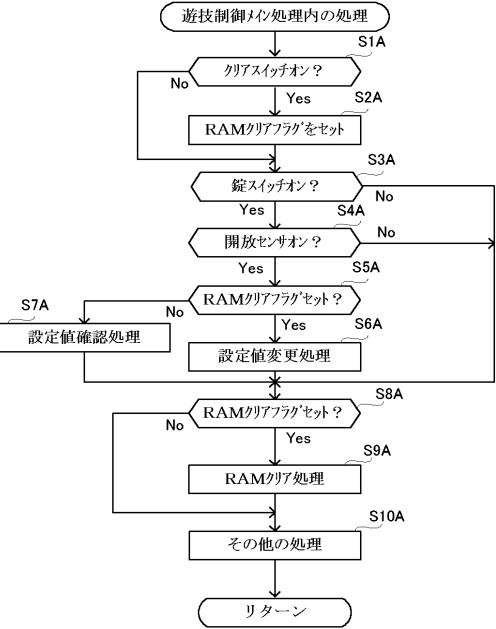
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1207 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1293 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1207 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【 図 8 − 2 】

【 図 8 − 2 】



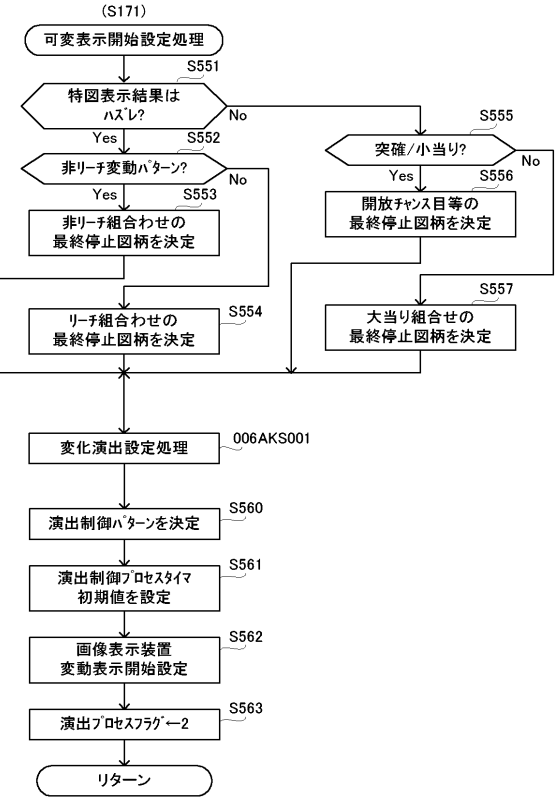
【 図 9 − 1 】

図9-1

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ (ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ (ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ (ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリーチC (ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリーチB (ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリーチA (ハズレ)
PA4-1	25000	ノーマルリーチ (大当り)
PB4-1	50000	スーパーリーチC (大当り)
PB4-2	65000	スーパーリーチB (大当り)
PB4-3	70000	スーパーリーチA (大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止 (突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止 (突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動 (1回)→2回開放チャンス目停止 (突確・小当り)

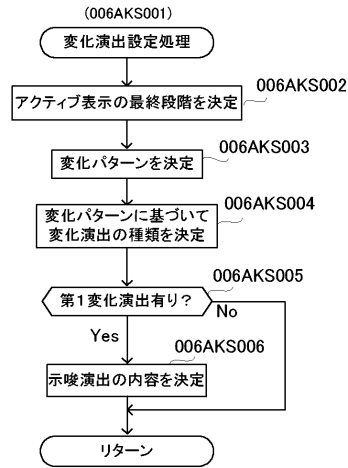
【 図 9 − 2 】

図9-2



【 図 9 − 3 】

図9-3



【 図 9 − 4 】

図9-4

アクティブ表示段階決定テーブル

可変表示結果	アクティブ表示の最終段階の決定割合			
	段階1(白)	段階2(青)	段階3(赤)	段階4(虹)
大当り(確変/非確変:16R)	10	25	60	5
大当り(突確)	15	32	50	3
ハズレ/小当り	40	35	25	0

【図 9 - 5】

図9-5

(A) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 段階1)

変化パターン	表示段階 変化回数	変化タイミング			決定割合		
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/ 小当り
PT1-1	0	段階1	段階1	段階1	100	100	100

(B) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 段階2)

変化パターン	表示段階 変化回数	変化タイミング			決定割合		
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/ 小当り
PT2-1	1	段階2	段階2	段階2	22	20	30
PT2-2	1	段階1	段階1	段階2	37	45	30
PT2-3	1	段階1	段階2	段階2	41	35	40

(C) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 段階3)

変化パターン	表示段階 変化回数	変化タイミング			決定割合		
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/ 小当り
PT3-1	1	段階3	段階3	段階3	25	15	8
PT3-2	1	段階1	段階1	段階3	25	17	8
PT3-3	1	段階1	段階3	段階3	25	16	9
PT3-4	2	段階2	段階2	段階3	8	20	25
PT3-5	2	段階2	段階3	段階3	8	19	25
PT3-6	2	段階1	段階2	段階3	9	13	25

(D) 表示段階変化パターン決定テーブル (最終段階: 段階4)

変化パターン	表示段階 変化回数	変化タイミング			決定割合		
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/ 小当り
PT4-1	1	段階4	段階4	段階4	20	8	0
PT4-2	1	段階1	段階1	段階4	18	19	0
PT4-3	1	段階1	段階4	段階4	16	18	0
PT4-4	2	段階2	段階2	段階4	12	12	0
PT4-5	2	段階2	段階4	段階4	8	11	0
PT4-6	2	段階3	段階3	段階4	6	10	0
PT4-7	2	段階3	段階4	段階4	8	8	0
PT4-8	2	段階1	段階2	段階4	8	7	0
PT4-9	2	段階1	段階3	段階4	4	7	0

【図 9 - 7】

図9-7

(A) 段階1→段階1の場合

示唆演出 パターン	示唆演出の内容			決定割合
パターン1-1	段階1	段階1	段階4	50
パターン1-2	段階1	段階2	段階4	30
パターン1-3	段階1	段階3	段階4	15
パターン1-4	段階1	段階4	段階4	5

(B) 段階1→段階2の場合

示唆演出 パターン	示唆演出の内容			決定割合
パターン2-1	段階1	段階2	段階4	90
パターン2-2	段階2	段階2	段階4	10

(C) 段階1→段階3の場合

示唆演出 パターン	示唆演出の内容			決定割合
パターン3-1	段階1	段階3	段階4	80
パターン3-2	段階2	段階3	段階4	10
パターン3-3	段階3	段階3	段階4	10

(D) 段階1→段階4の場合

示唆演出 パターン	示唆演出の内容			決定割合
パターン4-1	段階1	段階2	段階4	30
パターン4-2	段階1	段階3	段階4	30
パターン4-3	段階1	段階4	段階4	20
パターン4-4	段階2	段階3	段階4	19
パターン4-5	段階4	段階4	段階4	1

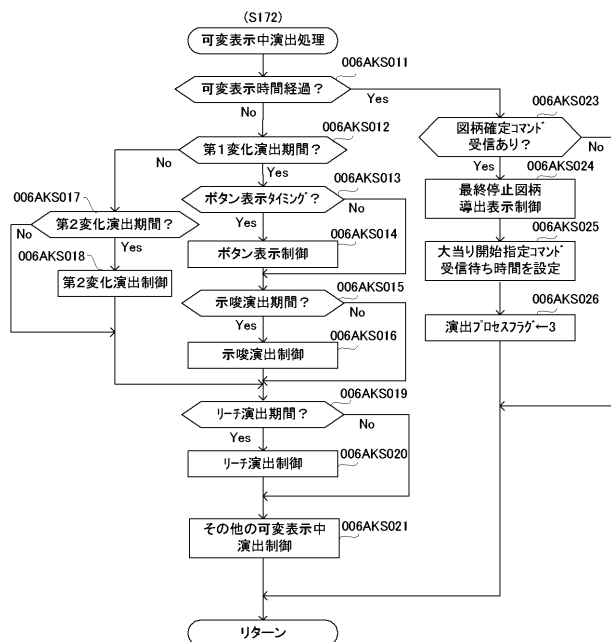
【図 9 - 6】

図9-6

表示 態様	変化演出の種類	
	第1変化 演出	第2変化 演出
段階1→段階1	99%	1%
段階1→段階2	20%	80%
段階1→段階3	70%	30%
段階1→段階4	99%	1%
段階2→段階2	97%	3%
段階2→段階3	20%	80%
段階2→段階4	70%	30%
段階3→段階3	99%	1%
段階3→段階4	20%	80%

【図 9 - 8】

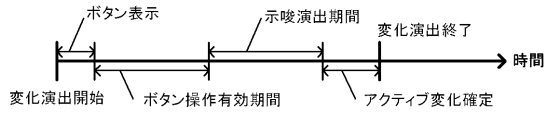
図9-8



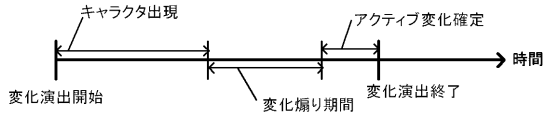
【図 9 - 9】

図9-9

(A)第1変化演出

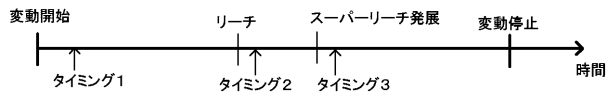


(B)第2変化演出



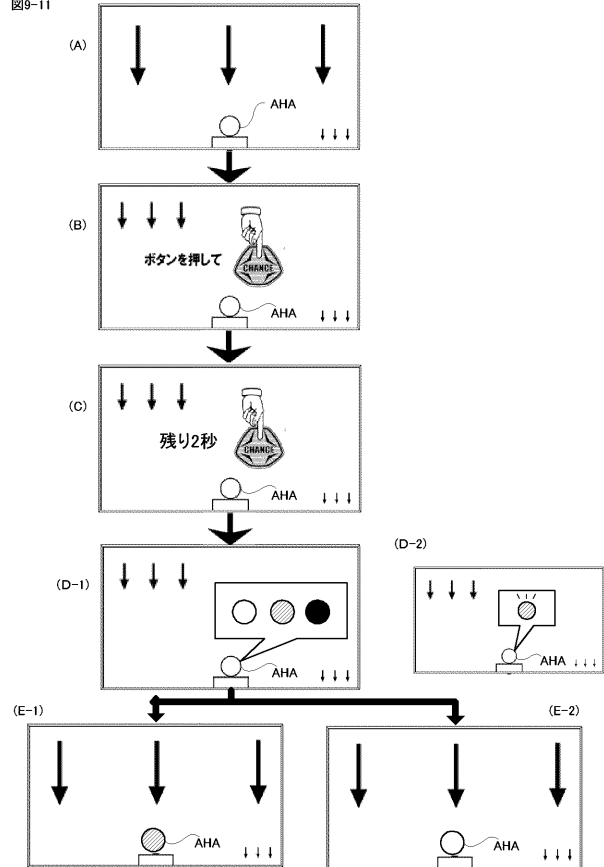
【図 9 - 10】

図9-10



【図 9 - 11】

図9-11



【図 9 - 12】

図9-12

