

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7313926号
(P7313926)

(45)発行日 令和5年7月25日(2023.7.25)

(24)登録日 令和5年7月14日(2023.7.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全281頁)

(21)出願番号	特願2019-118006(P2019-118006)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年6月26日(2019.6.26)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-3256(P2021-3256A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年1月14日(2021.1.14)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和3年10月21日(2021.10.21)		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	鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認
制御手段と、
遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手
段と、
前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技
を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、
前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、
遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、
前記有利状態に制御されることを報知する有利状態報知演出を実行可能な有利状態報知
演出実行手段と、
前記有利状態報知演出が実行される有利状態報知期間を計時する有利状態報知計時手段
と、
遊技情報を記憶可能な記憶手段と、
初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初
期化手段と、を備え、

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

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

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

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

10

前記記憶手段は、

少なくとも前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域と、を有し、

前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、遊技を実行可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球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球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

30

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

40

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、

50

例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0007】

また、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うものがあった（例えば、特許文献1参照。）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【文献】特開2010-200902号公報（図12）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

30

しかし、引用文献1のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。

【0010】

そこで、本発明は、好適に設定確認作業を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（手段A）本発明による遊技機は、

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、

40

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

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

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

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

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

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、

50

前記有利状態に制御されることを報知する有利状態報知演出を実行可能な有利状態報知演出実行手段と、

前記有利状態報知演出が実行される有利状態報知期間を計時する有利状態報知計時手段と、

遊技情報を記憶可能な記憶手段と、

初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、を備え、

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

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

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

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

前記記憶手段は、

少なくとも前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域と、を有し、

前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する、

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、好適に設定確認作業を実行することができる。

(手段1) 他の遊技機は、遊技を実行可能な遊技機であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段(CPU103)と、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値(例えば、設定値「1」～設定値「6」)に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084 IWS042を実行する部分)と、所定期間(例えば、特別ライブ演出期間)中に、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出(例えば、通常態様または特殊態様のアイコンの表示、第1態様～第3態様のカード画像の表示。非設定示唆態様/第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出などであってもよい。)のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS828を実行することによりアイコンの表示を行い、ステップ084 IWS450を実行することによりカード画像の表示を行う部分)とを備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出(例えば、いずれの設定値であっても選択され得る通常態様/特殊態様のアイコンの表示、第1態様/第2態様のカード画像の表示)と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出(例えば、設定値が「1」、「2」である場合には選択されない第3態様のカード画像の表示)とを実行可能であり、所定期間中の第1タイミング(例えば、ライブ演出期間中の一般入賞口10への遊技球の入賞発生タイミング)にて示唆演出を実行する場合と、所定期間中の第1タイミングよりも後の第2タイミング(例えば、ライブ演出期間よりも後に設けられているガチャ演出期間中の所定タイミング)にて示唆演出を実行する場合とで、異なる割合にて第2示唆演出を実行し(例えば、ライブ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を行わない一方、ガチャ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を実行可能である)、前記遊技状態制御手段(CPU103)は、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態(高確/高ベース状態(確変状態)、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態))と、に制御可能であり、可変表示パターン(変動パターン)

10

20

30

40

50

の選択割合が設定値によらず共通であり（図12-6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第1期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間）と、該第1期間の後の第2期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（51回以降又は101回以降））とがあり、前記第1期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第2期間よりも高く（図12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第1期間「最終変動を除く」では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっており）、前記第2期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第1期間よりも高い（図12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第2期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合が第1期間「最終変動を除く」よりも高くなっており）ことを特徴とする。

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

【0012】

（手段2）手段1において、示唆演出実行手段は、第1タイミングにて示唆演出を実行する場合よりも、第2タイミングにて示唆演出を実行する場合の方が、高い割合にて第2示唆演出を実行する（例えば、ライブ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を行わない一方、ガチャ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を実行可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0013】

（手段3）手段1または手段2において、所定期間において所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS422，S443，S450を実行することにより、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行する部分）を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者が注目すべき期間を認識させやすくすることができる。

【0014】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、第2タイミングよりも前の特定期間（例えば、ライブ演出期間）にて、特定演出（例えば、ライブ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS443を実行する部分）を備え、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による遊技の実行状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととしてもよい。そのような構成によれば、動作を行うことによって設定値を特定しやすい示唆演出が実行されやすくなるので、遊技者の動作を促進することができる。

【0015】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作にもとづいて遊技媒体を発射する発射手段（例えば、打球操作ハンドル30）と、発射手段から発射された遊技媒体を検出する特定検出手段（例えば、一般入賞口スイッチ）とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間において特定検出手段に検出された遊技媒体の数に応じて異なる割合

にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示することとしてもよい。そのような構成によれば、発射された遊技媒体の数によって、実行される示唆演出の種類が変わるので、遊技の興趣を向上させることができるとともに、遊技媒体の発射を促進することができる。

【0016】

（手段6）手段5において、特定検出手段により検出された遊技媒体の数に対応する特別表示（例えば、アイコン表示）を表示可能な特別表示手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS828を実行する部分）を備え、示唆演出実行手段は、特別表示の表示数が所定数以上である場合、第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間におけるアイコンの表示数が7個以上である場合、カード態様として第3態様を選択することがある）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別表示の表示数に注目させることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0017】

（手段7）手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、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であって、特定期間を含む所定期間（例えば、特別ライブ演出期間）にて所定演出（例えば、特別ライブ演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS422，S443，S450を実行することにより、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行する部分）を備え、所定演出実行手段は、所定回数の可変表示が行われたことにもとづいて所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS420のYである場合にS442を実行可能である）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定回数の可変表示が行われる毎に周期的に特定演出が行われるので、遊技を促進することができる。

20

【0018】

（手段8）手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、RAM102）と、特定期間を含む所定期間にて所定演出を実行可能な所定演出実行手段とを備え、所定演出実行手段は、複数の可変表示に亘って所定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、複数の変動に亘って、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行可能であり）、遊技者にとって有利な有利状態に制御することを示す保留記憶が表示されている場合、所定演出を開始しない（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS421のYである場合にS442を実行しない）こととしてもよい。そのような構成によれば、好適に所定演出を実行することができる。

30

【0019】

（手段9）手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、特定期間を含む所定期間にて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、未だ開始されていない可変表示を予告対象とする特定予告演出を複数の可変表示に亘って実行可能な特定予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、先読み予告演出を実行可能である部分）とを備え、所定演出実行手段は、複数の可変表示に亘って所定演出を実行可能であり、特定予告演出実行手段は、所定演出を実行する可変表示においては特定予告演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、特別ライブ演出を実行する変動においては先読み予告演出を実行しない）こととしてもよい。そのような構成によれば、好適に所定演出を実行することができる。

40

【0020】

（手段10）手段1から手段9のうちのいずれかにおいて、示唆演出実行手段により実行

50

された示唆演出に関する示唆関連情報（例えば、設定示唆履歴情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、RAM 122に設けられる設定示唆履歴格納領域）と、記憶手段に示唆関連情報が記憶されたことにもとづいて、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連表示（例えば、設定示唆履歴）を表示可能な表示制御手段とを備え、示唆演出実行手段は、複数種類の示唆演出（例えば、第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出。特別ライブ演出、特別ライブ演出におけるアイコン表示、カプセル画像の表示、カード画像の表示であってもよい。）のうちいずれかを特別期間（例えば、2秒）に亘って実行可能であり（例えば、演出制御用CPU 120は、ステップ068 IWS 805を実行する）、表示制御手段は、示唆関連表示（例えば、設定示唆履歴）を特別期間よりも長い期間（例えば、3分間）に亘って表示可能である（例えば、演出制御用CPU 120は、ステップ068 IWS 124を実行する）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出が実行されると、その後に特別期間よりも長い期間確認できるので、示唆演出が実行されたことを認識しやすくなることができる。

10

【0021】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段A1以降に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2018-47306号公報に示されているような、技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値に応じた変動パターンを選択する遊技機が提案されている。

【0022】

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

20

【0023】

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

【0024】

手段A1の遊技機は、

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

30

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

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

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

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

40

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

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

50

変動表示期間が30秒)又は「スーパーリーチはずれ」(変動表示期間が60秒)が選択される割合が第2期間よりも高くなっており)、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0025】

手段A2の遊技機は、

手段A1の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段(演出制御用CPU120)を備え、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0026】

手段A3の遊技機は、

手段A1又は手段A2の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段(演出制御用CPU120)を備え、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0027】

手段A4の遊技機は、

手段A1から手段A3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

10

20

30

40

50

【0028】

手段A5の遊技機は、

手段A1から手段A4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0029】

手段A6の遊技機は、

手段A1から手段A4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0030】

手段A7の遊技機は、

手段A1から手段A6のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0031】

手段A8の遊技機は、

手段A1から手段A7のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

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

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

10

ことを特徴とする遊技機。

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

【0032】

手段A9の遊技機は、

手段A1から手段A8のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

20

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0033】

手段A10の遊技機は、

手段A1から手段A9のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

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

30

ことを特徴とする遊技機。

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

【0034】

手段A11の遊技機は、

手段A1から手段A10のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（CPU103）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における

40

50

大当たり期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【００３５】

また、特開２０１８－４７３０６号公報（図１９）に示すように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値に応じた変動パターンを選択する遊技機が提案されている。特開２０１８－４７３０６号公報（図１９）に記載されたような、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、遊技者にとって有利な状態に制御されているときの興趣を向上させる余地がある。手段Ｂ１～手段Ｂ１１に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、遊技者にとって有利な状態に制御されているときの興趣を向上させることを目的とする。

【００３６】

手段Ｂ１の遊技機は、

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

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

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、

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

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

10

20

30

40

50

【0037】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0038】

手段B3の遊技機は、

手段B1又は手段B2の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0039】

手段B4の遊技機は、

手段B1から手段B3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0040】

手段B5の遊技機は、

手段B1から手段B4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

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

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

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

【0041】

手段B6の遊技機は、

手段B1から手段B4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0042】

手段B7の遊技機は、

手段B1から手段B6のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0043】

手段B8の遊技機は、

手段B1から手段B7のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0044】

手段 B 9 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0045】

手段 B 10 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0046】

手段 B 11 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 10 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0047】

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

【0048】

手段 C 1 の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1～6）のうち

10

20

30

40

50

のいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

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

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、

設定の示唆に関する特別演出（第１設定示唆演出、第２設定示唆演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、

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

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【００４９】

手段Ｃ２の遊技機は、

手段Ｃ１の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【００５０】

手段Ｃ３の遊技機は、

手段 C 1 又は手段 C 2 の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 期間から前記第 2 期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である（図 1 2 - 1 3 (1)、及び (5) ~ (7) に示すように、第 1 期間 [最終変動]（第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム）に、演出制御用 CPU 1 2 0 により、第 1 期間から第 2 期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている）ことを特徴とする遊技機。

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

【0 0 5 1】

手段 C 4 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU 1 0 3）は、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（小当たり遊技状態）に制御可能であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0 0 5 2】

手段 C 5 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU 1 0 3）は、

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

前記所定状態において所定回数の可変表示が実行されたことに対応して前記特別状態に制御可能である（大当たり遊技の終了後に高確／第 1 K T 状態（確変状態）に移行し、1 0 0 回の変動表示で次の大当たりが発生しなかった場合には、1 0 0 回目の変動表示で継続チャレンジ演出を実行し、1 0 1 回目の変動表示から高確／第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）に移行する）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0 0 5 3】

手段 C 6 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU 1 0 3）は、

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

前記所定状態において前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に所定回数制御されたことに対応して前記特別状態に制御可能である（大当たり遊技の終了後に高確／第 1 K T 状態（確変状態）に移行し、小当たりの発生回数が 5 0 回となるまでの変動表示で次の大当たりが発生しなかった場合には、小当たりの発生回数が 5 0 回目となる変動表示で成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当たりの発生回数が 5 0 回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確／第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）に移行する）

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

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

【0054】

手段C7の遊技機は、

手段C1から手段C6のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

ことを特徴とする遊技機。

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

【0055】

手段C8の遊技機は、

手段C1から手段C7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、複数種類の特別演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）を実行可能であり、

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

20

ことを特徴とする遊技機。

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

【0056】

手段C9の遊技機は、

手段C1から手段C8のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

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

40

ことを特徴とする遊技機。

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

【0057】

手段C10の遊技機は、

手段C1から手段C9のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

50

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0058】

手段 C 1 1 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（CPU 1 0 3）を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用 CPU 1 2 0 は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0059】

従来の遊技機には、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なものがある（例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報参照）。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報における遊技機としては、例えば、有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を所定の数値範囲内において生成可能な判定用乱数値生成手段を備え、該判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と遊技機に設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、有利状態に制御するか否かを判定し、遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせることによって有利状態に制御する確率を異ならせることが考えられる。しかしながら、このように遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせる場合は、複数の数値範囲にわたって有利状態判定値を設定すると、判定用乱数値有利状態判定値と一致するか否かの判定を複数回実行する必要があるため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷が大きくなってしまいうという問題がある。手段 1 ～手段 2 1 に係る発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減できる遊技機を提供することを目的とする。

【0060】

手段 1 に記載の遊技機は、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 9 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 9 - 4 1 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

10

20

30

40

50

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

を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0061】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、RAM 102）を備え、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに（例えば、CPU 103が図9-41に示す特別図柄通常処理の207SGS550の処理を実行する部分）、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値を、前記共通数値範囲に含まれる有利状態判定値とともに、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が一致するか否かを判定する有利状態判定値として設定する（例えば、CPU 103が図9-41に示す特別図柄通常処理の207SGS556の処理において、207SGS550の処理にて読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットする部分）

ことを特徴としている。

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

【0062】

手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、前記有利状態判定手段によって前記記憶手段から読み出された設定値情報を判定使用済設定値情報として記憶可能であって（例えば、CPU 103が図9-41に示す特別図柄通常処理の207SGS566の処理にて、207SGS550の処理においてした設定値を判定使用済設定値として更新記憶する部分）、

前記記憶手段に記憶されている設定値情報が、前記有利状態判定手段による直前の判定において記憶された前記判定使用済設定値情報と同一であるか否かを、所定期間毎に照合可能な照合手段（例えば、CPU 103が図9-41に示す207SGS552の処理において、207SGS550の処理において特定した設定値と判定使用済設定値を比較する部分）を更に備える

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

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

【0063】

手段4の遊技機は、手段3に記載の遊技機であって、

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

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

10

【0064】

手段5の遊技機は、手段3または手段4に記載の遊技機であって、

前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に前記設定値情報が異常である旨のエラー報知を実行可能なエラー報知手段（例えば、演出制御用CPU120がエラー報知処理（207SGS439）を実行することで画像表示装置5にエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示する部分）を備えることを特徴としている。

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

20

【0065】

手段6の遊技機は、手段5に記載の遊技機であって、

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0066】

手段7の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

40

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

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

を更に備え、

前記事前判定手段は、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定す

50

るための処理と共通の処理を実行することで前記事前判定を行う（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理においても可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）

ことを特徴としている。

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

【0067】

手段8の遊技機は、手段1～手段7のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

を更に備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0068】

手段9の遊技機は、手段1～手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

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

【0069】

手段10の遊技機は、手段1～手段9のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

10

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

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

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

20

を備え、

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

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

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

30

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

ことを特徴としている。

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

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

40

【0070】

手段11の遊技機は、手段1～手段10のいずれかに記載の遊技機であって、

50

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

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

10

20

30

40

50

判定を1度のみ実行すればよいと、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

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

【0071】

手段12の遊技機は、手段1～手段11のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

【0072】

手段13の遊技機は、手段1～手段12のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判

定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207SG154）と、

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

10

【0073】

手段14の遊技機は、手段1～手段13のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

20

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

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

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

30

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

40

を備え、

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

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

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値

50

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

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

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

10

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数が設定されている（例えば、図9-17～図9-20に示すように、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当り判定値の数値範囲である1020～1346や1020～1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分）ことを特徴としている。

20

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

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

30

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

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

40

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

50

制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【００７４】

手段１５の遊技機は、手段１～手段１４のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

10

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

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

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

を備え、

20

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

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

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

30

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

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

ことを特徴としている。

40

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

50

【0075】

手段16の遊技機は、手段1～手段14のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0076】

手段17の遊技機は、手段1～手段16のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

チンコ遊技機 1) であって、

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

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

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

10

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

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

20

を備え、

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

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

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

30

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

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

40

ことを特徴としている。

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

特にこの発明においては、有利状態判定値の数値範囲と特殊状態判定値の数値範囲とが連続して設定されるので、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値や特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否かや特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態や特殊状態に制御することを判定する場合には、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最小値と特殊状態判定値の数値範囲

50

の最大値との間の値であるか否か、または、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最大値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否かを判定することによって有利状態または特殊状態に制御するか否かを一度に判定することができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0077】

手段18の遊技機は、手段1～手段17のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

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

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

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

20

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

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

30

を備え、

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

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

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

40

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

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

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記第1基準値から連続した数

50

値範囲となるように設定されており（例えば、図 9-17 に示すように、設定値にかかわらず、32767 を小当り基準値として該 32767 から 33094 までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

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

10

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

20

ことを特徴としている。

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

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

30

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

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

40

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判

50

定値の最小値と最大値との一方が第1基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち第1基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

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

10

【0078】

手段19の遊技機は、手段1～手段18のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

20

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

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

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

30

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

40

を備え、

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

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

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば

50

、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

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

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

10

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

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

20

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

30

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

40

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

50

において、3 2 7 6 7を小当り基準値として、変動特図が第1特別図柄である場合は3 2 7 6 7～3 3 0 9 4の数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄である場合は3 2 7 6 7～3 3 4 2 1の数値範囲に設定されている部分）ことを特徴としている。

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

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

10

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

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

20

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

30

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

40

【0079】

手段20の遊技機は、手段1～手段19のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

50

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

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

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

10

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

を備え、

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

20

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

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

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

30

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

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

40

ことを特徴としている。

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

50

【 0 0 8 0 】

手段 2 1 の遊技機は、手段 1 ～手段 1 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値（例えば、1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 9 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 9 - 4 1 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 9 - 4 1 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 9 - 1 1 ～図 9 - 2 0 に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の第 1 共通数値範囲（例えば、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、1 2 3 8 ～各設定値（1 ～ 6 全ての値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、

前記共通数値範囲は、第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 9 - 1 7 に示すように、設定値が 2 の場合は、1 0 2 0 を大当り基準値として該 1 0 2 0 から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である 1 2 5 3 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 9 - 5 5 及び図 9 - 5 6 に示すように、設定値が 2 ～ 6 の場合において、6 0 0 0 0 を基準値として、6 0 0 0 0 ～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に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値及び前記特定基準値とは異なる第 2 基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図 9 - 5 5 及び図 9 - 5 6 に示すように、小当り判定値の数値範囲が、大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第 1 特別図柄であれば常に 3 2 7 6 7 ～ 3 3 0 9 4 の範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であれば常に 3 2 6 7 ～ 3 3 4 2 1 の範囲に設定されている部分）

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【0081】

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

【図面の簡単な説明】

【0082】

【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】 設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図8-2】 特徴部084IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-3】 特徴部084IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-4】 特徴部084IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-5】 電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図8-6】 設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図8-7】 変動パターンテーブルを示す説明図である。

【図8-8】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図8-9】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図8-10】 特徴部084IWにおける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8-11】 特別ライブ演出中処理を示すフローチャートである。

【図8-12】 アイコン表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図8-13】 演出制御プロセス処理における可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。

【図8-14】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-15】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-16】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-17】 カプセル態様決定用テーブルと、カード態様決定抽選テーブルと、カード態様およびカプセル態様が有する特性を示す特性テーブルと、アイキャッチ演出態様選択抽選テーブルとを示す説明図である。

【図8-18】 演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図8-19】 設定示唆履歴格納領域を示す説明図である。

【図8-20】 特図当たり待ち処理を示すフローチャートである。

【図8-21】 アイキャッチ演出の表示例を示す説明図である。

【図8-22】 設定示唆履歴の表示例を示す説明図である。

【図8-23】 特別ライブ演出の表示例を示す説明図である。

【図8-24】 特別ライブ演出を実行する場合におけるタイミングチャートである。

【図8-25】 変形例における特別ライブ演出の表示例を示す説明図である。

【図9-1】 パチンコ遊技機の正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 9-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 9-3】遊技情報表示部を示す図である。
- 【図 9-4】特別図柄表示装置における大当り種別毎の態様を示す図である。
- 【図 9-5】第 1 保留表示器と第 2 保留表示器のシフト態様を示す図である。
- 【図 9-6】ラウンド表示器における大当り種別毎の態様を示す図である。
- 【図 9-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 9-8】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 9-9】各乱数を示す説明図である。
- 【図 9-10】変動パターンを例示する図である。
- 【図 9-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 9-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-13】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-14】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-16】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-17】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-18】確変状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-19】通常状態または時短状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。 20
- 【図 9-20】確変状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-21】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-22】各種大当りの内容を示す説明図である。
- 【図 9-23】(A) は大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) を示す説明図であり、(B) は大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) を示す説明図であり、(C) は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-24】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-25】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。 30
- 【図 9-26】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
- 【図 9-27】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。
- 【図 9-28】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。
- 【図 9-29】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
- 【図 9-30】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-31】(A) は RAM クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は RAM の概略図である。
- 【図 9-32】設定変更処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 9-33】設定確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-34】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-35】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。
- 【図 9-36】(A) はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図 9-37】(A) は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す。 50

- 【図 9-38】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。
- 【図 9-39】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-40】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-41】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-42】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。
- 【図 9-43】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-44】RAMに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。
- 【図 9-45】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
- 【図 9-46】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。
- 【図 9-47】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。
- 【図 9-48】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。
- 【図 9-49】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。
- 【図 9-50】画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 9-51】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-52】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9-53】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-54】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-55】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9-56】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 10-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-2】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-1】特徴部40Fにおける演出制御コマンド例示する図である。
- 【図 11-2】特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-3】特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 12-1】低確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-2】高確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-3】(A)は第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B)は第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-4】(A)は低確／低ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図であり、(B)は低確／高ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図であり、(C)は高確／高ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。
- 【図 12-5】各演出モードに関する遊技フローを示す説明図である。
- 【図 12-6】(A)は第1期間〔最終変動を除く〕で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B)は第1期間〔最終変動〕で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(C)は第2期間で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-7】特図1大当り遊技状態終了後における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 12-8】特図2大当り遊技状態終了後における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 12-9】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 12-10】(A)は第1設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(B)はカットイン予告演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(C)は第2設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12-11】(A)は第1期間における第1設定示唆演出に関する演出態様の具体例

10

20

30

40

50

を示す説明図であり、(B)は第2期間における第1設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図12-12】第2設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図12-13】継続チャレンジ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0083】

(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。

【0084】

(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。

【0085】

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

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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特図ゲームと同期して、「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

10

20

30

40

50

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

10

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

20

【0095】

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、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド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。

30

【0096】

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。

【0097】

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。

40

【0098】

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。

50

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

10

【0102】

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。

【0103】

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。

20

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

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。

30

【0107】

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。

【0108】

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。

40

【0109】

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。

【0110】

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

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0 1 1 1】

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

【0 1 1 2】

（遊技の進行の概略）

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

【0 1 1 3】

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

【0 1 1 4】

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

【0 1 1 5】

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

【0 1 1 6】

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

【0 1 1 7】

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

【0 1 1 8】

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

【0 1 1 9】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。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（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0 1 2 0】

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

【0121】

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

10

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

20

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。

【0125】

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

30

【0126】

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。

【0127】

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

40

【0128】

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。

【0129】

50

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。

【0130】

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。

【0131】

（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。

【0132】

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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0133】

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。

【0134】

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

【0135】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組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。

【0136】

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

【0137】

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

10

20

30

40

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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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）。

【0143】

（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。

【0144】

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

10

20

30

40

50

（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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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

10

20

30

40

50

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。

【0153】

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。

【0154】

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

10

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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。

20

【0158】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

30

【0159】

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。

【0160】

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

40

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

50

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。

【0164】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作(作用)を説明する。

【0165】

(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。

10

【0166】

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。

【0167】

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。

20

【0168】

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。

30

【0169】

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、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 RAM 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; No)、初期化处理(ステップ S 8)を実行する。

40

【0170】

RAM 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; Yes)、CPU 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、RAM 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、RAM 1 0

50

2 のデータが正常であると判定する。

【0171】

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

【0172】

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。

【0173】

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、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。

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

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

10

20

30

40

50

【0177】

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）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

【0178】

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。

【0179】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0180】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102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12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0181】

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

【0182】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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）。

【0183】

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。

【0184】

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。

10

【0185】

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。

【0186】

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。

20

【0187】

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」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。

30

【0188】

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づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド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。

40

【0189】

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

50

口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 9 0 】

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

10

【 0 1 9 1 】

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

【 0 1 9 2 】

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。

20

【 0 1 9 3 】

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

30

【 0 1 9 4 】

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

【 0 1 9 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

40

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

【 0 1 9 6 】

50

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

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

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

10

20

30

40

50

れる。

【0202】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0203】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

10

【0204】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0205】

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。

30

【0206】

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

40

50

【0207】

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。

【0208】

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。

【0209】

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。

【0210】

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。

【0211】

(基本説明の変形例)

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

【0212】

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。

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

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。

【0218】

（特徴部084IWに関する説明）

次に、特徴部084IWについて説明する。

【0219】

本特徴部084IWでは、スイッチ回路110は、一般入賞口スイッチからの検出信号（遊技球が一般入賞口10を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。

【0220】

本特徴部084IWでは、特別図柄と同期する小図柄が画像表示装置5に変動／停止表示されるものである。具体的に、低ベース状態では主に第1特別図柄が変動することから第1特別図柄に同期する小図柄が表示され、高ベース状態では主に第2特別図柄が変動することから第2特別図柄に同期する小図柄が表示されるものである。遊技状態にかかわらず、第1特別図柄に同期する小図柄および第2特別図柄に同期する小図柄の両方が表示されるものであってもよい。

【0221】

本特徴部084IWでは、パチンコ遊技機1は、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されている。

【0222】

また、本例では、パチンコ遊技機1には、遊技機用枠3が開放状態となったことを検出し検出信号を出力する扉開放センサ（図示せず）が設けられている。また、本例では、主基板11には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー（図示せず）が設けられている。本例では、設定キーを有する基板ケース（図示せず）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3を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠3を開放することで操作が可能となる。また、設定キーは、遊技場の店員等が所有する扉キーの操作を要することから、扉キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キーは、ONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。なお、この特徴部084IW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たが、一のキーにて兼用されていてもよい。また、本例では、基板ケースには、表示モニタが配置されている。

【0223】

（大当り確率、小当り確率）

図 8-1 は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。図 8-1 に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6 段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5 段階に設定変更可能に構成したり、7 段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0224】

図 8-1 に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「1」の場合が大当り確率「205 / 65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「247 / 65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図 8-1 に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当りの当選確率が 10 倍となっており、設定値「1」の場合が大当り確率「2050 / 65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「2470 / 65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0225】

一方で、小当りに関しては、図 8-1 に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「6298 / 65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図 8-1 に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0226】

なお、大当りと決定される場合には、さらに通常大当り（非確変大当り）や確変大当り、突然確変大当り（2R 確変大当り）などの大当り種別も決定されるのであるが、大当り種別に関しては、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各大当り種別が決定される。また、小当りと決定される場合に、さらに複数種類の小当り種別に決定されるように構成することも考えられるが、小当り種別に関しても、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各小当り種別が決定される。

【0227】

また、変動表示を開始する場合に変動パターンの決定が行われるのであるが、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

【0228】

このように、図 8-1 では設定値毎の大当り / 小当り / はずれ確率の一例について示したが、以下、簡略化のため、いずれの設定値が設定されている場合であっても小当り確率が 0 / 65536 であることとして説明する。従って、以下に示すパチンコ遊技機 1 では、大当り確率は図 8-1 に示す大当り確率であり、小当り確率は 0 / 65536 であり、はずれ確率は図 8-1 に示すはずれ確率に対して図 8-1 に示す小当り確率が加算された値であることとして説明する。

【0229】

（設定確認処理、設定変更処理）

次に、本特徴部 084IW におけるパチンコ遊技機 1 の設定値の変更について説明する。図 8-2～図 8-4 は、特徴部 084IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部 084IW において、ステップ IWS001～S002 の処理は、図 3 で示したステップ S1～S2 の処理と同様である。

【0230】

初期設定を行うと、CPU103 は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手

10

20

30

40

50

段（具体的には、演出制御用CPU120）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ084 IWS003）。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ084 IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ084 IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ084 IWS004に戻り、ステップ084 IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ084 IWS006に移行する。

【0231】

ステップ084 IWS003～S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ084 IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

【0232】

次いで、CPU103は、遊技機への電源投入時にクリアスイッチが押下されたことを示すRAMクリアフラグをリセットする（ステップ084 IWS006）。

【0233】

なお、本例では、後述する電源断処理（ステップ084 IWS031参照）ではRAMクリアフラグをクリアせず、遊技機への電源投入時にステップ084 IWS006により一旦RAMクリアフラグをクリアして、その後、クリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットする（ステップ084 IWS016，S022参照）ように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源断処理を実行するときにRAMクリアフラグもクリアしてしまい、その後、遊技機への電源投入時にクリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットするように構成してもよい。

【0234】

次いで、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、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084 IWS007）。具体的には、ステップ084 IWS007では、CPU103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084 IWS007；No）、ステップ084 IWS012に移行する。

【0235】

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084 IWS007；Yes）、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、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084 IWS008）。ステップ084 IWS008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。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ084 IWS008；No）、ステップ084 IWS010に移行する。

【0236】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ084 IWS008；Yes）、CPU103は、RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「6」以外の値であるか否かを確認する（ステップ084 IWS009）。RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「6」のいずれかであれば、ステップ084 IWS011に移行する。

10

20

30

40

50

【0237】

RAM102のデータが正常でないと判定した場合（ステップ084IWS008のN）またはRAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「6」以外の値であると判定した場合（ステップ084IWS009のY）には、CPU103は、RAM102に異常が発生していることを示すRAM異常フラグをセットする（ステップ084IWS010）。そして、ステップ084IWS012に移行する。

【0238】

RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「6」のいずれかであった場合（ステップ084IWS009のN）には、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理の実行中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ084IWS011）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ084IWS011; Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ084IWS012に移行する。

【0239】

ステップ084IWS012では、CPU103は、扉開放センサ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084IWS012）。扉開放センサからの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キーがオンであるか否かを判定する（ステップ084IWS013）。設定キーがオンであれば、CPU103は、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084IWS014）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア2処理を実行する（ステップ084IWS015）。

【0240】

本例では、RAMクリア処理として、RAMクリア1処理（ステップ084IWS051参照）と、RAM異常発生時などに実行されるRAMクリア2処理（ステップ084IWS015参照）とがある。

【0241】

RAMクリア1処理では、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処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア1処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。以下、RAMクリア1処理でクリアされるRAM102の記憶領域をクリア記憶領域1という。

【0242】

RAMクリア2処理では、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処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、RAMクリア2処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。以下、RAMクリア2処理でクリアされるRAM102の記憶領域をクリア記憶領域2という。従って、本例では、RAMクリア2処理でクリアされるRAM102のクリア記憶領域2は、RAMクリア1処理でクリアされるRAM102のクリア記憶領域1よりも広がっている。

【0243】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグをセットし（ステップ084IWS016）、ステップ084IWS025に移行する。なお、RAMクリアフラグは、RAM102のクリア記憶領域2にセットされる。

【0244】

一方、扉開放センサからの出力信号がオフである場合や（ステップ084IWS012のN）、設定キーがオフである場合（ステップ084IWS013のN）、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合（ステップ084IWS014のN）には、CPU1

10

20

30

40

50

03は、設定値異常エラーコマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ084IWS017）。

【0245】

次いで、CPU103は、ステップ084IWS018～S020のループ処理に移行する。ループ処理では、CPU103は、4msのウエイト時間を計測する4msウエイト処理を実行する（ステップ084IWS018）。そして、4msのウエイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ084IWS019に移行し、所定のエラー表示を行う（ステップ084IWS019）。例えば、CPU103は、表示モニタにおいてRAM異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行う。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う（ステップ084IWS020）。そして、ステップ084IWS018以降の処理を繰り返し実行する。

10

【0246】

ステップ084IWS007～S020の処理が実行されることによって、本特徴部084IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ084IWS007，S008のN、ステップ084IWS009のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ084IWS011のY）には、遊技機用枠3が開放された状態で設定キーがオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件にRAMクリアされてステップ084IWS025以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠3が開放され、設定キーおよびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

20

【0247】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ084IWS011；No）、CPU103は、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084IWS021）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ084IWS022）。

【0248】

本例では、ステップ084IWS022やステップ084IWS016の処理が実行されることによって、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンが検出されたときにRAMクリアフラグがセットされる。そして、以降、タイマ割込が設定されてタイマ割込処理（遊技制御処理）が開始されるまでの間に、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かを確認する場面が複数回存在するのであるが、クリアスイッチの状態を直接確認するのではなく、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認することにより、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かが判定される（ステップ084IWS025，S034，S048参照）。

30

【0249】

次いで、CPU103は、扉開放センサ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084IWS023）。扉開放センサからの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キーがオンであるか否かを判定する（ステップ084IWS024）。設定キーがオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ084IWS025）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、CPU103は、設定値を確認するための設定確認処理を実行することを示す設定確認コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ084IWS026）。そして、ステップ084IWS030に移行する。

40

【0250】

一方、RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理を実行することを示す設定変更コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ084IWS027）。次いで、CPU103は、RAM異常フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ084IWS028）。RAM異常フラグがセットされていれば（すなわち、RAM102の異常が検出されて

50

いる場合であれば)、CPU103は、設定値確定バッファ(RAM102に設けられた現在の設定値を格納する格納領域)に設定値「1」に設定する(ステップ084IWS029)。そして、ステップ084IWS030に移行する。なお、この際に、CPU103は、RAM異常フラグをリセットする。

【0251】

なお、演出制御基板12側では、設定確認コマンドや設定変更コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御を行う(例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする)。なお、この場合、演出制御基板12側において、プッシュボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」などと表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロックの日時設定や、各種エラーの発生履歴(いつどのようなエラーが発生したかの記録)、設定変更履歴(いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録)を確認できるモードである。なお、設定キーがオフとなり設定確認処理や設定変更処理が終了すると、メンテナンスモードも終了する。

【0252】

次いで、CPU103は、4msのウェイト時間を計測する4msウェイト処理を実行する(ステップ084IWS030)。そして、4msのウェイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ084IWS031に移行し、電源断処理を実行する(ステップ084IWS031)。ステップ084IWS031の電源断処理では、CPU103は、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する処理を実行する。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断処理において、CPU103は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータ(例えば、バックアップフラグ、チェックサム)をバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。

【0253】

次いで、CPU103は、設定値確定バッファに格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタに表示する(ステップ084IWS032)。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う(ステップ084IWS033)。

【0254】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ084IWS034)。RAMクリアフラグがセットされていなければ、そのままステップ084IWS043に移行する。

【0255】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定変更中フラグをセットし(ステップ084IWS035)、設定変更処理を開始する。次いで、遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われたことを示す初回設定済フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ084IWS036)。なお、クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、クリアスイッチの入力状態(オン状態であるかオフ状態であるか)を設定するためのバッファである。例えば、クリアスイッチバッファは、クリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。初回設定済フラグがセットされていれば(遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていれば)、そのままステップ084IWS039に移行する。

【0256】

初回設定済フラグがセットされていなければ(すなわち、遊技機が電源投入されてからまだ一度もクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていなければ)、CPU103

10

20

30

40

50

は、クリアスイッチバッファにオン状態を示す値（例えば、「1」）を設定する（ステップ084IWS037）。また、CPU103は、初回設定済フラグをセットする（ステップ084IWS038）。

【0257】

次いで、CPU103は、クリアスイッチバッファに現在設定されている値を前回クリアスイッチバッファに設定する（ステップ084IWS039）。なお、前回クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、前回（本例では、4ms前）確認したクリアスイッチの入力状態（オン状態であるかオフ状態であるか）を設定するためのバッファである。例えば、前回クリアスイッチバッファは、前回確認したクリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。

10

【0258】

次いで、CPU103は、クリアスイッチの現在の入力状態を確認し、クリアスイッチの現在の入力状態をクリアスイッチバッファに設定する（ステップ084IWS040）。次いで、CPU103は、前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態（例えば、「0」）であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態（例えば、「1」）となっているか否かを確認する（ステップ084IWS041）。

【0259】

前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態となっていれば、CPU103は、表示モニタに表示されている設定値を更新表示するとともに、設定値確定バッファに記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ084IWS042）。例えば、表示モニタに設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「2」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「2」を記憶させる。また、表示モニタに設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「3」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「3」を記憶させる。また、表示モニタに設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「4」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「4」を記憶させる。また、表示モニタに設定値として「4」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「5」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「5」を記憶させる。また、表示モニタに設定値として「5」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「6」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「6」を記憶させる。また、表示モニタに設定値として「6」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「1」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「1」を記憶させる。

20

30

【0260】

次いで、CPU103は、設定キーがオンであるか否かを判定する（ステップ084IWS043）。設定キーがオンのままであれば、ステップ084IWS030に移行し、ステップ084IWS030～S043の処理を繰り返し実行し、設定確認処理や設定変更処理を繰り返し実行する。一方、設定キーがオフとなっていれば、CPU103は、設定確認処理や設定変更処理を終了し、ステップ084IWS044に移行する。

【0261】

以上のステップ084IWS025～S043の処理が実行されることによって、RAMクリアフラグがセットされていない場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作されなかった場合）には（ステップ084IWS025，S034のN）、設定確認コマンドを送信する（ステップ084IWS026）とともに、設定確認処理（特にステップ084IWS032）を行うのみで、設定変更処理までは行わない。一方、RAMクリアフラグがセットされている場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作された場合）には（ステップ084IWS025，S034のY）、設定変更コマンドを送信する（ステップ084IWS027）とともに、設定確認処理（特にステップ084IWS032）および設定変更処理（特に068IWS035～S042）を行う。

40

【0262】

50

次いで、CPU103は、セキュリティ信号の出力期間を設定するためのセキュリティ情報タイマに所定値（例えば、30秒に相当する値）を設定する（ステップ084IWS044）。本例では、遊技機への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理が実行された場合には、ステップ084IWS033の処理が実行されることによってセキュリティ信号の外部出力が開始されるのであるが、その後、ステップ084IWS044でセキュリティ情報タイマが設定され、そのセキュリティ情報タイマの値にもとづいて情報出力処理（ステップS23）が実行されることによって、所定期間（例えば、30秒）が経過するまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

【0263】

一方、本例では、ステップ084IWS020の処理が実行されることによって、RAM異常などが発生した場合にもセキュリティ信号が外部出力されるのであるが、この場合には、遊技機への電源供給がリセットされるまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

【0264】

次いで、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ084IWS045）。また、CPU103は、表示モニタに表示されている設定値を消去する（ステップ084IWS046）。また、CPU103は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ084IWS047）。

【0265】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ084IWS048）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、ステップ084IWS049の復旧処理に移行する。なお、本特徴部084IWにおいてステップ084IWS049、S050の処理は、図3で示したステップS6、S7の処理と同様である。

【0266】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行し、RAM102のクリア記憶領域1をクリアする処理を行う（068IWS051）。なお、本特徴部084IWにおいてステップ084IWS052～S055の処理は、図3で示したステップS9～S12の処理と同様である。

【0267】

図8-5は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部084IWでは、図8-5に示すように、電源投入時に設定キーがオンである場合（さらに、扉開放センサからの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定確認処理（特にステップ084IWS032）および設定変更処理（特に068IWS035～S042）が実行されるとともに初期化处理（RAMクリア1処理（ステップ084IWS051））が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（特にステップ084IWS032）のみが実行されるとともに復旧処理（ステップ084IWS049）が実行される。また、電源投入時に設定キーがオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化处理（RAMクリア1処理（ステップ084IWS051））のみが実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ084IWS049）のみが実行される。

【0268】

次に、設定確認処理および設定変更処理における表示モニタの表示態様について説明する。まず、図8-6（A）及び図8-6（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタでの表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【0269】

10

20

30

40

50

次に、図 8-6 (C) に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップ S3 で Yes の場合）、設定キーが ON となっていることを条件に CPU103 によって設定確認処理が実行され、表示モニタにおいて RAM102 のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0270】

このように表示モニタにて設定値が表示されている状態において、図 8-6 (D) に示すように、CPU103 は、設定変更処理において、遊技場の店員等によるクリアスイッチの操作を検出する毎に表示モニタに表示している数値を順次更新（例えば、クリアスイッチが操作される毎に 1→2→3→4→5→6→1→・・・のように更新）表示していく。また、表示モニタに表示されている設定値を RAM102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。

10

【0271】

次いで、図 8-6 (E) に示すように、CPU103 は、設定キーが遊技場の店員等の操作によって OFF となったことに基づいて、表示モニタを消灯させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値が RAM102 のバックアップ領域に格納されたことを報知する。

【0272】

また、RAM102 のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図 8-6 (A) のタイミング（パチンコ遊技機 1 の電源が OFF となったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われると RAM クリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとする。以降、CPU103 は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

20

【0273】

尚、本特徴部 084IW における設定変更処理では、表示モニタに表示する初期表示として、RAM102 のバックアップ領域に格納されている設定値を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、設定変更処理において表示モニタに表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値（本特徴部 084IW であれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値（本特徴部 084IW であれば「6」）を表示するようにしてもよい。

30

【0274】

また、図 8-6 に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタの 4 桁の表示のうち 1 つ目の表示を用いて設定値を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示モニタの 2 つ目以降の表示を用いて設定値を表示するように構成してもよい。また、例えば、表示モニタにおいて専用の 4 桁表示を行うことによって設定値を表示するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値「1」であれば表示モニタにおいて「-S-1」の 4 桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタにおいて「-S-2」の 4 桁の表示を行ったり、設定値「3」であれば表示モニタにおいて「-S-3」の 4 桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、例えば、表示モニタの 4 桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。例えば、設定値「1」であれば表示モニタにおいて「1111」の 4 桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタにおいて「2222」の 4 桁の表示を行ったりしてもよい。

40

【0275】

特徴部 084IW では、図 8-7 に示す変動パターンが設けられている。図 8-7 に示すように、可変表示結果がはずれである場合の変動パターンとして、演出内容が非リーチははずれであって変動時間が 5 秒間である変動パターン Pt11 と、演出内容が非リーチははずれであって変動時間が 2 秒間と短い変動パターン Pt12 と、演出内容がノーマルリーチははずれであって変動時間が 15 秒間である変動パターン Pt13 と、演出内容がスーパーリーチははずれであって変動時間が 30 秒間である変動パターン Pt14 とが設けられて

50

いる。また、図 8-7 に示すように、可変表示結果が大当たりである場合の変動パターンとして、演出内容がノーマルリーチ大当たりであって変動時間が 15 秒間である変動パターン Pt 21 と、演出内容がスーパーリーチ大当たりであって変動時間が 30 秒間である変動パターン Pt 22 とが設けられている。

【0276】

(コマンド解析処理)

図 8-8 および図 8-9 は、コマンド解析処理（ステップ 084 IWS 205）の具体例を示すフローチャートである。主基板 11 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 CPU 120 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0277】

コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ 084 IWS 301）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 CPU 120 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ 084 IWS 302）。なお、読み出したら読出ポインタの値を +2 しておく（ステップ 084 IWS 303）。+2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

【0278】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ 084 IWS 304）、演出制御用 CPU 120 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM 122 に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ 084 IWS 305）。

【0279】

受信した演出制御コマンドが設定値異常エラーコマンドであれば（ステップ 084 IWS 306）、演出制御用 CPU 120 は、設定値異常エラー報知を実行する（ステップ 084 IWS 307）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において「設定値異常エラーが発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ 8L、8R から設定値異常エラーを示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ 9 や LED を所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、設定値異常エラー報知を行う際に、スピーカ 8L、8R から最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ 9 や LED を最大輝度で発光（例えば、フルカラー LED の場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

【0280】

受信した演出制御コマンドが復旧時のコマンドであれば（ステップ 084 IWS 308）、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において復旧画面を表示する制御を行う（ステップ 084 IWS 309）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において「復旧中」などの文字表示を表示したり、初期出目（例えば、「123」の図柄の組み合わせ）を表示したりする制御を行う。

【0281】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンドであれば（ステップ 084 IWS 310）、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において初期画面を表示する制御を行う（ステップ 084 IWS 311）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において遊技機メーカーのロゴ表示を表示したり、初期出目（例えば、「123」の図柄の組み合わせ）を表示したりする制御を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、初期化処理（RAM クリア処理）を実行したことを示す初期化フラグをセットする（ステップ 084 IWS 312）。

【0282】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ 084 IWS 320）、演出制御用 CPU 120 は、受信

10

20

30

40

50

した変動パターンコマンドを、RAM 122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ084 IWS 321）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ084 IWS 322）。

【0283】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当たりとするか否か、大当たり種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ084 IWS 323）、演出制御用CPU 120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM 122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ084 IWS 324）。

【0284】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド（飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ084 IWS 325）、演出制御用CPU 120は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ084 IWS 326）。

【0285】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ084 IWS 327）、演出制御用CPU 120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ084 IWS 328）。

【0286】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ084 IWS 329）、演出制御用CPU 120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ084 IWS 330）。

【0287】

受信した演出制御コマンドが一般入賞口入賞指定コマンド（一般入賞口10への遊技球の入賞を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ084 IWS 340）、演出制御用CPU 120は、一般入賞口入賞指定コマンドを受信したことを示す一般入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ084 IWS 341）。

【0288】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU 120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ084 IWS 331）。そして、ステップ084 IWS 301に移行する。

【0289】

図8-10は、特徴部084 IWにおける演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図8-10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120は、ステップS161の後、特別ライブ演出に関する特別ライブ演出中処理を行い（ステップ084 IWS 800）、ステップS170～S177へ移行する。

【0290】

特徴部084 IWにおける演出制御用CPU 120は、特定期間毎（具体的には100回の変動を行う毎）に特別ライブ演出を実行可能である。特別ライブ演出は、特別ライブ演出に関する説明を行う説明演出と、楽曲をスピーカ8L, 8Rから出力するとともに歌唱するキャラクタを画像表示装置5に表示するライブ演出と、カプセルからカードが出てくる画像を画像表示装置5に表示するガチャ演出とにより構成されている。すなわち、特別ライブ演出では、まず説明演出を行い、次にライブ演出を行い、最後にガチャ演出を行うものである。

【0291】

以下、特別ライブ演出の実行期間を「特別ライブ演出期間」、説明演出の実行期間を「説明演出期間」、ライブ演出の実行期間を「ライブ演出期間」、ガチャ演出の実行期間を「ガチャ演出期間」ということがある。説明演出期間、ライブ演出期間およびガチャ演出期間は、いずれも特別ライブ演出期間に含まれるものである。

10

20

30

40

50

【0292】

ガチャ演出で表示されるカードの表示態様（以下、カード態様ということがある）は複数種類設けられており、表示されるカードの表示態様によって設定値が示唆されるものである。具体的に、カード態様として星マークが付されている数が異なる第1態様～第3態様が設けられており、遊技者にとって有利な設定値であることに対する信頼度は第3態様＞第2態様＞第1態様となっている（図8-17（B）参照）。なお、第1態様は1個の星マークが付された態様であり、第2態様は2個の星マークが付された態様であり、第3態様は3個の星マークが付された態様である。

【0293】

ガチャ演出で表示されるカプセルの表示態様（以下、カプセル態様ということがある）は複数種類設けられており、表示されるカプセルの表示態様によって、カードの表示態様の選択割合が異なるようになっている。具体的に、カプセル態様として表示色の異なる青、緑、赤が設けられており、青である場合にはカード態様として第1態様が選択されやすく、緑である場合にはカード態様として第2態様が選択されやすく、赤である場合にはカード態様として第3態様が選択されやすいようになっている（図8-17（B）参照）。

【0294】

カプセル態様は、ライブ演出における一般入賞口10への遊技球の入賞数にもとづいて決定されるものである。具体的に、ライブ演出における一般入賞口10への遊技球の入賞数が0～3個である場合に青が、4～6個である場合に緑が、7個以上である場合に赤がカプセル態様として決定されるようになっている（図8-17（A）参照）。

【0295】

説明演出は10秒間に亘る説明演出動画の再生を含む演出であり、ライブ演出は90秒間に亘るライブ演出動画の再生を含む演出であり、ガチャ演出は20秒間に亘るガチャ演出動画の再生を含む演出である。

【0296】

また説明演出、ライブ演出およびガチャ演出は、変動開始に伴って開始される演出である。すなわち、説明演出動画の再生が終了した場合であっても変動中または非変動中である場合には、説明演出動作の終了画像を継続して表示し、次の変動が開始されたときにライブ演出を開始するものである。同様に、ライブ演出動画の再生が終了した場合であっても変動中または非変動中である場合には、ライブ演出動作の終了画像を継続して表示し、次の変動が開始されたときにガチャ演出を開始するものである。また、ガチャ演出動画の再生が終了した場合であっても変動中または非変動中である場合には、次の変動が開始されるまでガチャ演出動作の終了画像を継続して表示するものである。

【0297】

また、特徴部084IWにおける演出制御用CPU120は、ライブ演出中に一般入賞口10への遊技球の入賞を検出する毎にアイコン表示を行うものである。アイコンの表示態様（以下、アイコン態様ということがある）は複数種類設けられており、表示されるアイコンの表示態様によって設定値が示唆されるものである。具体的に、アイコン態様として通常態様および特殊態様が設けられており、遊技者にとって有利な設定値であることに対する信頼度は特殊態様＞通常態様となっている（図8-12参照）。

【0298】

なお、ここまでは特別ライブ演出中の変動が全てはずれであることを想定して説明したが、特別ライブ演出の実行中に大当たり変動が含まれた場合には制御が異なるものである。例えば、説明演出中に大当たり変動が開始された場合、説明演出動画の再生を中断し、大当たり変動に対応する変動演出を行ってから大当たり遊技状態に制御するものである。また、ライブ演出中に大当たり変動が開始された場合、通常時には実行しない特殊な大当たり変動演出としてのプレミアライブ演出を変動演出として行ってから大当たり遊技状態に制御するものである。また、ガチャ演出中に大当たり変動が開始された場合、通常時には実行しない特殊な大当たり変動演出としてのプレミアガチャ演出を変動演出として行ってから大当たり遊技状態に制御するものである。また、大当たり変動に対応する大当たり保留記憶が記憶されている

場合には、特別ライブ演出を開始しないものである。

【0299】

図8-11は、特別ライブ演出中処理を示すフローチャートである。特別ライブ演出中処理において、演出制御用CPU120は、まず、説明演出動画の再生中であることを示す第1ライブフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ084IWS820）、セットされている場合には、説明演出動画の再生を終了するタイミングであるか否かを判定する（ステップ084IWS821）。具体的に、説明演出動画の表示開始タイミング（ステップ084IWS422参照）にてタイマに10秒をセットし、該タイマがタイムアウトした場合に説明演出動画の再生を終了するタイミングであると判定するものである。

10

【0300】

説明演出動画の再生を終了するタイミングである場合、演出制御用CPU120は、第1ライブフラグをリセットし（ステップ084IWS822）、説明演出動画の終了画像を画像表示装置5に継続表示し（ステップ084IWS823）、説明演出を終了する予定であることを示す第1終了予定フラグをセットする（ステップ084IWS824）。

【0301】

また、演出制御用CPU120は、ライブ演出動画の再生中であることを示す第2ライブフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ084IWS825）、セットされている場合には、一般入賞口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ084IWS826）。セットされている場合、アイコン態様を決定するためのアイコン表示態様決定抽選を行う（ステップ084IWS827）。具体的に、図8-12に示すアイコン表示態様決定抽選テーブルを用いてアイコン態様を決定する。

20

【0302】

図8-12は、アイコン表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-12に示すアイコン表示態様決定抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）毎にアイコン態様（通常態様、特殊態様）に対する判定値が割り振られている。

【0303】

例えば、設定値が「1」である場合、アイコン態様として、65%の割合で通常態様を、35%の割合で特殊態様を選択する。設定値が「2」である場合、アイコン態様として、60%の割合で通常態様を、40%の割合で特殊態様を選択する。設定値が「3」である場合、アイコン態様として、55%の割合で通常態様を、45%の割合で特殊態様を選択する。設定値が「4」である場合、アイコン態様として、45%の割合で通常態様を、55%の割合で特殊態様を選択する。設定値が「5」である場合、アイコン態様として、40%の割合で通常態様を、60%の割合で特殊態様を選択する。設定値が「6」である場合、アイコン態様として、35%の割合で通常態様を、65%の割合で特殊態様を選択する。

30

【0304】

このように、特殊態様は遊技者に有利な設定値が設定されていることを示唆する態様であり、通常態様は遊技者に不利な設定値が設定されていることを示唆する態様である。また、アイコン態様として設けられている通常態様および特殊態様は、いずれの設定値が設定されている場合であっても選択され得る構成となっている。すなわち、いずれの設定値であることも、またはいずれの設定値でないことも、確定的に示唆するものにはなっていない。

40

【0305】

ステップ084IWS827の後、決定した態様のアイコンを表示し（ステップ084IWS828）、アイコン表示数に1を加算し（ステップ084IWS829）、ライブ演出動画の再生を終了するタイミングであるか否かを判定する（ステップ084IWS830）。具体的に、ライブ演出動画の表示開始タイミング（ステップ084IWS443参照）にてタイマに90秒をセットし、該タイマがタイムアウトした場合にライブ演出動画の再生を終了するタイミングであると判定するものである。アイコン表示数は、特別ラ

50

ライブ演出を開始する際に0がセットされ（不図示）、アイコンを表示する毎に1ずつ加算するものである。

【0306】

ライブ演出動画の再生を終了するタイミングである場合、第2ライブフラグをリセットし（ステップ084IWS831）、ライブ演出動画の終了画像を画像表示装置5に継続表示し（ステップ084IWS832）、ライブ演出を終了する予定であることを示す第2終了予定フラグをセットする（ステップ084IWS833）。

【0307】

また、演出制御用CPU120は、ガチャ演出動画の再生中であることを示す第3ライブフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ084IWS834）、セットされている場合には、ガチャ演出動画の再生を終了するタイミングであるか否かを判定する（ステップ084IWS835）。具体的に、ガチャ演出動画の表示開始タイミング（ステップ084IWS450参照）にてタイマに20秒をセットし、該タイマがタイムアウトした場合にガチャ演出動画の再生を終了するタイミングであると判定するものである。

【0308】

ガチャ演出動画の再生を終了するタイミングである場合、第3ライブフラグをリセットし（ステップ084IWS836）、ガチャ演出動画の終了画像を画像表示装置5に継続表示し（ステップ084IWS837）、ガチャ演出を終了する予定であることを示す第3終了予定フラグをセットする（ステップ084IWS838）。

【0309】

（可変表示開始待ち処理）

図8-13は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始待ち処理（ステップS170）を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ084IWS111）。なお、変動パターンコマンド受信フラグは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、変動パターンコマンドを受信した場合にセットされるフラグである。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合、いずれかのライブフラグ（第1ライブフラグ～第3ライブフラグ）または終了予定フラグ（第1終了予定フラグ～第3終了予定フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップ084IWS150）。いずれかのライブフラグまたは終了予定フラグがセットされている場合、そのまま可変表示開始待ち処理を終了する。いずれかのライブフラグまたは終了予定フラグがセットされていない場合、メニュー画面の表示に関する処理（ステップ084IWS121～S134）を行う。

【0310】

ここで、特徴部084IWにおけるメニュー画面について説明する。メニュー画面は、客待ち状態においてメニュー表示操作を受け付けた場合に表示される。このメニュー画面には複数のメニュー項目が含まれており、いずれかのメニュー項目を遊技者の操作に応じて選択することにより、選択したメニュー項目に対応する画面に表示が切り替わるものである。メニュー項目としては、「音量・光量設定」、「カスタム」、「大当り確率確認」、「設定示唆履歴」、「設定示唆履歴削除」、および「終了」が設けられている（図8-22（3）参照）。メニュー画面では、スティックコントローラ31Aまたは十字キー（遊技者が操作可能な位置に設けられた操作部材。図示省略。）の操作にもとづいてカーソルを移動表示し、プッシュボタン31Bの操作にもとづいて該カーソルに対応するメニュー項目を選択するものである。

【0311】

「音量・光量設定」が選択された場合、スピーカ8L、8Rから出力される音声の音量と、画像表示装置5の表示画面の光量とを遊技者の操作に応じて設定可能な音量・光量設定状態となる。

【0312】

「カスタム」が選択された場合、演出の実行頻度や、演出モードなどを遊技者の操作に

10

20

30

40

50

応じて設定可能なカスタム状態となる。

【0313】

「大当り確率確認」が選択された場合、遊技状態毎の大当り確率の実測値を表示する大当り確率確認状態となる。具体的に、演出制御用CPU120は、電源投入時からの遊技状態毎に変動回数および大当り回数を計測し、計測結果の大当り回数を変動回数で除することにより、大当り確率の実測値を算出可能である。なお、該大当り回数には遊技者に不利な種別の大当り（例えば、突然確変大当りのように実質的に賞球が見込めない大当り）を含めるものであってもよいし含めないものであってもよい。また、大当り確率確認状態では、算出した大当り確率の実測値自体を表示するものであってもよいし、該実測値を示唆する画像表示を行うものであってもよい。例えば、キャラクタを表示し、該キャラクタの色や動作によって該実測値を示唆するものであってもよい。また、大当り確率の実測値については、演出制御用CPU120が算出するものに限られず、遊技制御用マイクロコンピュータ100が算出するものであってもよい。このように、大当り確率の実測値を表示することにより、遊技者はいずれの設定値に設定されているかを予測することができる。特に、大当りとなる頻度が高い程、大当り確率の実測値が理論値（設定値に対応する大当り確率）に収束しやすいことから、高確率状態である場合の方が低確率状態である場合よりも高い精度で設定値を予測することが可能となる。

10

【0314】

「設定示唆履歴」が選択された場合、設定示唆態様のアイキャッチ演出の実行履歴を表示する設定示唆履歴状態となる。具体的に、後述する設定示唆履歴格納領域に格納されている設定示唆履歴情報にもとづいて設定示唆態様のアイキャッチ演出の実行履歴を表示する（図8-22（4）参照）。これにより、遊技者はいずれの設定値に設定されているかを予測することができる。

20

【0315】

「設定示唆履歴削除」が選択された場合、設定示唆履歴格納領域に格納されている情報を消去可能な設定示唆履歴削除状態となる。

【0316】

「終了」が選択された場合、メニュー画面の表示が終了し、通常画面（飾り図柄が停止表示されている画面）が表示される。

【0317】

メニュー画面の表示に関する処理として、演出制御用CPU120は、まず、メニュー表示操作（押しボタン31Bへの押下操作）を受け付けた場合、メニュー画面の表示を開始する（ステップ084IWS121のY，S122）。

30

【0318】

図示は省略するが、メニュー表示操作は、遊技者が操作を行っていない客待ち状態においてのみ有効であることとする。具体的に、最後の変動が終了してから20秒が経過したタイミング（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動終了時に、変動が終了したことを示す客待ちデモ指定コマンドを送信し、演出制御用CPU120が該客待ちデモ指定コマンドを受信してから新たな変動を開始せずに20秒が経過したタイミング）から操作促進画像（押しボタン31Bへの押下操作を行うことでメニュー画面を表示する旨を示す画像）が表示され、該操作促進画像の表示中のみメニュー表示操作の検出を有効として、ステップ084IWS121の処理が行われるものである。

40

【0319】

客待ち状態（非遊技状態に相当する状態）は、例えば、変動が行われておらず、且つ、保留表示がない状態、遊技球の発射が行われない状態、アウト球が検知されない状態、打球操作ハンドル30への遊技者の接触を検知するタッチセンサが検知しない状態、または赤外線センサなどにより遊技者が遊技機の前にいないことを検知する状態が所定時間継続すること等の条件が成立している状態であればよい。また、客待ち状態においてのみメニュー表示操作を有効とすることにより、メニューに関するステップ084IWS122～S134についても客待ち状態における処理となっている。

50

【0320】

また、演出制御用CPU120は、「設定示唆履歴」のメニュー項目を選択する操作（「設定示唆履歴」のメニュー項目にカーソルを合わせた状態でのプッシュボタン31Bへの押下操作）を受け付けた場合、設定示唆履歴の表示を開始する（ステップ084IWS123のY，S124）。具体的に、設定示唆履歴格納領域に格納されている設定示唆履歴情報のうち最も古い情報に対応する表示（実行したアイキャッチ演出の演出態様を示す表示および該アイキャッチ演出を実行した時刻を示す情報）を表示する。

【0321】

また、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴の切替操作（設定示唆履歴が表示されている状態におけるスティックコントローラ31Aまたは十字キー（不図示）への左右指示操作）を受け付けた場合、設定示唆履歴の表示を切り替える（ステップ084IWS125のY，S126）。上述したように、ステップ084IWS124では、設定示唆履歴格納領域に格納されている設定示唆履歴情報のうち最も古い情報に対応する表示を行うものであるが、設定示唆履歴の切替操作を受け付けることにより、該最も古い情報とは異なる他の設定示唆履歴情報に対応する表示（実行したアイキャッチ演出態様を示す表示および実行した時刻を示す情報）を行うものである。つまり、設定示唆履歴の表示を行う場合、まず、メニュー画面から「設定示唆履歴」のメニュー項目が選択されることで最も古い設定示唆履歴情報に対応する表示を行い、次に、設定示唆履歴の切替操作を受け付けることで他の設定示唆履歴情報に対応する表示を行うとともに、設定示唆履歴の切替操作を繰り返し受け付けることで、表示する設定示唆履歴情報を切り替えていくものである。

【0322】

なお、スティックコントローラ31Aへの左傾倒操作または十字キーへの左押下操作を受け付けた場合に一つ前の設定示唆履歴情報に対応する表示に切り替え、スティックコントローラ31Aへの右傾倒操作または十字キーへの右押下操作を受け付けた場合に一つ後の設定示唆履歴情報に対応する表示に切り替えるものである。また、最も古い設定示唆履歴情報に対応する表示を行っているときにスティックコントローラ31Aへの左傾倒操作または十字キーへの左押下操作を受け付けた場合には最も新しい設定示唆履歴情報に対応する表示に切り替え、最も新しい設定示唆履歴情報に対応する表示を行っているときにスティックコントローラ31Aへの右傾倒操作または十字キーへの右押下操作を受け付けた場合には最も古い設定示唆履歴情報に対応する表示に切り替えるものである。

【0323】

また、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴の終了操作（メニュー画面へ戻るための操作。具体的に、設定示唆履歴が表示されている状態におけるプッシュボタン31Bへの押下操作）を受け付けた場合、設定示唆履歴の表示を終了することで設定示唆履歴のメニュー項目を終了し、再度メニュー画面の表示を開始する（ステップ084IWS127のY，S128）。

【0324】

また、演出制御用CPU120は、最後の操作から3分経過した場合、メニューに関する画面表示（メニュー画面の表示や設定示唆履歴の表示等、メニューに関する全ての表示）を終了して通常画面（飾り図柄が停止表示されている画面）の表示を行う（ステップ084IWS129のY，S130）。具体的に、プッシュボタン31B、スティックコントローラ31Aまたは十字キー（不図示）への操作を検出した際に3分間に対応する値をタイマにセットしてスタートし、他の操作を検出することなく該タイマがタイムアウトしたことにともづいて、最後の操作から3分が経過したものと判断することが可能である。

【0325】

また、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴の削除操作、すなわち「設定示唆履歴削除」のメニュー項目を選択する操作（「設定示唆履歴削除」のメニュー項目にカーソルを合わせた状態でのプッシュボタン31Bへの押下操作）を受け付けた場合、設定示唆履歴格納領域に格納されている全ての設定示唆履歴情報を消去する（ステップ084IWS131のY，S132）。

【0326】

また、演出制御用CPU120は、他の操作を受け付けた場合、受け付けた操作に応じた処理を実行する（ステップ084IWS133のY，S134）。例えば、「音量・光量設定」、「カスタム」、「大当たり確率確認」、または「終了」のメニュー項目を選択する操作や、それらのメニュー項目を選択した後の状態における操作を受け付けた場合、操作に応じた処理を行う。

【0327】

ステップ084IWS111において、変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、該変動パターンコマンド受信フラグをリセットし（ステップ084IWS112）、表示していればメニューに関する表示（メニュー画面の表示や設定示唆履歴の表示等、メニューに関する全ての表示）を終了する（ステップ084IWS120）。そして、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値である“1”に更新する（ステップ084IWS113）。

【0328】

（可変表示開始設定処理）

図8-14～図8-16は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ084IWS401）。次いで、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ084IWS420）。変動回数カウンタは、特別ライブ演出を実行するまでの残余変動回数を示すカウンタであり、具体的に、電源投入時に100がセットされ、変動を行う毎（変動終了時）に1ずつ減算され、0になった場合に再び100がセットされることを繰り返すカウンタである。

【0329】

変動回数カウンタの値が0である場合、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタに100をセットする（ステップ084IWS424）。そして、大当たり保留記憶が記憶されている場合、または開始する変動が大当たり変動である場合（ステップ084IWS421のY，S421AのY）、ステップ084IWS402へ移行する。これにより、100回の変動が行われた場合であっても、大当たり保留記憶が記憶されている場合、または開始する変動が大当たり変動である場合には特別ライブ演出を開始しない構成になっている。

【0330】

また、大当たり保留記憶が記憶されておらず、開始する変動がはずれ変動である場合、説明演出動画の再生を開始する（ステップ084IWS422）。なお、説明演出動画は、画像表示装置5における小図柄の表示領域を除いた全画面に表示されるものである。すなわち、説明演出画像の表示中は小図柄によって特別図柄の変動の開始および停止が報知されるものである。

【0331】

その後、演出制御用CPU120は、第1ライブフラグをセットし（ステップ084IWS423）、ステップ084IWS415へ移行する。

【0332】

ステップ084IWS420において変動回数カウンタの値が0でない場合、演出制御用CPU120は、開始する変動が大当たり変動であるか否かを判定する（ステップ084IWS425）。はずれ変動である場合、第1ライブフラグがセットされていれば（ステップ084IWS440のY）、ステップ084IWS415へ移行する。第1終了予定フラグがセットされていれば、第1終了予定フラグをリセットし（ステップ084IWS441のY，S442）、ライブ演出動画の再生を開始する（ステップ084IWS443）。なお、ライブ演出動画は、画像表示装置5における小図柄の表示領域を除いた全画面に表示されるものである。すなわち、ライブ演出画像の表示中は小図柄によって特別図柄の変動の開始および停止が報知されるものである。

【0333】

その後、演出制御用CPU120は、第2ライブフラグをセットし（ステップ084IWS444）、ステップ084IWS415へ移行する。

【0334】

ステップ084IWS441において第1終了予定フラグがセットされていない場合、第2ライブフラグがセットされていれば（ステップ084IWS445のY）、ステップ084IWS415へ移行する。第2終了予定フラグがセットされていれば、第2終了予定フラグをリセットし（ステップ084IWS446のY、S447）、カプセル態様を決定するためのカプセル態様決定処理を行う（ステップ084IWS448）。具体的に、図8-17（A）に示すカプセル態様決定用テーブルを用いて、カプセル態様を決定する。

10

【0335】

図8-17（A）は、カプセル態様決定用テーブルを示す説明図である。図8-17（A）に示すカプセル態様決定用テーブルでは、アイコン表示数（一般入賞口10への遊技球の入賞数）毎にカプセル態様（青、緑、赤）が対応付けられている。

【0336】

例えば、アイコン表示数が0～3である場合はカプセル態様として「青」が決定され、アイコン表示数が4～6である場合はカプセル態様として「緑」が決定され、アイコン表示数が7以上である場合はカプセル態様として「赤」が決定される。

【0337】

ステップ084IWS448の後、カード態様を決定するためのカード態様決定抽選処理を行う（ステップ084IWS449）。具体的に、図8-17（B）に示すカード態様決定抽選テーブルを用いて、カード態様を決定する。

20

【0338】

図8-17（B）は、カード態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-17（B）に示すカード態様決定抽選テーブルでは、カプセル態様（青、緑、赤）および設定値毎に、カード態様（第1態様～第3態様）に対する判定値が割り振られている。

【0339】

まず、カプセル態様が「青」である場合について説明する。

【0340】

設定値が「1」であれば、82%の割合で第1態様が、18%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。設定値が「2」であれば、72%の割合で第1態様が、28%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。

30

【0341】

設定値が「3」であれば、36%の割合で第1態様が、45%の割合で第2態様が、19%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「4」であれば、22%の割合で第1態様が、49%の割合で第2態様が、29%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

【0342】

設定値が「5」であれば、22%の割合で第1態様が、34%の割合で第2態様が、44%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「6」であれば、12%の割合で第1態様が、35%の割合で第2態様が、53%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

40

【0343】

次に、カプセル態様が「緑」である場合について説明する。

【0344】

設定値が「1」であれば、78%の割合で第1態様が、22%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。設定値が「2」であれば、68%の割合で第1態様が、32%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。

【0345】

50

設定値が「3」であれば、30%の割合で第1態様が、50%の割合で第2態様が、20%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「4」であれば、20%の割合で第1態様が、50%の割合で第2態様が、30%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

【0346】

設定値が「5」であれば、20%の割合で第1態様が、35%の割合で第2態様が、45%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「6」であれば、9%の割合で第1態様が、37%の割合で第2態様が、54%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

【0347】

最後に、カプセル態様が「赤」である場合について説明する。

【0348】

設定値が「1」であれば、80%の割合で第1態様が、20%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。設定値が「2」であれば、70%の割合で第1態様が、30%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。

【0349】

設定値が「3」であれば、33%の割合で第1態様が、45%の割合で第2態様が、22%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「4」であれば、19%の割合で第1態様が、49%の割合で第2態様が、32%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

【0350】

設定値が「5」であれば、19%の割合で第1態様が、33%の割合で第2態様が、48%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「6」であれば、9%の割合で第1態様が、34%の割合で第2態様が、57%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

【0351】

これにより、各カード態様および各カプセル態様は、図8-17(C)に示す特性を有することとなる。図8-17(C)は、カード態様およびカプセル態様が有する特性を示す特性テーブルである。

【0352】

例えば、カード態様としての第1態様は、設定値が「1」または「2」である場合の選択率が、設定値が「3」～「6」である場合の選択率よりも高く、設定値が奇数である場合の選択率が偶数である場合の選択率よりも高くなっている（設定値が「1」である場合の選択率>設定値が「2」である場合の選択率、設定値が「3」である場合の選択率>設定値が「4」である場合の選択率、設定値が「5」である場合の選択率>設定値が「6」である場合の選択率）ことから、低設定値（「1」、「2」）を示唆するとともに、奇数設定値（「1」、「3」、「5」）を示唆する特性を有する。

【0353】

また例えば、カード態様としての第2態様は、設定値が「3」または「4」である場合の選択率が、設定値が「1」、「2」、「5」、「6」である場合の選択率よりも高く、設定値が偶数である場合の選択率が奇数である場合の選択率よりも高くなっている（設定値が「2」である場合の選択率>設定値が「1」である場合の選択率、設定値が「4」である場合の選択率>設定値が「3」である場合の選択率、設定値が「6」である場合の選択率>設定値が「5」である場合の選択率）ことから、中設定値（「3」、「4」）を示唆するとともに、偶数設定値（「2」、「4」、「6」）を示唆する特性を有する。

【0354】

また例えば、カード態様としての第3態様は、設定値が「5」または「6」である場合の選択率が、設定値が「1」～「4」である場合の選択率よりも高く、設定値が「1」または「2」である場合の選択率が0%であり、設定値が偶数である場合の選択率が奇数である場合の選択率よりも高くなっている（設定値が「4」である場合の選択率>設定値が

10

20

30

40

50

「3」である場合の選択率、設定値が「6」である場合の選択率>設定値が「5」である場合の選択率)ことから、高設定値(「5」、「6」)を示唆するとともに、低設定値(「1」、「2」)であることを否定し、偶数設定値(「4」、「6」)を示唆する特性を有する。

【0355】

また例えば、カプセル態様としての「青」は、「緑」や「赤」と比較して第1態様の選択割合が高く、カプセル態様としての「緑」は、「青」や「赤」と比較して第2態様の選択割合が高く、カプセル態様としての「赤」は、「青」や「緑」と比較して第3態様の選択割合が高い特性を有する。図8-17(A)に示したように、アイコン表示数(一般入賞口10への遊技球の入賞数)に応じてカプセル態様を選択されることとしたため、一般入賞口10への遊技球の入賞数が多い程第3態様の選択割合が高くなるよう構成されており、すなわち、遊技者が遊技を行う程、遊技者に有利な態様のカードが表示されやすくなっている。

10

【0356】

ステップ084IWS449の後、決定したカプセル態様およびカード態様に応じたガチャ演出動画の再生を開始する(ステップ084IWS450)。なお、ガチャ演出動画は、画像表示装置5における小図柄の表示領域を除いた全画面に表示されるものである。すなわち、ガチャ演出画像の表示中は小図柄によって特別図柄の変動の開始および停止が報知されるものである。

【0357】

その後、演出制御用CPU120は、第3ライブフラグをセットし(ステップ084IWS451)、ステップ084IWS415へ移行する。

20

【0358】

ステップ084IWS446において第2終了予定フラグがセットされていない場合、第3ライブフラグがセットされていれば(ステップ084IWS452のY)、ステップ084IWS415へ移行する。第3終了予定フラグがセットされていれば、第3終了予定フラグをリセットし(ステップ084IWS453のY、S454)、ステップ084IWS402へ移行する。

【0359】

また、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS425において大当たり変動である場合、いずれかのライブフラグがセットされていれば、動画(説明演出動画、ライブ演出動画、またはガチャ演出動画)の再生を中止するとともに、セットされているライブフラグをリセットし(ステップ084IWS429)、ステップ084IWS415へ移行する。これにより、説明演出動画の表示中、ライブ演出動画の表示中、またはガチャ演出動画の表示中に大当たり変動が開始される場合には、表示していた動画の再生を中止し、大当たり変動が行われることとなる。このとき、大当たり変動においては通常時は行われない特殊な変動演出が行われることとしてもよい。例えば、通常時は表示されないプレミア画像が表示されるとともに大当たり報知が行われる(大当たり報知音が出力される)こととしてもよい。また、例えば、ライブ演出画像の表示中に大当たり変動が開始される場合には、通常では表示されない楽曲や背景やキャラクタが用いられるプレミアライブ演出を変動演出として実行したり、ガチャ演出画像の表示中に大当たり変動が開始される場合には、通常では表示されないカプセル態様やカード態様が表示されるプレミアガチャ演出を変動演出として実行したりすることとしてもよい。

30

40

【0360】

演出制御用CPU120は、第1終了予定フラグがセットされていれば、第1終了予定フラグをリセットし(ステップ084IWS430のY、S431)、プレミアライブ演出(通常では表示されない楽曲や背景やキャラクタが用いられるライブ演出)の実行を設定する(ステップ084IWS432)。ここでプレミアライブ演出の実行が設定された場合、後述するステップ084IWS412においてプレミアライブ演出に応じたプロセステーブルが選択されるものである。

50

【0361】

演出制御用CPU120は、第2終了予定フラグがセットされていれば、第2終了予定フラグをリセットし（ステップ084IWS433のY、S434）、プレミアガチャ演出（通常では表示されないカプセル態様やカード態様が表示されるガチャ演出）の実行を設定する（ステップ084IWS435）。ここでプレミアガチャ演出の実行が設定された場合、後述するステップ084IWS412においてプレミアガチャ演出に応じたプロセステーブルが選択されるものである。

【0362】

演出制御用CPU120は、第3終了予定フラグがセットされていれば、第3終了予定フラグをリセットし（ステップ084IWS436のY、S437）、ステップ084IWS402へ移行する。

【0363】

ステップ084IWS402において、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS401で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ084IWS402）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ084IWS402の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ084IWS402において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0364】

ステップ084IWS402では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り（非確変大当り）を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0365】

また、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、突然確変大当り図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。例えば、演出制御用CPU120は、突然確変大当り図柄として「357」の図柄の組み合わせを決定する。

【0366】

また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0367】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS402において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。

【0368】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0369】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動である場合（ステップ084 IWS403のY）、アイキャッチ演出の演出態様（以下、「アイキャッチ演出態様」ということがある）を選択するためのアイキャッチ演出態様選択抽選を行う（ステップ084 IWS404）。具体的に、図8-17（D）に示すアイキャッチ演出態様選択抽選テーブルを用いて、アイキャッチ演出態様を選択する。

【0370】

図8-17（D）は、アイキャッチ演出態様選択抽選テーブルを示す説明図である。図8-17（D）に示すアイキャッチ演出態様選択抽選テーブルでは、現在設定されている設定値（設定値「1」～「6」）毎にアイキャッチ演出態様に対する判定値が割り振られている。

【0371】

本実施の形態では、スーパーリーチ演出の実行中は、スーパーリーチ演出の妨げとならないよう飾り図柄の視認性を低下させるものである。そこで、スーパーリーチは必ず変動である場合、スーパーリーチ演出が終了した後にアイキャッチ演出を経てから、飾り図柄を通常態様に戻して表示する画面に切り替わるようになっている。アイキャッチ演出とは、2秒間に亘り、画像表示装置5の表示領域の全面に所定画像を表示する演出である。表示画像の異なる複数のアイキャッチ演出態様として、現在設定されている設定値を示唆しない非設定示唆態様と、現在設定されている設定値を示唆する第1設定示唆態様～第4設定示唆態様とが設けられている。

【0372】

非設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄と塗りつぶし画像を表示する演出態様である（後述する図8-21（4）参照）。第1設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄とキャラクタAと塗りつぶし画像とを表示する演出態様である（後述する図8-21（4a）参照）。第2設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄とキャラクタBと塗りつぶし画像とを表示する演出態様である（後述する図8-21（4b）参照）。第3設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄とキャラクタCと塗りつぶし画像とを表示する演出態様である（後述する図8-21（4c）参照）。第4設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄とキャラクタDと塗りつぶし画像とを表示する演出態様である（後述する図8-21（4d）参照）。

【0373】

例えば、現在設定されている設定値が「1」～「3」のいずれかである場合、50%の割合で非設定示唆態様を、27%の割合で第1設定示唆態様を、23%の割合で第2設定示唆態様を、アイキャッチ演出態様として選択する。

【0374】

例えば、現在設定されている設定値が「4」または「5」である場合、50%の割合で非設定示唆態様を、20%の割合で第1設定示唆態様を、25%の割合で第2設定示唆態様を、5%の割合で第3設定示唆態様を、アイキャッチ演出態様として選択する。

【0375】

例えば、現在設定されている設定値が「6」である場合、50%の割合で非設定示唆態様を、20%の割合で第1設定示唆態様を、24%の割合で第2設定示唆態様を、5%の割合で第3設定示唆態様を、1%の割合で第4設定示唆態様を、アイキャッチ演出態様として選択する。

【0376】

このように、第1設定示唆態様は、現在設定されている設定値が「1」～「3」のいずれかである場合に選択されやすい演出態様であり、第2設定示唆態様は、現在設定されている設定値が「4」～「6」のいずれかである場合に選択されやすい演出態様である。また、第3設定示唆態様は、現在設定されている設定値が「4」～「6」のいずれかである場合に限り選択され得る演出態様であり、第4設定示唆態様は、現在設定されている設定値が「6」である場合に限り選択され得る演出態様である。

【0377】

10

20

30

40

50

なお、ここではスーパーリーチはずれである場合には必ずアイキャッチ演出が実行されることとしたが、これに限るものではなく、例えば、所定の割合の抽選によりアイキャッチ演出の有無が決定されるものであってもよい。

【0378】

また、アイキャッチ演出の演出態様として、設定値を示唆する設定示唆態様と、設定値を示唆しない非設定示唆態様とを設けることとしたが、設定示唆態様のみを設けることとしてもよい。また、複数種類の非設定示唆態様を設けることとしてもよいし、単一の設定示唆態様を設けることとしてもよい。

【0379】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したアイキャッチ演出態様のアイキャッチ演出の実行を設定し（ステップ084 IWS 405）、ステップ084 IWS 412へ移行する。

【0380】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび予告演出（アイキャッチ演出、プレミアライブ演出、プレミアガチャ演出、または他の予告演出）の実行が決定されている場合であれば、実行が決定されている予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ084 IWS 412）。そして、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ084 IWS 413）。

【0381】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0382】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0383】

また、ステップ084 IWS 405のアイキャッチ演出の実行が設定された場合には、ステップ084 IWS 412でアイキャッチ演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ084 IWS 414および可変表示中演出処理（ステップS172）のステップ084 IWS 805の処理が実行されることによって、アイキャッチ演出が実行される。

【0384】

また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8

10

20

30

40

50

R)の制御を実行する(ステップ084 IWS 414)。

【0385】

なお、この特徴部084 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0386】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(ステップ084 IWS 415)。そして、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し(ステップ084 IWS 416)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0387】

また、図示は省略するが、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS 412の直前(ステップ084 IWS 405の後、またはステップ084 IWS 403のNであるとき)において、開始する変動にもとづいて大当たりとするか否かを示唆するための予告演出(例えば、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出)を設定可能な予告演出設定処理(各予告演出の実行の有無を決定するための抽選を行い、抽選結果に応じた設定を行う処理)を行うものである。特別ライブ演出の実行中は(大当たり変動が開始されない限り)該予告演出設定処理を行わない構成となっており、すなわち、特別ライブ演出の実行中は予告演出の実行を制限するものである。

【0388】

図8-18は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、いずれかのライブフラグまたは終了予定フラグがセットされているか否かを判定し(ステップ084 IWS 500)、セットされている場合にはステップ084 IWS 802へ移行する。

【0389】

いずれのライブフラグまたは終了予定フラグもセットされていない場合、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ084 IWS 801)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップ084 IWS 802)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ084 IWS 803)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ084 IWS 804)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ084 IWS 805)。

【0390】

演出制御用CPU120は、設定示唆態様のアイキャッチ演出を実行したか否かを判定し(ステップ084 IWS 806)、実行していれば、設定示唆履歴情報(実行したアイキャッチ演出の演出態様および現在時刻情報)を、RAM122に設けられた設定示唆履歴格納領域に記憶する(ステップ084 IWS 807)。設定示唆履歴格納領域は、図8-19に示すように、設定示唆履歴情報として、実行したアイキャッチ演出の演出態様および該アイキャッチ演出を実行した際の時刻情報を関連付けて記憶可能に構成されている。また、設定示唆履歴格納領域は、上述した初期化処理(ステップS71)にて初期化される。すなわち、設定示唆履歴格納領域は、電源が投入されてから電源が切断されるまでの設定示唆履歴情報を記憶している。

【0391】

なお、設定示唆履歴情報の記憶タイミングとしては、アイキャッチ演出の実行時に限るものではない。例えばアイキャッチ演出の演出態様を決定するタイミング(本実施の形態における変動開始時)に、実行予定のアイキャッチ演出の演出態様を記憶するものであってもよい。また、必ずしも時刻情報を記憶しないものであってもよく、実行したアイキャ

10

20

30

40

50

ッチ演出の演出態様のみを記憶するものであってもよい。また、非設定示唆態様のアイキヤッチ演出を実行した際にも設定示唆履歴情報を記憶し、設定示唆履歴として表示可能であることとしてもよい。

【0392】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ084IWS808）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ084IWS809）。

【0393】

図8-20は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、まず、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ084IWS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ084IWS8305に移行する。この実施の形態では、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ084IWS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ084IWS8302の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ084IWS8305に移行する。

【0394】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ084IWS8302）。

【0395】

その後、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップ084IWS8302A）。

【0396】

その後、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS8302の処理で大当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ084IWS8303のN）、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS8311に移行する。

【0397】

ステップ084IWS8302の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ084IWS8303のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ084IWS8304）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ084IWS8305）。大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップ084IWS8306）。

【0398】

その後、大当り開始前演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ084IWS8321）。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ084IWS8322）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ8L、8R、および演出用部品としての可動体32）の制御を実行する（ステップ084IWS8323）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップS176）に応じた値に更新する（ステップ084IWS8324）。

【0399】

大当たりとしないことに決定されている場合には（ステップ084 IWS 8303のN）、演出制御用CPU120は、所定のフラグをリセットする（ステップ084 IWS 8311）。例えば、演出制御用CPU120は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU120は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に特図当り待ち処理などにおいてリセットしたり、大当たり終了の際に大当たり終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ084 IWS 8312）。

10

【0400】

図8-21～図8-23を用いて、本実施例における画像表示装置5の表示例について説明する。図8-21は、アイキャッチ演出の表示例を示す説明図である。例えば、スーパーリーチはずれとなる変動では、左右図柄を同一図柄（ここでは「7」）とすることによりリーチが発生し（図8-21（1）参照）、スーパーリーチ演出が開始される（図8-21（2）参照）。この例では、敵キャラクタと味方キャラクタが戦い、味方キャラクタが勝利すれば大当たりとなり、敗北すればはずれとなるスーパーリーチ演出が行われる。スーパーリーチが発生した際には飾り図柄が消去される。味方キャラクタが敗北することではずれとなることが示唆され（図8-21（3）参照）、2秒間のアイキャッチ演出を経て（図8-21（4）参照）、飾り図柄が再び表示される（図8-21（5）参照）。

20

【0401】

図8-21（4）では非設定示唆態様のアイキャッチ演出を示しているが、演出態様が第1設定示唆態様であれば図8-21（4a）に示すようにキャラクタAを含むアイキャッチ演出を、第2設定示唆態様であれば図8-21（4b）に示すようにキャラクタBを含むアイキャッチ演出を、第3設定示唆態様であれば図8-21（4c）に示すようにキャラクタCを含むアイキャッチ演出を、第4設定示唆態様であれば図8-21（4d）に示すようにキャラクタDを含むアイキャッチ演出を行うものである。

【0402】

図8-22は、設定示唆履歴の表示例を示す説明図である。例えば、変動が終了し（図8-22（1）参照）、所定時間（例えば20秒）が経過したことにもとづいて、操作促進画像（プッシュボタン31Bへの押下操作を行うことでメニュー画面を表示する旨を示す画像）が表示される（図8-22（2）参照）。

30

【0403】

次いで、メニュー表示操作（プッシュボタン31Bへの押下操作）が行われた場合（ステップ084 IWS 121のY）、メニュー画面の表示を開始する（図8-22（3）参照）。ここでは、右向き三角形のカーソルがメニュー項目を指し示している。

【0404】

そして、「設定示唆履歴」のメニュー項目を選択する操作（「設定示唆履歴」のメニュー項目にカーソルを合わせた状態でのプッシュボタン31Bへの押下操作）が行われた場合（ステップ084 IWS 121のY）、設定示唆履歴の表示を開始する（図8-22（4）参照）。図示する例では、第1設定示唆態様のアイキャッチ演出が10時38分に行われたことが示されている。また、画像表示装置5の右上部分には「1／36」と表示されているが、この数字は、何番目に行われた設定示唆態様のアイキャッチ演出であるかと、設定示唆態様のアイキャッチ演出が行われた回数とを示している。つまり、図示する例では、電源投入から設定示唆態様のアイキャッチ演出が36回行われ、そのうち1番目に行われた設定示唆態様のアイキャッチ演出が、10時38分に行われた第1設定示唆態様のアイキャッチ演出であることが示されているものである。

40

【0405】

上述したように、最後の操作から3分経過した場合、メニューに関する画面表示を終了

50

して通常画面の表示を行うようになっており、すなわち、最後の操作から3分が経過するまではメニューに関する表示が継続して表示されるようになっている。これにより、アイキャッチ演出の実行時間よりも長い期間亘って設定示唆履歴を表示することができ、遊技者は長時間にわたって設定示唆履歴を確認したり撮影したりすることが可能である。

【0406】

また、図8-21(4a)に示す表示例と、図8-22(4)に示す表示例とを比較すると、実際に実行された第1設定示唆演出態様のアイキャッチ演出の表示画面と、設定示唆履歴として閲覧可能な第1設定示唆演出態様のアイキャッチ演出の表示画面とは、表示形態(大きさ、ポーズ)が異なるものの、表示されているキャラクタは共通するものである。これにより、いずれの演出態様のアイキャッチ演出が実行されたかを遊技者が容易に認識可能である。

10

【0407】

図8-23は、特別ライブ演出の表示例を示す説明図である。例えば、電源投入から101回目の変動において、特別ライブ演出を行うことを報知する演出を行った後に説明画像(ライブ演出中における一般入賞口10への遊技球の入賞に関する説明)を表示する説明演出動画を表示し(図8-23(1)、(2))、説明演出動画の表示が終了した後にライブ演出動画を表示する(図8-23(3))。

【0408】

ライブ演出動画の表示中に一般入賞口への遊技球の入賞を検出する度にアイコンを表示する(図8-23(4))。図示する例では、3個のアイコンが表示されており、1個目と3個目のアイコンは通常態様であり、2個目のアイコンは特殊態様である。

20

【0409】

ライブ演出動画の表示が終了した後にガチャ演出動画を表示する(図8-23(5))。図示する例では、カプセルが飛び出す装置と8個のアイコンが表示されており、2個目と8個目のアイコンは特殊態様であり、それ以外のアイコンは通常態様である。

【0410】

ガチャ演出動画において、装置から青色のカプセルが飛び出し(図8-23(6))、8個のアイコンがカプセルに作用してカプセルの色が青色から赤色へ変化し(図8-23(7))、カプセルから第3態様(3個の星マークが付された態様)のカードが表示される(図8-23(8))。

30

【0411】

図8-24は、特別ライブ演出を実行する場合におけるタイミングチャートである。図8-24に示すタイミングチャートでは、特別図柄の変動と特別ライブ演出における各演出の制御タイミングを示している。図8-24では、全ての変動がはずれ変動であるものとする。

【0412】

例えば、電源投入から101回目の変動開始時であるタイミングT1において特別ライブ演出が開始され、説明演出動画の表示が開始される。そしてタイミングT1の10秒後のタイミングT2にて説明演出動画の表示が終了する。その後、次の特別図柄の変動が開始されるタイミングT3まで説明演出動画の終了画像が継続して表示される。なお、その間にも小図柄は特別図柄と同期して変動/停止表示される。

40

【0413】

説明演出動画の表示が終了した後の最初の変動が開始されるタイミングT3においてライブ演出動画の表示が開始される。そしてタイミングT3の90秒後のタイミングT4にてライブ演出動画の表示が終了する。その後、次の特別図柄の変動が開始されるタイミングT5までライブ演出動画の終了画像が継続して表示される。なお、その間にも小図柄は特別図柄と同期して変動/停止表示される。

【0414】

図8-24に示す例では、タイミングT4において行われていた変動が終了してからタイミングT5までの期間が他の変動停止期間よりも長くなっているが、これは保留記憶が

50

記憶されていない期間であることを示している。すなわち、保留記憶が記憶されているか否かにかかわらず、次の変動が開始されるまでライブ演出動画の終了画像を継続して表示することを示している。

【0415】

なお、次の変動が所定期間（例えば、30秒）待機しても開始されない場合、ライブ演出動画の終了画像を終了し、通常のはずれ画像（遊技状態に応じた背景とはずれ図柄の飾り図柄）の表示に切り替えるものでもよい。なお、ここではライブ演出動画の終了画像を例に説明したが、説明演出動画の終了画像や、ガチャ演出動画の終了画像についても同様に、保留記憶が記憶されているか否かにかかわらず、次の変動が開始されるまで継続して表示されるものである。

【0416】

ライブ演出動画の表示が終了した後の最初の変動が開始されるタイミングT5においてガチャ演出動画の表示が開始される。そしてタイミングT5の20秒後のタイミングT6にてガチャ演出動画の表示が終了する。その後、次の特別図柄の変動が開始されるタイミングT7までガチャ演出動画の終了画像が継続して表示される。なお、その間にも小図柄は特別図柄と同期して変動／停止表示される。

【0417】

以上に説明したように、本特徴部084IWによれば、遊技者による遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（本例では、設定値「1」～設定値「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084IWS042を実行する部分）と、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出（本例では、ガチャ演出における、第1態様～第3態様のいずれかのカード画像の表示。通常態様／特殊態様のアイコン表示、非設定示唆態様／第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出などであってもよい。）のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS450を実行する部分）と、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される前の特定期間（本例では、ライブ演出期間）にて特定演出（本例では、ライブ演出）を実行可能な特定演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS443を実行する部分）とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による遊技の実行状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示することとした。これにより、特定期間における遊技の実行状況に応じて示唆演出の選択割合が異なるため、演出にバリエーションを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0418】

具体的に、特定演出を実行することにより示唆演出の実行を煽る特定期間を経て示唆演出を行う遊技機では、特定期間では遊技者が遊技球の発射を中断することが想定されるが、その場合には稼働率が低下してしまうこととなる。そこで、特定期間における遊技者による遊技の実行状況に応じて示唆演出の選択割合を異ならせることにより、特定期間中も遊技者に積極的な遊技を促すことができる。

【0419】

なお、本特徴部084IWでは、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示することとしたが、これに限るものではなく、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカード態様を直接選択するもの（カプセル態様の選択を介在させないもの）であってもよい。

【0420】

なお、ここでは「実行状況」として一般入賞口10への遊技球の入賞数を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、ライブ演出期間中に一般入賞口10への遊技球の入賞の有無に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。すなわち、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による遊技が行われたか否かに応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が0個であるか1個以上であるかに応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととしてもよい。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0421】

また、本特徴部084IWでは、遊技者の動作にもとづいて遊技媒体を発射する発射手段（本例では、打球操作ハンドル30）と、発射手段から発射された遊技媒体を検出する特定検出手段（本例では、一般入賞口スイッチ）とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間において特定検出手段に検出された遊技媒体の数に応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととした。これにより、遊技を行うことによって設定値を特定しやすい示唆演出が実行されやすくなるので、遊技者による遊技を促進することができる。

20

【0422】

なお、ここでは、「特定検出手段」として一般入賞口スイッチを用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ゲートスイッチ21、カウントスイッチ23、遊技球が発射されたことを検出する発射センサ、またはアウト球を検出するアウトセンサに検出された遊技媒体の数に応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。

【0423】

また、複数種類のセンサに検出された遊技媒体の数に応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。例えば、一般入賞口スイッチに検出された遊技媒体の数と、アウトセンサに検出された遊技媒体の数とに応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。

30

【0424】

また、保留記憶数が上限値である場合、遊技球の発射操作を行って第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出しても保留記憶は記憶されないため（いわゆる、オーバー入賞であるため）、遊技者が遊技球の発射を中断することが想定される。そこで、保留記憶数が上限値である場合に第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出した場合（オーバー入賞が発生した場合）に、遊技者に有利な状況とするものでもよい。具体的に、保留記憶数が上限値である場合に第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出した場合に、設定値を特定しやすい示唆演出をより高い割合で実行する（カード態様として第3態様を選択しやすい）こととしてもよい。同様に、保留記憶数が上限値である場合にアウトセンサ等の他の検出手段が遊技球を検出した場合にも、設定値を特定しやすい示唆演出をより高い割合で実行することとしてもよい。

40

【0425】

また、特別ライブ演出の演出パターンとして、遊技の実行状況を測定するためのセンサが異なる複数のパターン（例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞数にもとづいてカード態様が決定される第1パターン、アウトセンサに検出された遊技媒体の数にもとづいてカード態様が決定される第2パターン、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bに検出された遊技媒体の数にもとづいてカード態様が決定される第3パターン）が

50

設けられ、いずれかのパターンを選択して特別ライブ演出を行うものであってもよい。例えば、予め定められた順で演出パターンが選択されるものであってもよいし、抽選により演出パターンが選択されるものであってもよい。これにより、特別ライブ演出のバリエーションを持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0426】

また、抽選により演出パターンが選択される場合には、設定値により選択割合が異なることとしてもよい。例えば、遊技者にとって有利な設定値が設定されている場合には第1パターンを選択しやすく、遊技者にとって不利な設定値が設定されている場合には2パターンを選択しやすいこととしてもよい。これにより、特別ライブ演出の演出パターンによって設定値を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0427】

また、本特徴部084IWでは、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出（本例では、第1態様および第2態様のカード画像の表示）と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出（本例では、設定値が「1」や「2」であることが否定される第3態様のカード画像の表示）とを実行可能であり、特定期間において、特定検出手段に検出された遊技媒体の数が多い場合、特定検出手段に検出された遊技媒体の数が少ない場合と比較して、高い割合で第2示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が多い場合、少ない場合よりもカプセル態様として「赤」を選択しやすく、「赤」のカプセル態様が選択された場合は「青」や「緑」のカプセル態様が選択された場合よりも第3態様が選択されやすい）こととした。これにより、動作を行うことによって設定値を特定しやすい示唆演出が実行されやすくなるので、遊技者の動作を促進することができる。

20

【0428】

また、本特徴部084IWでは、特定検出手段により検出された遊技媒体の数に対応する特別表示（本例では、アイコン表示）を表示可能な特別表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS828を実行する部分）を備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出とを実行可能であり、特別表示の表示数が所定数以上である場合、第2示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間におけるアイコンの表示数が7個以上である場合、カード態様として第3態様を選択することがある）こととした。これにより、特別表示の表示数に注目させることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0429】

なお、本特徴部084IWでは、一般入賞口10への遊技球の入賞が発生する度に1個のアイコンを追加表示することとしたが、これに限るものではなく、例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞が発生する度にアイコンの表示の有無を抽選により決定し、該抽選結果にもとづいてアイコンを表示することとしてもよい。また、例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞が3回発生する度に1個のアイコンを表示可能としてもよい。

40

【0430】

また、例えば、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出すること（10球のアウト球を検出すること）にもとづいて1個のアイコンを追加表示することとしてもよい。

【0431】

また、複数種類のセンサに検出された遊技媒体の数に対応するアイコンを表示することとしてもよい。例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞が発生する度に1個のアイコンを表示し、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出すること（10球のアウト球を検出すること）にもとづいて1個のアイコンを表示することとしてもよい。その場合、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいて表示されるアイコンと、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいて表示されるアイコンとの表示態様は同じであって

50

もよいし、異なるものであってもよい。

【0432】

また、アイコンの表示態様として複数種類の表示態様（例えば、特殊態様、通常態様）を選択可能な構成であれば、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいてアイコンを表示する場合と、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいてアイコンを表示する場合とで、それぞれ異なる割合で表示態様を選択することとしてもよい。例えば、一般入賞口10へ遊技球が入賞した場合には所定数の賞球が払い出される一方で、アウトセンサが遊技球の通過を検出した場合にはいずれの賞球も払い出されないものであるから、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいてアイコンを表示する場合よりも、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいてアイコンを表示する場合の方が、遊技者が不利な状況である。そこで、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいてアイコンを表示する場合には、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいてアイコンを表示する場合よりも、特殊態様が選択されやすい構成としてもよい。また、逆に、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいてアイコンを表示する場合の方が、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいてアイコンを表示する場合よりも、特殊態様が選択されやすい構成としてもよい。

10

【0433】

また、本特徴部084IWでは、アイコン表示の数に応じてカプセル態様やカード態様を決定することとしたが、これに限るものではなく、表示されているアイコンの表示態様（通常態様、特殊態様）にもとづいてカプセル態様やカード態様を決定することとしてもよい。例えば、アイコンの表示数と、特殊態様のアイコンの表示数との合計値にもとづいてカプセル態様を決定することとしてもよく、該合計数が0～5のいずれかであれば青、6～10のいずれかであれば緑、11以上であれば赤がカプセル態様として選択されることとしてもよい。

20

【0434】

また、カプセル態様は抽選により選択されることとしてもよく、例えば、アイコン表示数にもとづく選択割合によりカプセル態様が選択されることとしてもよい。例えば、アイコン表示数が0～3個であればカプセル態様の選択割合が青>緑、赤であり、アイコン表示数が4～6個であればカプセル態様の選択割合が緑>青、赤であり、アイコン表示数が7個以上であればカプセル態様の選択割合が赤>青、緑であることとすれば、一般入賞口10への遊技球の入賞が多い程、遊技者に有利なカプセル態様が選択されやすくなる構成とすることができる。

30

【0435】

また、本特徴部084IWでは、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、特定期間を含む所定期間（本例では、特別ライブ演出期間）にて所定演出（本例では、特別ライブ演出）を実行可能な所定演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS422，S443，S450を実行することにより、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行する部分）を備え、所定演出実行手段は、所定回数の可変表示が行われたことにもとづいて所定演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS420のYである場合にS442を実行可能である）こととした。これにより、所定回数の可変表示が行われる毎に周期的に特定演出が行われるので、遊技を促進することができる。

40

【0436】

また、本特徴部084IWでは、「所定演出」としての特別ライブ演出を所定回（100回）の変動を行う毎に実行可能な構成とした。これにより、特別ライブ演出の実行タイミングの直前の期間では、特別ライブ演出が行われて設定値の示唆がされるまでは遊技を継続しようと遊技者に考えさせることができ、遊技者に積極的な遊技を促すことができる。

【0437】

また、特別ライブ演出の非実行中では、次の特別ライブ演出の実行タイミングを報知す

50

る報知演出を行うこととしてもよい。例えば、所定回の変動を行う毎に特別ライブ演出を実行可能な構成であれば、特別ライブ演出を実行するまでの残余変動回数を「残り１０回で特別ライブ演出が始まるよ」などとするものであってもよい。これにより、特別ライブ演出の実行タイミングを遊技者が明確に認識可能となり、より積極的な遊技を促すことができる。

【０４３８】

また、特徴部０８４ＩＷでは、１００回の変動が行われる毎に特別ライブ演出を実行可能であることとしたが、特別ライブ演出の実行契機についてはこれに限るものではない。例えば、年／月／日／曜日や時／分／秒の情報を含む時刻情報を出力する機能を備え、独立した電源（例えば、ボタン電池）によって動作するリアルタイムクロックが搭載され、該リアルタイムクロックが特定の日時を示したことを契機に特別ライブ演出を実行可能であることとしてもよい。また、複数の遊技機における特別ライブ演出の実行契機を共通の時刻になること（リアルタイムクロックが特定の時刻を示すこと）とすれば、複数の遊技機において同時に行う一斉演出として特別ライブ演出を行うことができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０の内部に設けられた特定のタイマがタイムアウトすることを契機に特別ライブ演出を行うものであってもよい。

【０４３９】

また、特別ライブ演出の実行タイミングを抽選により決定するものであってもよい。例えば、次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数（具体的に、ステップ０８４ＩＷＳ４２４において変動回数カウンタにセットする値）を抽選により決定するものであってもよい。例えば、次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として、１０回、５０回、および１００回が設けられており、いずれかの回数を抽選により選択するものであってもよい。その場合、次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数の選択割合が設定値にもとづいて異なるものであってもよい。これにより、特別ライブ演出の実行頻度によって設定値を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０４４０】

例えば、遊技者にとって有利な設定値であるほど次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として１０回が選択されやすく、遊技者にとって不利な設定値であるほど次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として１００回が選択されやすいこととすれば、特別ライブ演出の実行頻度が高い程遊技者にとって有利な設定値であることを示唆することができる。また、逆に、遊技者にとって有利な設定値であるほど次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として１００回が選択されやすく、遊技者にとって不利な設定値であるほど次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として１０回が選択されやすいこととすれば、特別ライブ演出の実行頻度が低い程遊技者にとって有利な設定値であることを示唆することができる。

【０４４１】

また、本特徴部０８４ＩＷでは、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、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（本例では、ＲＡＭ１０２）と、特定期間を含む所定期間にて所定演出を実行可能な所定演出実行手段とを備え、所定演出実行手段は、複数の可変表示に亘って所定演出を実行可能であり（本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、複数の変動に亘って、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行可能であり）、遊技者にとって有利な有利状態に制御することを示す保留記憶が表示されている場合、所定演出を開始しない（本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０８４ＩＷＳ４２１のＹである場合にＳ４４２を実行しない）こととした。これにより、特別ライブ演出が大当たり変動によって中断されにくくなり、好適に所定演出を実行することができる。

【０４４２】

また、本特徴部０８４ＩＷでは説明を省略したが、未だ開始されていない可変表示を予告対象とする特定予告演出（例えば、先読み予告演出）を複数の可変表示に亘って実行可能な特定予告演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップＳ１６

10

20

30

40

50

1 を実行することにより先読み予告演出を実行可能な部分)を備え、所定演出実行手段は、複数の可変表示に亘って所定演出を実行可能であり、特定予告演出実行手段は、所定演出を実行する可変表示においては特定予告演出を実行しない(例えば、演出制御用CPU120は、特別ライブ演出を実行する変動においては先読み予告演出を実行しない)こととしてもよい。これにより、先読み予告演出中に特別ライブ演出が実行されることによる先読み予告演出の演出効果の低減を防止し、好適に所定演出を実行することができる。

【0443】

具体的に、特別ライブ演出の実行期間の直前の直前期間と特別ライブ演出の実行中である特別ライブ演出期間とは先読み予告演出を開始しないことにより、「所定演出を実行する可変表示においては特定予告演出を実行しない」こと(特別ライブ演出と先読み予告演出との実行期間が重複しないこと)を実現することとしてもよい。例えば、先読み予告演出の上限連続変動回数が4回である場合、変動回数カウンタの値が「3」である変動(電源投入または前回の特別ライブ演出から98回目の変動)開始時から特定のフラグをセットし、該特定のフラグがセットされている状態では先読み予告演出の実行を禁止するものとすればよい。該特定のフラグは、ガチャ演出動画の表示終了タイミングまたは第3終了予定フラグがリセットされるタイミングでリセットされるものとすればよい。

【0444】

なお、特徴部084IWでは、ライブ演出中における一般入賞口10への入賞数にもとづいて異なるカプセル態様を選択することとしたが、ライブ演出中に加え、説明演出中における一般入賞口10への入賞数にもとづいて異なるカプセル態様を選択することとしてもよい。

【0445】

また、特徴部084IWでは説明を省略したが、変動回数カウンタについては電源切断や客待ちデモ演出の実行にもとづいて初期化されることとしてもよい。

【0446】

また、以上に説明したように、本特徴部084IWによれば、遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値(本例では、設定値「1」～設定値「6」)に設定可能な設定手段(本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084IWS042を実行する部分)と、所定期間(本例では、特別ライブ演出期間)中に、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出(本例では、通常態様または特殊態様のアイコンの表示、第1態様～第3態様のカード画像の表示。非設定示唆態様／第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出などであってもよい。)のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS828を実行することによりアイコンの表示を行い、ステップ084IWS450を実行することによりカード画像の表示を行う部分)とを備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出(本例では、いずれの設定値であっても選択され得る通常態様／特殊態様のアイコンの表示、第1態様／第2態様のカード画像の表示)と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出(本例では、設定値が「1」、「2」である場合には選択されない第3態様のカード画像の表示)とを実行可能であり、所定期間中の第1タイミング(本例では、ライブ演出期間中の一般入賞口10への遊技球の入賞発生タイミング)にて示唆演出を実行する場合と、所定期間中の第1タイミングよりも後の第2タイミング(本例では、ライブ演出期間よりも後に設けられているガチャ演出期間中の所定タイミング)にて示唆演出を実行する場合とで、異なる割合にて第2示唆演出を実行する(本例では、ライブ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を行わない一方、ガチャ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を実行可能である)こととした。これにより、示唆演出が実行されるタイミングによって設定値を特定しやすい第2示唆演出の実行割合が異なるため、示唆演出の実行タイミングに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0447】

なお、本特徴部084IWでは、示唆演出を実行可能な「所定期間」として特別ライブ

演出期間を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、大当りの開始から終了までの期間や、高ベース状態の開始から終了までの期間や、複数の連続した変動における一連の先読み演出（先読みゾーン演出）の実行期間など、一連の演出期間であればよい。

【0448】

また、本特徴部084IWでは、第1示唆演出として、通常態様／特殊態様のアイコンの表示、および第1態様／第2態様のカード画像の表示を実行可能であり、第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出として、第3態様のカード画像の表示を実行可能であることとした。すなわち、第2示唆演出として、設定値が「1」、「2」であることを否定する演出を実行するものであるが、これに限るものではない。例えば、いずれの設定値であっても選択され得る演出であって、設定値が「6」である場合に50%の割合で実行する設定示唆演出Aと、いずれの設定値であっても選択され得る演出であって、設定値が「6」である場合に80%の割合で実行する設定示唆演出Bとを実行可能であることとすれば、設定示唆演出Bの方が設定示唆演出Aよりも設定値が「6」であることを特定しやすい演出であるといえる。このように、いずれの設定値であることも否定せず、特定の設定値である場合に実行割合の高い演出を第2示唆演出として行うものでもよい。

【0449】

また、本特徴部084IWでは、示唆演出実行手段は、第1タイミングにて示唆演出を実行する場合よりも、第2タイミングにて示唆演出を実行する場合の方が、高い割合にて第2示唆演出を実行する（本例では、ライブ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を行わない一方、ガチャ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を実行可能である）こととした。これにより、示唆演出の実行タイミングが後のタイミングである程、設定値を特定しやすい第2示唆演出が実行されやすいため、示唆演出の実行タイミングに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0450】

なお、本特徴部084IWでは、いずれの設定値であっても選択され得るアイコン態様しか設けられていないこととしたが、これに限るものではなく、例えば、特定の設定値である場合にのみ選択され得る特殊態様がアイコン態様として設けられていることとしてもよい。その場合にも、カード態様として第3態様が選択される割合の方が、アイコン態様として特殊態様が選択される割合よりも高いこととしてもよい。

【0451】

また、本特徴部084IWでは、所定期間において所定演出を実行可能な所定演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS422，S443，S450を実行することにより、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行する部分）を備えたこととした。これにより、所定演出を行う所定期間において示唆演出が行われるため、遊技者が注目すべき期間を認識させやすくすることができる。

【0452】

また、本特徴部084IWでは、特別ライブ演出を構成する各演出（説明演出、ライブ演出およびガチャ演出）の開始タイミングを変動開始時としたため、説明演出動画の表示が終了してからライブ演出が開始されるまでの期間、ライブ演出動画の表示が終了してからガチャ演出が開始されるまでの期間、およびガチャ演出動画の表示が終了してから次の変動が開始されるまでの期間において、表示を終了した動画の最終画像を継続して表示しておくこととしたが、これに限るものではない。例えば、特別ライブ演出を構成する各演出（説明演出、ライブ演出およびガチャ演出）の開始タイミングが変動開始時以外でもよいこととし、説明演出動画の表示が終了したタイミングからライブ演出が開始され、ライブ演出動画の表示が終了したタイミングでガチャ演出が開始されることとしてもよい。

【0453】

また、特別ライブ演出の長さに対応した変動時間を有する変動パターンが選択されるよう構成されていてもよい。例えば、100変動毎に特別ライブ演出を実行する場合、100回の変動を行う毎（すなわち、電源投入または前回の特別ライブ演出の開始から101

10

20

30

40

50

回目の変動)においては特殊な変動パターン(変動時間:120秒)が選択されることとし、該特殊な変動パターンの変動において説明演出動画(10秒)、ライブ演出動画(90秒)およびガチャ演出動画(20秒)を表示することとしてもよい。

【0454】

また、電源投入または前回の特別ライブ演出の開始から101回目の変動においては第1変動パターン(変動時間:10秒)が選択され、次の変動においては第2変動パターン(変動時間:90秒)が選択され、更に次の変動においては第3変動パターン(変動時間:20秒)が選択されることとし、第1変動パターンの変動における変動演出として説明演出を実行し、第2変動パターンの変動における変動演出としてライブ演出を実行し、第3変動パターンの変動における変動演出としてガチャ演出を実行することとしてもよい。

10

【0455】

また、本特徴部084IWでは、特別ライブ演出中に大当たり変動が開始された場合、カード画像の表示を行うことなく大当たり変動演出を行うこととして説明したが、この場合、遊技者に積極的な遊技を行わせてアイコンを表示したにもかかわらずカード画像が表示されない(設定値が示唆されない)こととなる。そこで、特別演出を開始してから大当たり変動が行われる場合には、カード画像を表示しない代わりに、大当たり演出において設定値を示唆する大当たり時設定示唆演出を行うこととしてもよい。これにより、遊技者が設定値を示唆される機会を確保することができる。また、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数にもとづいて大当たり時設定示唆演出の実行割合が異なることとしてもよい。例えば、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が0~3個である場合には大当たり時設定示唆演出を実行せず、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が4個以上である場合には大当たり時設定示唆演出を実行することとしてもよい。

20

【0456】

また、以上に説明したように、本特徴部084IWによれば、所定の遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(本例では、設定値「1」~設定値「6」)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084IWS042を実行する部分)と、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出(本例では、第1設定示唆態様~第4設定示唆態様のアイキャッチ演出)のうちいずれかを特定期間(本例では、2秒)に亘って実行可能な示唆演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ084IWS805を実行する部分)と、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連情報(本例では、設定示唆履歴情報)を記憶可能な記憶手段(本例では、RAM122に設けられる設定示唆履歴格納領域)と、記憶手段に示唆関連情報が記憶されたことにもとづいて、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連表示(本例では、設定示唆履歴)を特定期間よりも長い期間(本例では、3分間)に亘って表示可能な表示制御手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ084IWS124を実行する部分)とを備えたこととした。これにより、示唆演出が実行されると、その後に特定期間よりも長い期間確認できるので、示唆演出が実行されたことを認識しやすくすることができる。

30

40

【0457】

具体的に、時間経過にもとづいて終了する態様にて示唆演出が行われる場合(例えば、変動演出や大当たり演出の一部として行われる場合)、遊技者が示唆演出を見逃してしまうことが想定されるが、上述したように、示唆演出の実行期間である特定期間よりも長い期間に亘って示唆関連表示を表示可能とすることにより、示唆演出の実行を見逃してしまった場合にも示唆関連表示により示唆演出の実行を確認することができる。例えば、設定値を設定可能なタイプの遊技機の楽しみ方として、示唆演出の表示画面を撮影し、撮影した画像をインターネット上のサーバにアップロードすること(例えば、SNS(Social Networking Service)にて公開すること)が想定されるが、上述したアイキャッチ演出のようにスーパーリーチが終了して遊技者の気が緩んでいるタイミングで示唆演出が実行され

50

ても、該示唆演出の表示画面を撮影し損ねてしまうことがある。そこで、上述したように、示唆演出の実行期間である特定期間よりも長い期間に亘って示唆関連表示を表示可能とすることにより、示唆演出の実行時には該示唆演出の表示画面を撮影し損ねてしまったとしても、示唆関連表示を撮影し、撮影した画像をインターネット上のサーバにアップロードすることが可能となる。

【0458】

なお、「示唆演出」としては実行する演出はアイキャッチ演出に限られるものではなく、カットイン予告演出、キャラクタ予告演出、群予告演出、ボタン演出、リーチ演出、擬似連演出、先読み予告演出、特別ライブ演出、特別ライブ演出におけるアイコン表示、カプセル画像の表示、カード画像の表示などいずれの演出を「示唆演出」として実行可能であることとしてもよい。

10

【0459】

すなわち、特別ライブ演出を実行した場合に、表示したアイコンの情報（例えばアイコン表示数、アイコン態様）を記憶しておき、メニュー画面からアイコン表示履歴として該情報を確認できる構成としてもよいし、表示したカプセルの情報（例えばカプセル態様）を記憶しておき、メニュー画面からカプセル表示履歴として該情報を確認できる構成としてもよいし、表示したカードの情報（例えばカード態様）を記憶しておき、メニュー画面からカード表示履歴として該情報を確認できる構成としてもよい。

【0460】

また、スーパーリーチはずれである場合のみ「示唆演出」としてのアイキャッチ演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではなく、例えばスーパーリーチ大当たりである場合や、ノーマルリーチ大当たり／はずれである場合や、非リーチ大当たり／はずれである場合に「示唆演出」を実行可能であることとしてもよい。

20

【0461】

また、「示唆演出」の実行タイミングは変動中に限られず、大当たり遊技状態において実行可能であることとしてもよい。

【0462】

また、設定示唆履歴を表示可能な上限期間を3分間としたが、アイキャッチ演出の実行期間である2秒間よりも長いものであれば、これに限るものではなく、3秒であってもよいし、または設定示唆履歴を表示可能な時間に上限を設けないこととしてもよい。

30

【0463】

また、本特徴部084IWによれば、遊技者の動作を検出可能な検出手段（本例では、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B）を備え、表示制御手段は、遊技者による遊技が行われていない非遊技状態（本例では、客待ち状態）において、検出手段の検出結果にもとづいて示唆関連表示を表示可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS121～S124を実行することにより、客待ち状態においてメニュー画面を表示可能であるとともに、メニュー画面において設定示唆履歴を表示可能である）こととした。これにより、遊技者の好みに合わせて、表示の有無を切り替えることができる。

【0464】

上述したように、非遊技状態としての客待ち状態は、変動が行われておらず、且つ、保留表示がない状態、遊技球の発射が行われない状態、アウト球が検知されない状態、打球操作ハンドル30への遊技者の接触を検知するタッチセンサが検知しない状態、または赤外線センサなどにより遊技者が遊技機の前にいないことを検知する状態が所定時間継続すること等の条件が成立している状態であればよい。

40

【0465】

また、遊技者による遊技が行われていない非遊技状態において示唆関連表示を表示可能であることから、変動演出や大当たり演出の妨げにならずに示唆関連表示を表示することができる。

【0466】

50

また、本特徴部 084IW によれば、表示制御手段は、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連表示として、該示唆演出を特定可能な情報（本例では、実行したアイキャッチ演出の設定示唆態様に対応するキャラクタ表示）を含む表示を行うこととした。これにより、いずれの示唆演出が実行されたかを見ただ目で判別することができ、実行された示唆演出を認識しやすくなる。

【0467】

なお、本特徴部 084IW では、アイキャッチ演出態様に対応するキャラクタ表示を含む画像を設定示唆履歴として表示することとしたが、実行されたアイキャッチ演出の設定示唆態様を特定可能なものであれば、これに限るものではない。例えば、実行されたアイキャッチ演出の表示画像と同一の画像を設定示唆履歴として表示するものであってもよい。また、演出態様の名称（例えば、「第1設定示唆態様」、「第2設定示唆態様」、「第3設定示唆態様」および「第4設定示唆態様」）、演出態様に対応するキャラクタ名、またはキャラクタを象徴するエンブレムなどの画像を設定示唆履歴として表示することとしてもよい。

10

【0468】

また、設定示唆履歴の表示態様として、上述したように実行したアイキャッチ演出の演出態様を一つずつ表示するものであってもよいし、リスト表示するものであってもよい。また、大当り遊技状態において、当日中に実行したアイキャッチ演出の演出態様をハイライト表示すること（アイキャッチ演出を短縮した短縮演出を、実行した順に連続的に行うこと）としてもよい。また、画像表示部5とは異なる他の画像表示部（サブ画像表示部）を備え、遊技の進行にかかわらず常に設定示唆履歴をサブ画像表示部に表示可能であることとしてもよい。

20

【0469】

また、本特徴部 084IW では、当日中の全ての設定示唆履歴を表示可能であることとしたが、これに限るものではなく、例えば、表示可能な設定示唆履歴に時間的制限（例えば、現時点から3時間前までの履歴のみを表示可能とする）や数的制限（例えば、最後に実行したアイキャッチ演出を含め10個までの履歴のみを表示可能とする）を設けることとしてもよい。

【0470】

また、本特徴部 084IW では、スーパーリーチはずれである場合には常に図8-17（D）に示す割合にてアイキャッチ演出の演出態様を選択することとしたが、これに限るものではない。例えば、大当りに対する信頼度の異なる複数のスーパーリーチ演出が設けられており、信頼度の高いスーパーリーチ演出を伴う変動である場合、信頼度の低いスーパーリーチ演出を伴う変動である場合と比較して、設定示唆態様が選択され易いこととしてもよい。これにより、信頼度の高いスーパーリーチ演出が行われたにもかかわらずずれとなった場合における遊技者の落胆感を軽減することができる。

30

【0471】

また、本特徴部 084IW によれば、表示制御手段は、示唆関連表示の表示を開始した後、遊技者の動作を検出する第1条件（本例では、プッシュボタン31Bを押下すること）と、特定期間よりも長い期間が経過する第2条件（本例では、最後の操作から3分が経過すること）とのうち少なくともいずれか一方の条件が成立したときに該示唆関連表示の表示を終了する（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS127～S130を実行することにより、設定示唆履歴の表示を終了する）こととした。これにより、遊技者の好みに応じて示唆演出に関する情報の表示期間を変更することができる。

40

【0472】

また、本特徴部 084IW によれば、記憶手段は、遊技機の電源が投入されてから切断されるまでの期間に実行された示唆演出に関する示唆関連情報を記憶可能である（本例では、演出制御用CPU120がステップS71を行うことにより、設定示唆履歴格納領域は電源投入時に初期化される。従って、設定示唆履歴格納領域は電源投入時から電源切断時までの設定示唆履歴情報を記憶可能である。）こととした。これにより、示唆演出の演

50

出効果を高めることができる。

【0473】

具体的に、示唆関連表示を閲覧した遊技者は現在の設定値を予測することがあるが、電源投入時から現時点までに実行した示唆演出に関する情報を閲覧することができるため、より精度の高い予測を可能とすることができる。

【0474】

また、本特徴部084IWによれば、記憶手段は、記憶した示唆関連情報を、遊技者の動作にもとづいて消去可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS131，S132を行う）こととした。これにより、遊技者の好みに応じて、履歴として残す示唆演出を選択することができる。

10

【0475】

なお、本特徴部084IWでは、設定示唆履歴格納領域に格納されている全ての情報が一括して消去されるものであるが、これに限るものではない。例えば、設定示唆履歴格納領域に格納されている情報のうち、遊技者により選択された一部の情報のみを消去可能であることとしてもよい。これにより、他の遊技者に見られたくない設定示唆履歴を消去することができる。例えば、遊技者にとって最も有利な設定値であることを示す第4設定示唆態様のアイキャッチ演出を行ったことを示す履歴が他の遊技者に見られてしまうと、遊技者にとって最も有利な設定値が設定されている有利設定遊技機であることが他の遊技者に認識されてしまい、該有利設定遊技機による利得を他の遊技者が享受することとなり、第4設定示唆態様のアイキャッチ演出が実行されたときに遊技を行っていた遊技者は不満感を覚えることが想定されるが、該遊技者の操作にもとづいて任意の設定示唆履歴を消去可能とすることにより、遊技者に不満感を与えることを防止することができる。

20

【0476】

また、設定示唆履歴格納領域に格納されている情報を消去する条件としては、遊技者の動作を検出することに限るものではなく、電源が切断されること、設定値が変更されることRAMクリア処理が行われること、遊技が進行していない状態（変動が行われておらず、且つ、保留表示がない状態がない状態、遊技球の発射が行われていない状態、アウト球が所定期間検知されない状態、打球操作ハンドル30への遊技者の接触を検知するタッチセンサが検知しない状態、赤外線センサなどにより遊技者が遊技機の前にいないことを検知している状態）が所定時間経過すること等を条件に、設定示唆履歴格納領域に格納されている情報を消去することとしてもよい。

30

【0477】

また、遊技店員の操作にもとづいて、設定示唆履歴に関する設定が可能であることとしてもよい。例えば、現時点から何時間前までの設定示唆履歴を公開可能とするかを設定可能としたり、設定示唆履歴の公開をしない設定を可能としたりしてもよい。これにより、遊技店の方針に応じた設定が可能となる。

【0478】

また、本特徴部084IWでは、設定示唆履歴として、実行したアイキャッチ演出の演出態様と該アイキャッチ演出の実行時刻とが表示されることとしたが、アイキャッチ演出に関する他の情報を表示可能であることとしてもよい。例えば、実行したアイキャッチ演出の演出態様毎の実行回数を表示可能であることとしてもよい。具体的には、「第1設定示唆態様：3回、第2設定示唆態様：5回・・・」などと表示可能であることとしてもよい。

40

【0479】

また、本特徴部084IWでは、設定示唆履歴の表示は、遊技者の動作にもとづいて行われるものに限らず、他の条件が成立したときに行われるものであってもよい。例えば、変動演出や大当たり演出の一環として、所定タイミングとなることにもとづいて行われるものであってもよい。例えば、前回実行した示唆演出の種別を示す情報が所定のリーチ演出において表示されることとしてもよいし、大当たり遊技状態における所定ラウンドの演出として表示されることとしてもよい。

50

【0480】

また、本特徴部084IWでは、示唆演出としてのアイキャッチ演出を変動中に行い、示唆関連表示としての設定示唆履歴を客待ち状態にて表示することとしたが、示唆演出および示唆関連表示の実行タイミングの組み合わせについては、これに限るものではなく、変動中／大当り遊技状態中／客待ち状態中の任意の組み合わせであってもよい。例えば、示唆演出を変動中に行い、示唆関連表示を大当り遊技状態において表示することとしてもよい。また、示唆演出を大当り遊技状態において行い、示唆関連表示を該大当り遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、確変状態）において表示することとしてもよい。具体的に、大当り遊技状態のエンディング期間にて示唆演出を行い、該大当り遊技状態の後に移行する確変状態において、該示唆演出における画像をそのまま背景として表示することにより設定示唆履歴の表示を行うこととしてもよい。

10

【0481】

また、本特徴部084IWでは、上述したように、いずれの演出態様のアイキャッチ演出についても設定示唆履歴として表示可能であることとしたが、設定示唆履歴の表示対象としない種類のアイキャッチ演出の演出態様が設けられているものであってもよい。

【0482】

例えば、示唆演出実行手段は、遊技者にとって不利な設定値が設定されていることを示唆する第1示唆演出（例えば、第1設定示唆態様のアイキャッチ演出）と、遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆する第2示唆演出（例えば、第2設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出）とを実行可能であり、表示制御手段は、第1示唆演出に関する第1示唆関連表示の表示を制限し、第2示唆演出に関する第2示唆関連表示を表示可能である（例えば、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴として、第1設定示唆態様のアイキャッチ演出を表示せず、第2設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出を表示することとしてもよい。これにより、遊技意欲が低下することを防ぐことができる。

20

【0483】

なお、遊技者にとって「有利な設定値」と「不利な設定値」とは、大当り確率を基準に区分されるもの（大当り確率が所定の閾値以上である設定値を「有利な設定値」とし、所定の閾値未満である設定値を「不利な設定値」とするもの）であってもよいし、出玉率（発射した遊技球の数に対する賞球数の割合）を基準に区分されるもの（出玉率が100%以上である設定値を「有利な設定値」とし、100%未満である設定値を「不利な設定値」とするもの）であってもよい。

30

【0484】

また、「第1示唆関連表示の表示を制限」とするとは、第1示唆演出を実行したことは記憶するものの、第1示唆関連表示の表示を制限することと、第1示唆演出を実行したことを記憶せず、第1示唆関連表示の表示を制限することを含む概念である。

【0485】

また、「表示を制限」とするとは、表示を一切行わないものであってもよいし、制限しないものよりも消極的に表示するものであってもよい。例えば、第2示唆関連表示よりも小さい範囲で第1示唆関連表示の表示を行うこととしてもよいし、第2示唆関連表示よりも短い期間に亘って第1示唆関連表示の表示を行うこととしてもよい。

40

【0486】

また、例えば、示唆演出実行手段は、特定の設定値が設定されていることを確定的に報知する確定示唆演出（例えば、第4設定示唆態様のアイキャッチ演出）を実行可能であり、表示制御手段は、確定示唆演出に関連する示唆関連表示の表示を制限する（例えば、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴として、第4設定示唆態様のアイキャッチ演出を表示しない）こととしてもよい。これにより、いずれの設定値が設定されているかを想像する余地を残すことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0487】

なお、「特定の設定値が設定されていることを確定的に報知する確定示唆演出」として

50

は、上述したように現在設定されている設定値が、設けられている設定値のうち遊技者にとって最も有利な設定値であることを確定的に報知するものに限られず、設けられている設定値のうち遊技者にとって最も不利な設定値（例えば、「1」）であることを確定的に報知するものや、他の設定値（例えば、「2」～「5」）であることを確定的に報知するものであってもよい。

【0488】

例えば、遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを確定的に報知する確定示唆演出に関連する示唆関連表示の表示を制限するものであれば、過度に射幸心を煽ることを防止することができる。また例えば、遊技者にとって不利な設定値が設定されていることを確定的に報知する確定示唆演出に関連する示唆関連表示の表示を制限するものであれば、遊技者の遊技意欲の低下を防止することができる。

10

【0489】

また、ライブ演出中の遊技者の動作状況（一般入賞口10への遊技球の入賞数）にもとづいてカード態様が決定されることとしたが、これに限るものではなく、例えば、ライブ演出中の遊技者の動作状況にもとづいてカード態様が決定されることとしてもよい。具体的には、以下の変形例を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

【0490】

変形例では、プッシュボタン31Bを用いたリズムゲームをライブ演出中に行い、該リズムゲームの得点にもとづいてカプセル態様（カード態様の選択割合）が決定されるものである。

20

【0491】

ここで、リズムゲームにおける演出制御用CPU120の制御について説明する。リズムゲームにおいて、演出制御用CPU120は、ライブ演出中にスピーカ8L、8Rから出力される楽曲のリズムに合わせたタイミングを視覚的に提示（画像表示装置5に表示）し、提示したタイミング（以下、提示タイミングということがある）の前後に設けられた受付可能期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出したことにもとづいて得点を加算する。

【0492】

また、演出制御用CPU120は、受付可能期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合、提示タイミングとプッシュボタン31Bの操作を検出した操作タイミングとの誤差にもとづいて異なる得点を加算する。具体的に、受付可能期間は、提示タイミングからの誤差が小さい期間から第1期間、第2期間、第3期間および第4期間に区分されており、演出制御用CPU120は、第1期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合には10万点、第2期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合には5万点、第3期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合には3万点、第4期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合には1万点をそれぞれ加算し、加算後の得点を画像表示装置5に表示する。また、演出制御用CPU120は、第1期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合には「PERFECT」の文字を、第2期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合には「GREAT」の文字を、第3期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合には「GOOD」の文字を、第4期間にてプッシュボタン31Bの操作を検出した場合には「BAD」の文字を画像表示装置5に表示する。

30

40

【0493】

また、演出制御用CPU120は、リズムゲームにおける最終的な得点（スコア）にもとづいてカプセル態様を決定する。具体的に、リズムゲームにおけるスコアが30万点未満であれば「青」を、30万点以上80万点未満であれば「緑」を、80万点以上であれば「赤」をカプセル態様として決定し、決定したカプセル態様に応じた選択割合にてカード態様を決定する。すなわち、この変形例では、プッシュボタン31Bの操作回数および操作タイミングにもとづいてカプセル態様が決定されるものである。

【0494】

50

図 8-25 は、変形例における特別ライブ演出の表示例を示す説明図である。例えば、電源投入から 101 回目の変動において、特別ライブ演出を行うことを報知する演出を行った後に説明画像（ライブ演出中にリズムゲームを行うことに関する説明）を表示する説明演出動画を表示し（図 8-25（1）、（2））、説明演出動画の表示が終了した後にライブ演出動画を表示する（図 8-25（3））。

【0495】

ここで表示されるライブ演出動画では、リズムゲームに関する表示が行われる。例えば、画像表示装置 5 の下方の表示領域において実線が固定表示されるとともに、プッシュボタン 31B を模した操作指示画像が点線を伴って上方から下方へ移動表示される。そして、点線が実線に達したタイミング（提示タイミング）におけるプッシュボタン 31B への操作を促すものである。

【0496】

ライブ演出動画の表示中における受付可能期間にてプッシュボタン 31B への操作を検出する度に、操作を検出した期間に応じた得点を加算して表示する（図 8-25（4））。図示する例では、第 3 期間にてプッシュボタン 31B への操作を検出したことから 3 万点が加算表示され、「GOOD」の文字が表示される。

【0497】

ライブ演出動画の表示が終了した後にガチャ演出動画を表示する（図 8-25（5））。図示する例では、リズムゲームのスコアが 87 万点となっている。

【0498】

ガチャ演出動画において、装置から青色のカプセルが飛び出し（図 8-25（6））、リズムゲームのスコアがカプセルに作用してカプセルの色が青色から赤色へ変化し（図 8-25（7））、カプセルから第 3 態様（3 個の星マークが付された態様）のカードが表示される（図 8-25（8））。

【0499】

以上に説明したように、変形例によれば、遊技者による遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出する検出手段（本例では、プッシュセンサ 35B）と、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される前の特定期間にて特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者の動作の検出状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（本例では、変形例における演出制御用 CPU 120 は、ライブ演出期間におけるリズムゲームのスコア（プッシュボタン 31B の操作回数および操作タイミング）に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととした。これにより、特定期間における動作の検出状況に応じて示唆演出の選択割合が異なるため、演出にバリエーションを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0500】

なお、ここでは「動作の検出状況」としてリズムゲームのスコア（すなわち動作検出回数および動作検出タイミング）を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、ライブ演出期間中におけるプッシュボタン 31B への操作の有無に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。すなわち、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による動作が検出されたか否かに応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、変形例における演出制御用 CPU 120 は、ライブ演出期間におけるプッシュボタン 31B への操作の検出回数が 0 回であるか 1 回以上であるかに応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととしてもよい。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0501】

10

20

30

40

50

「動作の検出状況」としては、他にも、動作の継続した検出期間の長さや、動作の検出頻度であってもよい。

【0502】

また、検出手段が検出する動作は、プッシュボタン31Bの押下に限るものではなく、スティックコントローラ31Aに対する傾倒操作や、赤外線センサや光センサ等の非接触型のセンサにより検出可能な遊技者の動作や、押圧センサにより検出可能な遊技者の動作であってもよい。

【0503】

また、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出とを実行可能であり、特定期間において、遊技者の動作の検出頻度が高い場合、遊技者の動作の検出頻度が低い場合と比較して、高い割合で第2示唆演出を実行可能である（本例では、変形例における演出制御用CPU120は、ライブ演出期間におけるリズムゲームのスコアが高い場合の方が、該スコアが低い場合よりもカプセル態様として「赤」を選択しやすく、「赤」のカプセル態様が選択された場合は「青」や「緑」のカプセル態様が選択された場合よりも第3態様が選択されやすい）こととした。これにより、発射された遊技媒体の数によって、実行される示唆演出の種類が変わるので、遊技の興趣を向上させることができるとともに、遊技媒体の発射を促進することができる。

【0504】

なお、この変形例では、ライブ演出中における遊技者の動作にもとづいて異なるカプセル態様を選択することとしたが、ライブ演出中に加え、説明演出中における遊技者の動作にもとづいて異なるカプセル態様を選択することとしてもよい。

【0505】

また、出力される楽曲が異なる複数の態様のライブ演出を実行可能であることとしてもよく、その場合、出力される楽曲のリズムに対応するリズムゲームが行われるもの（すなわち、楽曲の異なる複数種類のリズムゲームが設けられているもの）であってもよい。これにより、演出にバリエーションを持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0506】

また、リズムゲームの難易度を遊技者が選択可能であることとしてもよい。例えば、遊技者の操作にもとづいてリズムゲームの難易度を、イージー、ノーマル、ハードの3種類から選択し、選択した難易度に応じたリズムゲームを行うこととしてもよい。例えば、イージーは受付可能期間が10回設けられ、ノーマルは受付可能期間が20回設けられ、ハードは受付可能期間が30回設けられていることとしてもよい。きるので、ROM121のデータ容量を節約することができる。

【0507】

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

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

本発明による遊技機は、他にも、遊技を実行可能な遊技機であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば、設定値「1」～設定値「6」）に設定可能な設定手段（

10

20

30

40

50

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084 IWS042を実行する部分）と、所定期間（例えば、特別ライブ演出期間）中に、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出（例えば、通常態様または特殊態様のアイコンの表示、第1態様～第3態様のカード画像の表示。非設定示唆態様／第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出などであってもよい。）のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS828を実行することによりアイコンの表示を行い、ステップ084 IWS450を実行することによりカード画像の表示を行う部分）とを備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出（例えば、いずれの設定値であっても選択され得る通常態様／特殊態様のアイコンの表示、第1態様／第2態様のカード画像の表示）と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出（例えば、設定値が「1」、「2」である場合には選択されない第3態様のカード画像の表示）とを実行可能であり、所定期間中の第1タイミング（例えば、ライブ演出期間中の一般入賞口10への遊技球の入賞発生タイミング）にて示唆演出を実行する場合と、所定期間中の第1タイミングよりも後の第2タイミング（例えば、ライブ演出期間よりも後に設けられているガチャ演出期間中の所定タイミング）にて示唆演出を実行する場合とで、異なる割合にて第2示唆演出を実行し（例えば、ライブ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を行わない一方、ガチャ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を実行可能である）、前記遊技状態制御手段（CPU103）は、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確／高ベース状態（確変状態）、高確／第2KT状態（小当りRUSH状態））と、に制御可能であり、可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図12-6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第1期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間）と、該第1期間の後の第2期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（51回以降又は101回以降））とがあり、前記第1期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第2期間よりも高く（図12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第1期間〔最終変動を除く〕では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっており）、前記第2期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第1期間よりも高い（図12-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第2期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合が第1期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）遊技機が挙げられる。

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

【0511】

また、示唆演出と可変表示パターンとを関連付けてもよい。例えば長い変動パターンが選択された場合は、短い変動パターンが選択された場合よりも第2示唆演出の実行頻度が高くてもよい。そうすることで、大当り期待度だけではなく、設定値も推測することができ興趣が向上する。

【0512】

また、特別状態における第1期間において設定示唆演出を行うようにしてもよい。その

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

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

10

【0513】

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

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

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

20

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

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

30

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

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

40

【0514】

（この実施形態の特徴部207SGに関する説明）

【0515】

次に、この実施の形態の特徴部207SGについて説明する。図9-1は、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図9-1及び図9-7に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠207SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）207SG003と

50

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。

【0516】

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。

10

【0517】

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

20

【0518】

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。

【0519】

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

30

【0520】

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

40

【0521】

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

50

けられている。尚、詳細は後述するが、この実施の形態の特徴部 207SG における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【0522】

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。

【0523】

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

【0524】

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。

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

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

【0531】

また、図9-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【0532】

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

【0533】

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

とを検出可能な原点検出センサ 207SG332と、が接続されている。

【0534】

図9-8(A)は、この実施の形態における特徴部207SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図9-8(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であって

10

【0535】

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

20

【0536】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図9-8(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0537】

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

30

40

【0538】

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

【0539】

50

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 4 0 】

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 4 1 】

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

【 0 5 4 2 】

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 4 3 】

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

【 0 5 4 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0545】

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

【0546】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103H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E104H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E105H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E106H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。

【0547】

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

【0548】

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

【0549】

図9-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～

MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0550】

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

【0551】

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

【0552】

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

【0553】

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

【0554】

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

【0555】

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

10

【0556】

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

【0557】

20

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。

【0558】

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 9-11～図 9-24 など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可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

30

【0559】

ROM 101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 9-11 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 1）、図 9-11 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 2）、図 9-12 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 2）、図 9-12 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 2）、図 9-13 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 3）、図 9-13 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 3）、図 9-14 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 4）、図 9-14 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 4）、図 9-15 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 5）、図 9-15 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 5）、図 9-16 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 6）、図 9-16 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 6）、図 9-21 (A) に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 9-21 (B) に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

40

50

【0560】

この実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

10

【0561】

図9-11（A）～図9-16（B）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、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。この実施の形態の特徴部207SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0562】

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

20

【0563】

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

30

【0564】

図9-12（A）に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値2）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0565】

図9-12（B）に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合に用

50

いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0566】

図9-13（A）に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値3）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0567】

図9-13（B）に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値3）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0568】

図9-14（A）に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0569】

図9-14（B）に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0570】

図9-15（A）に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合に用

10

20

30

40

50

いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0571】

図9-15（B）に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値5）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0572】

図9-16（A）に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値6）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0573】

図9-16（B）に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0574】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が

10

20

30

40

50

5 の場合は 1 / 1 2 0、設定値が 6 の場合は 1 / 1 0 0)。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。

【0575】

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

10

【0576】

また、各第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 9-11 (A)、図 9-12 (A)、図 9-13 (A)、図 9-14 (A)、図 9-15 (A)、図 9-16 (A) に示すように、第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が 1 / 200 に設定されている。

20

【0577】

一方で、各第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 9-11 (B)、図 9-12 (B)、図 9-13 (B)、図 9-14 (B)、図 9-15 (B)、図 9-16 (B) に示すように、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が 1 / 100 に設定されている。

30

【0578】

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

40

【0579】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 9-17 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020～1237 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0580】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、12

50

38から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0581】

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

【0582】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0583】

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

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0587】

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

設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0588】

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

10

【0589】

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

【0590】

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

20

【0591】

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

30

【0592】

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。

【0593】

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

40

【0594】

50

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

【0595】

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

【0596】

つまり、この実施の形態の特徴部 207SG では、遊技状態が確変状態である場合における第 2 図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0～65535 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1347 を基準として増加していく。

【0597】

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。

【0598】

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

【0599】

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

【0600】

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

個と約2倍である)一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値(小当り基準値)として設定されている。

【0601】

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)。

【0602】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(大当りA~大当りC)とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図9-11(A)図9-16(B)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)並びに小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0603】

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

【0604】

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

【0605】

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

【0606】

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

【0607】

「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

10

20

30

40

50

し実行される通常開放大当たりである。更に、「大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが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たりである。

【0608】

「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（この実施の形態の特徴部207SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0609】

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。

【0610】

尚、この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、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0611】

また、図9-21(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。

【0612】

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。

【0613】

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

10

20

30

40

50

り当てられており、100～179までが大当りBに割り当てられており、180～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～159までが大当りBに割り当てられており、160～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～139までが大当りBに割り当てられており、140～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～119までが大当りBに割り当てられており、120～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている（大当りBには判定値が割り当てられていない）。

10

【0614】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りAを決定する割合が同一である一方で、大当り遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当りBと大当りCのうち、大当りCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第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。

20

【0615】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当り種別を大当り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り種別の決定割合が異なることには、いずれかの当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、大当り種別を大当りBに決定する場合を設けてもよい。

【0616】

このように、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて可変表示結果が大当りとなった場合の大当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。

30

【0617】

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

【0618】

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

40

【0619】

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

【0620】

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

50

）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方で、変動特図に応じて大当た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、大当たり確率が $1/320$ 且つ小当たり確率が $1/50$ 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た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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当た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。

10

【0621】

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た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。

20

【0622】

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

【0623】

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

30

【0624】

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

【0625】

図 9-23（A）及び図 9-23（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たり A である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と、大当たり種別が大当たり B、大当たり C 用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）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。

40

【0626】

図 9-23（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり 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 まではノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850 まではスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当

50

てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0627】

図9-23（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大

10

20

30

40

50

当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0628】

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

【0629】

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

【0630】

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

【0631】

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

【0632】

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

【0633】

図9-24（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリー

10

20

30

40

50

チ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、411～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0634】

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

【0635】

図9-24（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられてお

り、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0636】

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

【0637】

図9-24（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パタ

ーン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0638】

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

【0639】

図9-24（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0640】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、901～997までがス

10

20

30

40

50

スーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0641】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

10

【0642】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0643】

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

20

【0644】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

30

【0645】

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

40

【0646】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図9-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が

50

長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0647】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図9-24（A）～図9-24（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

10

【0648】

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

20

【0649】

図9-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

30

【0650】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図9-25に示す遊技制御用データ保持エリア207SG150が設けられている。遊技制御用データ保持エリア207SG150は、第1特図保留記憶部207SG151Aと、第2特図保留記憶部207SG151Bと、普図保留記憶部207SG151Cと、遊技制御フラグ設定部207SG152と、遊技制御タイマ設定部207SG153と、遊技制御カウンタ設定部207SG154と、遊技制御バッファ設定部207SG155とを備えている。

40

【0651】

第1特図保留記憶部207SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部207SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊

50

技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部207SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0652】

第2特図保留記憶部207SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部207SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部207SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0653】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0654】

普図保留記憶部207SG151Cは、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部207SG151Cは、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0655】

遊技制御フラグ設定部207SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0656】

遊技制御タイマ設定部207SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部207SG153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。

【0657】

遊技制御カウンタ設定部207SG154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タ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207SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ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

207SG154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。

【0658】

遊技制御カウンタ設定部207SG154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。

10

【0659】

遊技制御バッファ設定部207SG155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207SG155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。

【0660】

また、図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図9-26(A)に示すような演出制御用データ保持エリア207SG190が設けられている。図9-26(A)に示す演出制御用データ保持エリア207SG190は、演出制御フラグ設定部207SG191と、演出制御タイマ設定部207SG192と、演出制御カウンタ設定部207SG193と、演出制御バッファ設定部207SG194とを備えている。

20

【0661】

演出制御フラグ設定部207SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部207SG191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。

【0662】

演出制御タイマ設定部207SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部207SG192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。

30

【0663】

演出制御カウンタ設定部207SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部207SG193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。

【0664】

演出制御バッファ設定部207SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部207SG194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。

40

【0665】

本実施例では、図9-26(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部207SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域（バ

50

ッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【0666】

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

20

【0667】

更に、本実施形態の特徴部207SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0668】

尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

30

【0669】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

40

【0670】

図9-26（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに格納さ

50

れているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図9-26（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

10

【0671】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける先読予告設定処理においては、例えば、演出制御用CPU120が保留表示フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定し、保留表示フラグがセットされていないエントリがある場合には、該エントリに対応して格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて保留表示予告演出の実行の有無と、該保留表示予告演出の実行の有無に応じた保留記憶表示の表示態様（表示パターン）を決定する。保留表示予告演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示態様を四角（◇）と星（☆）とから決定し、保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様を白抜き○に決定する。そして、該決定した保留記憶表示の表示態様に応じた値を保留表示フラグにセットする。

20

【0672】

保留表示フラグがセットされた後は、演出制御用CPU120が保留表示更新処理（図9-52参照）を実行することによって、保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005Dや第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されるようになる。

【0673】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、先読予告設定処理において実行を決定可能な先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に表示される背景画像が変化する背景変化演出や、パチンコ遊技機1に設けられている可動体が動作する動作演出等の保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

30

【0674】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示について説明する。

【0675】

図9-27（A）に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部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。

40

【0676】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

50

【0677】

表示モニタ207SG029には、図9-27(B)及び図9-27(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

10

【0678】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

20

【0679】

この実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図9-29に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図9-28に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「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。

30

40

【0680】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図9-30は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートで

50

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。

【0681】

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）。

【0682】

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）。

【0683】

クリアスイッチがONである場合（207SGSa008；Y）は、RAMクリアフラグをセットして207SGSa011に進み（207SGSa010）、クリアスイッチがOFFである場合（207SGSa008；N）は、207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

【0684】

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）。

【0685】

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207SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa013a；N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（207SGSa013c）を実行して207SGSa013dに進む。

【0686】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa011；N）や開放センサがOFFである場合（207SGSa012；N）は、207SGSa013a～207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa013dに進む。

【0687】

207SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか（RAMクリア処理（207SGSa009）を実行するか）否かを判定する（207SGSa013d）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa013d；Y）はRAMクリア処理（207SGSa013e）を実行した後に207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa013d；N）はRAMクリア処理（207SGSa013e）を実行せずに207SGSa014に進む。

【0688】

207SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（207SGSa014）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa014；Y）は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa014；N）は、主基板11の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（207SGSa015）。

【0689】

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）。

【0690】

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）。

【0691】

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。

【0692】

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。

【0693】

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

10

20

30

40

50

トし（207SGSa023）、図9-36（A）に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（207SGSa024）。

【0694】

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。

10

【0695】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

20

【0696】

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。

【0697】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（207SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（207SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し（207SGSa033）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa034）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa034；N）は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa034；Y）は、図9-36（B）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（207SGSa035）。

30

40

【0698】

また、CPU103は、図9-37（B）に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（207SGSa036）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む（207SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）207SGSa032～207SGSa037の処理を繰り返す。

50

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。

【0699】

このように、この実施の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ 207SG029、第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004B によるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機 1 の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機 1 のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上できるようになっている。

10

【0700】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG の遊技制御メイン処理では、図 9-30 に示すように、207SGSa008 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合 (207SGSa008; Y) や 207SGSa021 において設定値変更中フラグをクリアした後に RAM クリア処理 (207SGSa009) を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該 RAM クリア処理は、207SGSa008 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合 (207SGSa008; Y) や 207SGSa021 において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014 において RAM クリアフラグがセットされていると判定した場合 (207SGSa014; Y) に実行してもよい。

20

【0701】

図 9-31 (A) は、CPU 103 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、CPU 103 は、まず、RAM 102 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 RAM 102 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 RAM 102 の最後のアドレスでない場合 (207SGSa043; N) は、RAM 102 における次のアドレスを指定し (207SGSa044)、該指定したアドレスが RAM クリアフラグを格納しているアドレス (F002) であるか否かを判定する (207SGSa045)。

30

【0702】

指定したアドレスが RAM クリアフラグを格納しているアドレスでない場合 (207SGSa045; N) は 207SGSa042 に進み、指定したアドレスが RAM クリアフラグを格納しているアドレスである場合 (207SGSa045; Y) は、更に次のアドレスを指定して 207SGSa042 に進む (207SGSa046)。尚、指定されたアドレスが RAM 102 の最後のアドレスである場合 (207SGSa043; Y) は、RAM クリア処理を終了する。

【0703】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG における RAM 102 は、図 9-31 (B) に示すように、格納領域毎にアドレス (F000~FXXX) が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM 102 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、RAM 102 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、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値 (判定使用済設定値) と、が格納されている。尚、バックアップデータ (バックアップフラ

40

50

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。

【0704】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

【0705】

尚、この実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(この実施の形態の特徴部207SGではアドレス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。

【0706】

また、この実施の形態における特徴部207SG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、この発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、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。

【0707】

図9-32は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207SGSa013b)を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa051)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa052、図9-37(A)参照)。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様(図9-6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(207SGSa052a)。

【0708】

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。

【0709】

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)。

【0710】

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)。

【0711】

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の操作が有るか否かを判定する(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)。

【0712】

具体的には、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する等、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0713】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値(仮の設定値)を表示モニタ207SG029に表示し(207SGSa064)、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa065)。

【0714】

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。

【0715】

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

10

20

30

40

50

、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)。

【0716】

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)。

10

【0717】

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。

【0718】

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。

20

【0719】

図 9-33 は、CPU103 が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理 (207SGSa013c) を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU103 は、まず、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A 及び第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに (207SGSa101)、右打ちランプ 207SG132 及び第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B の点滅を開始する (207SGSa102、図 9-37 (A) 参照)。更に CPU103 は、設定値確認処理に応じた態様 (図 9-6 に示す大当り A、大当り B、大当り C のいずれでもない態様) として、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみの点灯を開始する (207SGSa103)。

30

【0720】

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。

40

【0721】

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)。

50

【0722】

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）。

10

【0723】

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。

【0724】

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。

20

【0725】

尚、この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のみを点灯する態様を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図9-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

30

【0726】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図9-37（A）に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器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。

【0727】

以上のようにこの実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1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。

40

【0728】

このとき、表示モニタ207SG029では、図9-35（A）～図9-35（E）に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示（図9-27に示すベース値の表示）が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

50

【0729】

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。

【0730】

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

10

【0731】

このとき、表示モニタ207SG029では、図9-35（A）、図9-35（B）及び図9-35（E）に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示（図9-27に示すベース値の表示）が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

20

【0732】

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。

【0733】

図9-34は、CPU103が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（207SGS081）。電源断信号の入力が無い場合は（207SGS081；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（207SGS081；Y）、RAM122に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し（207SGS082）、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（207SGS083）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（207SGS084）、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

30

【0734】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図9-38に示すように、CPU103は、前述した207SGSa057及び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。

40

【0735】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部207SGの始動入賞判定処理について、図9-39にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（207SGS501a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであ

50

れば（207SGS501a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（207SGS502）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。207SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（207SGS502；N）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（207SGS503）。

【0736】

207SGS501aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（207SGS501a；N）、207SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（207SGS502；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（207SGS501b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（207SGS501b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（207SGS505）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。207SGS505にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（207SGS505；N）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（207SGS506）。

【0737】

207SGS503、207SGS506の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（207SGS507）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（207SGS508）。例えば、遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0738】

207SGS508の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出して特定する（207SGS509）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（207SGS510）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部207SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部207SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0739】

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

10

20

30

40

50

用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、207SGS509の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出するとともに、後述する可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において可変表示結果を判定するために特定する。

【0740】

207SGS510の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(207SGS511)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0741】

207SGS511の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(207SGS512)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(207SGS513)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0742】

207SGS513の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(207SGS514)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(207SGS514;Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(207SGS515)、207SGS504の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(207SGS514;N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(207SGS516)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0743】

図9-40(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図9-39の207SGS512にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部207SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図5のステップS22、図9-41)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103が207SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりや小当たりとするか否か

10

20

30

40

50

が決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

【0744】

図9-40(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(207SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

10

【0745】

207SGS521の処理に続いて、CPU103は、RAM102における先頭のアドレス(図9-31(B)参照)を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(207SGS522)。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS524)。その後、図9-42に示す可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

20

【0746】

図9-42に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、CPU103は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS571)、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS572)。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0747】

207SGS572にて大当り判定範囲内であると判定された場合(207SGS572;Y)、可変表示において大当りとなると判定する(207SGS576)。一方、207SGS572にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(207SGS572;N)、セットした特図表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS573)、図9-39の207SGS509にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS574)。

30

【0748】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であると判定された場合(207SGS574;Y)、可変表示において小当りとなると判定する(207SGS577)。一方、207SGS574にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において小当りとならないと判定された場合には(207SGS574;N)、可変表示においてははずれとなると判定する(207SGS575)。

40

【0749】

図9-40(A)に戻って、207SGS575にて可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し(207SGS526)、大当りとならないと判定した場合(207SGS526;N)、207SGS525において可変表示において小当りとなると判定したか否かを確認し(207SGS527)、小当りとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には(207SGS526;N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマ

50

ンドの送信設定を実行し（207SGS527a）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（207SGS528）。

【0750】

207SGS526にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には（207SGS526；Y）、大当たり種別判定用の乱数値MR2と大当たり種別判定テーブルとに基づいて、大当たり種別を判定する（207SGS533）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

10

【0751】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、大当たりCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し（207SGS534）、その後、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（207SGS535）、207SGS536に進む。

【0752】

また、207SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には（207SGS527；Y）、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（207SGS531）、小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（207SGS532）、207SGS536に進む。

20

【0753】

また、207SGS528にて時短フラグがセットされていない場合は（207SGS528；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし（207SGS529）、時短フラグがセットされている場合は（207SGS528；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（207SGS530）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

【0754】

尚、本特徴部207SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合算保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合算保留記憶数が5個以上である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図9-24に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値1が1の場合は1～450、設定値が2の場合は1～430、設定値が3の場合は1～410、設定値が4の場合は1～390、設定値が5の場合は1～370、設定値が6の場合は1～350がそれぞれ割り当てられている。

40

【0755】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～500、設定値が2の場合は1～480、設定値が3の場合は1～460、設定値が4の場合は1～440、設定値が5の場合は1～420、設定値が6の場合は1～400がそれぞれ割り当てられている。

【0756】

50

また、はずれ用変動パターン判定テーブルC及びはずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～550、設定値が2の場合は1～530、設定値が3の場合は1～510、設定値が4の場合は1～490、設定値が5の場合は1～470、設定値が6の場合は1～450がそれぞれ割り当てられている。

【0757】

一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、701～997までが設定値にかかわらず割り当てられている。

【0758】

このため、207SGS529においてははずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定するようになっている。

【0759】

207SGS529、207SGS530、207SGS532、207SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(207SGS536)。本特徴部207SGでは、図9-40(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチや小当り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0760】

その後、207SGS536の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(207SGS537)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0761】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0762】

図9-41は、特別図柄通常処理として、図5のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9-41に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS541)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS541の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0763】

207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS541;N)、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する(207SGS542)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0764】

10

20

30

40

50

207SGS542の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部207SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（207SGS543）。

【0765】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（207SGS544）、207SGS549に移行する。

10

【0766】

一方、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（207SGS541；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（207SGS545）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS545の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、207SGS545の処理は、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【0767】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0768】

207SGS545にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（207SGS545；N）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する（207SGS546）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

30

【0769】

207SGS546の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部207SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部207SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（207SGS547）。

40

【0770】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（207SGS548）、207SGS549に移行する。

【0771】

207SGS549においては、例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（207SGS549）。CPU103は、確変フ

50

ラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0772】

207SGS549の処理に続いて、CPU103は、RAM102の先頭のアドレス（図9-31（B）参照）を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（207SGS550）。

【0773】

次いで、CPU103は、RAM102に記憶されている遊技情報（図9-31（B）参照）を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する（207SGS551）。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には（207SGS551：Y）、207SGS550にて特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とを比較し（207SGS552）、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであるか否かを判定する（207SGS553）。

【0774】

207SGS553において、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じでないと判定した場合は（207SGS553：N）、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（207SGS554）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力して（207SGS555）、ループ処理に入る。以降、CPU103は、他の処理を実行することが無くなるので、該ループ処理によってパチンコ遊技機は遊技不能状態（遊技不能状態）となる。尚、エラー指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0775】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、前回の可変表示を実行する際に参照した設定値（判定使用済設定値）と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【0776】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103がループ処理を実行することにより他の処理を実行しないことでパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、遊技球の発射を制限すること、各入賞口への遊技球が入賞したとしても賞球の払い出しや特別図柄の可変表示を行わないこと等の処理を実行することによりパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御してもよい。

【0777】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bを図9-36（B）や図9-37（B）に示すような表示態様（点灯態様）とすることによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

【0778】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板12に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力

10

20

30

40

50

をそれぞれ1回のみ実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらエラー指定コマンドの送信やセキュリティ信号の出力は、前述した遊技不能状態において所定期間毎に繰り返し実行してもよい。

【0779】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合は、CPU103がパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、CPU103は、パチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御せずともよい。

【0780】

更に、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合にCPU103によるパチンコ遊技機1の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値をRAM102の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値（この実施の形態の特徴部207SGでは1）を設定することによって、パチンコ遊技機1が遊技場の意図に反して過度に遊技者にとって有利となることを防止してもよい。

【0781】

207SGS551において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動して1回目の可変表示を実行する場合（207SGS551：N）または207SGS553において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は（207SGS553：Y）、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（207SGS556）。その後、図9-40（A）に示す207SGS525における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図9-42に示す207SGS571～207SGS577の処理を行う（207SGS557）。

【0782】

続いて、207SGS557において可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し（207SGS558）、大当たりとならないと判定した場合（207SGS558；N）、207SGS557において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認する（207SGS559）。

【0783】

207SGS558にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には（207SGS558；Y）、遊技制御フラグ設定部207SG152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（207SGS561）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図9-21（A）（B）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（207SGS562）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（207SGS563）。

【0784】

207SGS563の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が

10

20

30

40

50

導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 207SG155 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより (207SGS564)、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当り A」であれば「1」とし、「大当り B」であれば「2」とし、「大当り C」であれば「3」とすればよい。

【0785】

一方、207SGS559 にて可変表示において小当りとなると判定した場合には (207SGS559; Y)、207SGS560 に進んで、遊技制御フラグ設定部 207SG152 に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする (207SGS560)。

【0786】

一方、207SGS559 にて可変表示において小当りとなると判定しなかった場合、つまり、可変表示においてははずれとなる場合には (207SGS559; N)、207SGS565 に進む。

【0787】

207SGS565 においては、大当り遊技状態に制御するか否か (大当りフラグがセットされているか否か) の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か (大当りフラグがセットされているか否か) の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS558 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、207SGS563 における大当り種別が「大当り A」である場合には「1」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当り B」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS559 にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合 (207SGS560 において小当りフラグがセットされた場合) には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0788】

207SGS565 にて確定特別図柄を設定した後は、207SGS553 において特定した設定値を判定使用済設定値として RAM102 に更新記憶した後 (207SGS566)、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから (207SGS567)、特別図柄通常処理を終了する。

【0789】

尚、207SGS545 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には (207SGS545; Y)、所定のデモ表示設定を行ってから (207SGS568)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示 (デモ画面表示) を指定する演出制御コマンド (客待ちデモ指定コマンド) が、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0790】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG では、判定使用済み設定値を RAM102 に遊技情報の 1 つとして記憶しているため (図 9-31 (B) 参照)、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートにて起動した場合には、最初の変表示を実行する際に判定使用済み設定値が存在しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値を RAM102 における RAM クリア処理にてクリアされていない領

10

20

30

40

50

域に格納することによって、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートにて起動した場合においても最初の可変表示を実行する際に判定使用済設定値と RAM 102 の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

【0791】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG では、図 9-40 及び図 9-41 に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、CPU 103 が特定した設定値（RAM 102 の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済設定値とを比較する処理（図 9-41 に示す 207SGS551 ~ 207SGS553）や、該処理結果として CPU 103 が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機 1 を遊技停止状態に制御する処理（207SGS554 ~ 207SGS555）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においても CPU 103 が特定した設定値と判定使用済設定値とを比較する処理や該処理結果として CPU 103 が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機 1 を遊技停止状態に制御する処理を行うことができるので、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【0792】

次に、演出制御用 CPU 120 が実行する処理について説明する。

【0793】

図 9-43 は、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、先ず、所定の初期化処理を実行して（207SGS401）、RAM 122 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。

【0794】

また、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（207SGS403）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を -1 し（207SGS404）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGS405）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405; N）は、207SGS404 及び 207SGS405 の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【0795】

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 CPU 120 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、RAM 122 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 RAM 122 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。

【0796】

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 CPU 120 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、RAM 122 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 RAM 122 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）、RAM 102 に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM 122 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされ

たことを報知（RAMクリア報知を実行）するためのRAMクリア報知処理を実行する（207SGS410）。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像（例えば、図9-36（A）に示すように、画像表示装置5においてRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像207SG005M1）の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L，8Rからの音出力等を所定期間（例えば、10秒間）し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

【0797】

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）。

【0798】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図9-50（B）及び図9-50（C）に示すように、画像表示装置5において、設定値の変更中であることを示す報知画像207SG005M2や設定値の確認中であることを示す報知画像207SG005M3を表示するが、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠207SG003が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ207SG029を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ8L，8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

【0799】

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可動体初期化处理（207SGS413）と、第2可動体207SG322の動作チェックを行うための第2可動体初期化处理（207SGS414）を実行する。尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とは、第1可動体207SG321の動作チェックが終了した後に第2可動体207SG322の動作チェックを実行するようになっている（図9-49参照）。

【0800】

ここで、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理について図9-47及び図9-48を用いて説明する。図9-47は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図9-48は、（A）は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、（B）は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0801】

第1可動体207SG321と第2可動体207SG322は、それぞれの原点位置（第1位置）と演出位置（第2位置）との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置（第2位置）への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、可変表示中等における第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の実際の動作態様で

10

20

30

40

50

ある。

【0802】

演出制御用CPU120は、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行したときに可動体207SG321, 207SG322の被検出部が原点検出センサ207SG331, 207SG332により検出されない場合、つまり、可動体207SG321, 207SG322が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体207SG321, 207SG322の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、図9-32における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体207SG321, 207SG322は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体207SG321, 207SG322を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

10

【0803】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体207SG321, 207SG322が原点検出センサ207SG331, 207SG332により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認動作制御は、可動体207SG321, 207SG322を用いた演出（例えば、可変表示中に実行可能な可動体演出等）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。

20

【0804】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図9-48（A）及び図9-48（B）にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体207SG321, 207SG322を動作させるために設定する制御速度であって、可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体207SG321, 207SG322を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間で態様が異なる場合（例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体207SG321, 207SG322を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体207SG321, 207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321, 207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体207SG321, 207SG322を同一性能のステッ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。

30

40

【0805】

図9-48（A）に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認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動作制御では、原点位置と演出位置との間

50

において、可動体 207SG321, 207SG322 の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用 CPU120 は、各可動体 207SG321, 207SG322 を用いた演出を実行する場合、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御する。

【0806】

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。

【0807】

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。

【0808】

また、図 9-48 (B) に示すように、演出制御用 CPU120 は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用 CPU120 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（この実施の形態の特徴部 207SG では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる制御を行う。

【0809】

この場合、可動体 207SG321, 207SG322 は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 207SG331, 207SG332 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 207SG321, 207SG322 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【0810】

図 9-43 に戻り、第 1 可動体初期化処理（207SGS413）と第 2 可動体初期化処理（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

10

20

30

40

50

定する（207SGS416）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（207SGS416；N）207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合（207SGS416；Y）は207SGS417に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合（207SGS415；Y）は、207SGS416の処理を実行せずに207SGS417に進む。

【0811】

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）。

【0812】

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。

【0813】

以上のようにこれら207SG412～207SG424の処理については、図9-49（A）に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点（パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点）から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理を実行する。尚、前述したように、この実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化处理は、第1可動体初期化处理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

【0814】

このとき、図9-49（A）に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体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。

【0815】

一方で、図9-49（B）に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理のうち、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

10

20

30

40

50

場合は、第2可動体初期化処理が終了した後、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【0816】

更に、図9-49(C)に示すように、第1可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のみを実行し、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

【0817】

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。

【0818】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおけるエラー報知としては、図9-50(D)に示すように、画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示すればよい。このように画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4が表示されることによって、遊技者は、これら報知画像207SG005M4から不正な値が設定値として設定されていることや、設定値の変更中に電断が発生した状態でパチンコ遊技機1に電源が再投入されたこと、前回の可変表示において参照した設定値(判定使用済設定値)がRAM102の先頭アドレスに格納されている設定値と異なっていること等を認識することができる。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に実行可能なエラー報知処理(207SGS426)と、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)との、2つのエラー報知処理が存在する。

【0819】

このうち、パチンコ遊技機1の起動時に実行可能なエラー報知処理(207SGS426)については、パチンコ遊技機1の起動時に発生したエラー(CPU103が図9-30に示す遊技制御メイン処理の207SGSa031の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示し、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)については、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に発生したエラー(CPU103が図9-41に示す特別図柄通常処理の207SGS554の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示すればよい。

【0820】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御メイン処理では、図9-44に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報(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

10

20

30

40

50

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。

【0821】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM122からクリアする情報が異なっている。

【0822】

そして、207SGS427において演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置5において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図9-45に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【0823】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0824】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量や、遊技効果ランプ9の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0825】

そして、図9-43に戻り演出制御用CPU120は、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS428）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120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。

【0826】

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

10

20

30

40

50

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。

【0827】

尚、この実施の形態における特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機 1 の起動報知の態様が異なっている。

【0828】

具体的には、図 9-46 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは異なっているてもよい。

【0829】

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 RAM 102 におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングは異なっているてもよい。

【0830】

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

【0831】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なっているてもよい。

【0832】

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。

【0833】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8L、8R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【0834】

また、本実施例の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8L、8R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

【0835】

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。

【0836】

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 RAM 102 や RAM 122 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。

【0837】

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。

【0838】

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。

【0839】

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

【0840】

また、この実施の形態における特徴部 207SG においては、この発明における初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【0841】

また、この実施の形態における特徴部 207SG においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【0842】

図 9-43 に戻り、次に演出制御用 CPU 120 は、電源断検出処理を実行する (207SGS432)。電源断検出処理では、図 9-51 に示すように、演出制御用 CPU 120 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 (207SGS441)。電源断信号の入力が無い場合は (207SGS441; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (207SGS441; Y)、RAM 122 に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し (207SGS442)、該特定したバックアップデータを RAM 122 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (207SGS443)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (207SGS444)、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0843】

図 9-43 に戻り、次に演出制御用 CPU 120 は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う (コマンド解析処理: 207SGS433)。このコマンド解析処理において演出制御用 CPU 120 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 11 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で受信され、RAM 122 に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド (図 9-8 参照) であるのか解析する。

【0844】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセス処理を行う (207SGS434)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態 (演出制御プロセスフラグ) に対応した処理を選択して画像表示装置 5 の表示制御を実行する。

10

20

30

40

50

【0845】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（207SGS435）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（207SGS436）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（207SGS437）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（207SGS438）、エラー報知処理（207SGS439）を実行する。その後、S52に移行する。

【0846】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更に、演出制御用CPU120は、可変表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

10

【0847】

遊技者情報出力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作によって、RAM122に記憶されている遊技者情報にもとづいて2次元コードを生成し、該2次元コードを画像表示装置5に表示する。そして、該2次元コードの表示終了後は、RAM122に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置5に表示された2次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、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。

20

【0848】

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

【0849】

エラー報知処理では、演出制御用CPU120は、CPU103からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定する。エラー指定コマンドを受信している場合は、該受信したエラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する。

30

【0850】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図9-52に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用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、第1保留記憶表示エリア207SG005D及び第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示される保留記憶表示数や保留記憶表示の表示態様を始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに記憶されている保留記憶数や保留表示フラグの値に応じて更新する保留表示更新処理（207SGS454）を実行し、演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177（図7参照）のいずれかの処理を実行する。

40

【0851】

また、先読規制カウンタの値が「1」～「4」のいずれかである場合（207SGS451; N）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する（207SGS452）。演出制御プロセスフラグの値が「0」、「2」～「7」のいずれかである場合（207SGS452; N）は、保留表示更新処理（207SGS454）を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177（図7参照）のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」のである場合（207SGS

50

452; Y)は、先読規制カウンタの値を-1し(207SGS453)、保留表示更新処理(207SGS454)を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。以上のように207SGS451~207SGS453の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機1においては、可変表示が4回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

【0852】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1が起動したことにともづいて、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が起動したことにともづいて、CPU103が始動入賞判定処理(図5参照)を実行しないことで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

【0853】

以上のようにこの実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1において遊技が可能な状態となったことにともづいて、4回の可変表示に亘って先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにともづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【0854】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に特定の背景画像を表示する演出や、特定の可動体の動作、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光を行う演出等を実行してもよい。

【0855】

以上、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図9-17~図9-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち1020~1237までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2~6のいずれかである場合(パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1以外の場合)は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2~6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0856】

特にこの実施の形態の特徴部207SGにおいては、0~65535の範囲内において大当り判定値の数値範囲が1020を基準値とした1箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値MR1の値が大当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無いため、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0857】

また、図9-17~図9-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の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

10

20

30

40

50

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ので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0858】

更に、図9-17～図9-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当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。このため、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ので、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。

10

【0859】

尚、図9-17～図9-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当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ので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0860】

また、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、パチンコ遊技機1に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図9-41に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるCPU103は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し（設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し）、大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、CPU103は、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。

30

【0861】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1が起動した時点でCPU103がRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1が起動した時点でRAM102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機1に電断が発生するまでの期間において該設定された表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。

40

【0862】

また、CPU103は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した

50

設定値と前回可変表示結果を判定するためにRAM 102から読み出した設定値（判定使用済設定値）とを比較し、該比較結果として今回RAM 102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置5に表示される画像によってエラー報知が実行される（図9-50参照）ので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、RAM 102に不適切な設定値が設定されていることをよりの確に特定することができるばかりか、RAM 102に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。

【0863】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM 102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とを比較する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、RAM 102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とは、可変表示の所定回数の実行や、所定時間の経過にもとづいて実行してもよい。

【0864】

また、CPU 103は、RAM 102から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回RAM 102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用CPU 120は、CPU 103から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置5に報知画像207SG005M4を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。

【0865】

また、CPU 103は、図9-40～図9-42に示すように、入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで共通の可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定するので、これら入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで処理の一部を共通化することができ、CPU 103の処理負荷を抑えることができる。

【0866】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図9-17～図9-20に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一となっているが、CPU 103は、可変表示を実行する際にRAM 102から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する（RAM 102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、CPU 103が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、この実施の形態の特徴部207SGのように、RAM 102から読み出した設定値に応じた大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲を設定する場合は、RAM 102から読み出す設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

【0867】

また、図9-17～図9-20に示すように、パチンコ遊技機1に設定値として1（最も大当り確率が低い設定値）が設定されている場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は、大当り判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、CPU 103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0868】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図9-17～図9-20に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおいては

10

20

30

40

50

、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

【0869】

また、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図9-17～図9-20に示すように、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【0870】

また、この実施の形態には、以下に示す発明207SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明207SGの手段1に記載の遊技機として、

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9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図9-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図9-37（A）に示すように、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）

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。

【0871】

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、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG

10

20

30

40

50

004B)を含む情報表示部(例えば、遊技情報表示部207SG200)を有し、

確認条件が成立したとき(例えば、図9-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき)に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態(例えば、CPU103が図9-33に示す設定値確認処理を実行中である状態)に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う(例えば、図9-37(A)に示すように、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)

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。

【0872】

更には、発明207SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である(例えば、図9-4及び図9-37に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【0873】

更には、発明207SGの手段4に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【0874】

更には、発明207SGの手段5に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ8個のセグメントにて構成されている部分)、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【0875】

更には、発明207SGの手段6に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域(例えば、左遊技領域207SG002Lと右遊技領域207SG002R)に発射して遊技を行う遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部(例えば、右打ちランプ207SG132)を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う(例えば、図9-37(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ207SG132を点滅させる部分)

10

20

30

40

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、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。

【0876】

更には、発明207SGの手段7に記載の遊技機として、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が図5に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、

前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部（例えば、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025B）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う（例えば、図9-37（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

【0877】

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9-37（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみを点灯する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【0878】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、RAM102のアドレスF002の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがONである状態）であることを含む第1条件（例えば、クリアスイッチがONである状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、CPU103が図9-31（A）に示すRAMクリア処理を実行する部分）を実行可能であり、

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処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、RAMクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去し

10

20

30

40

50

ない（例えば、図 9-31（A）に示すように、RAM クリア処理において RAM クリアフラグをクリアしない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第 1 条件の成立時と第 2 条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処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処理を的確に実行できる。

【0879】

また、この実施の形態には、以下に示す発明 208SG も含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載されている遊技機にあっては、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、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 9-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部 207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図 9-30 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 207SG051、開放センサ 207SG090 がそれぞれ ON であるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 103 が図 9-32 に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図 9-37（B）に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【0880】

更には、発明 208SG の手段 2 に記載の遊技機として、

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

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている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。

【0881】

更には、発明 208SG の手段 3 に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図 9-37（B）に示すように設定変更中の電断から復帰した場合にお

10

20

30

40

50

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。

【0882】

また、この実施の形態には、以下に示す発明209SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明209SGの手段1に記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図9-27（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図9-35に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図9-35に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情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。

【0883】

更には、発明209SGの手段2に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図9-36（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG0

10

20

30

40

50

29Dにおいて「E.」が表示される部分)、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである(例えば、図9-35(A)及び図9-36(B)に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを使用する部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

【0884】

更には、発明209SGの手段3に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており(例えば、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dがそれぞれ8個のセグメントから構成されている部分)、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段(例えば、クリアスイッチ)を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件(例えば、クリアスイッチがONであること)を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる(例えば、図9-36(A)に示すように、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す(点滅させる)部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

【0885】

更には、発明209SGの手段4に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段(例えば、クリアスイッチ)を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する(例えば、図9-32に示すように、CPU103が設定値確認処理を実行する場合は、207SGSa015と207SGSa016との実行後、207SGSa28~207SGSa030が実行されて表示モニタ207SG029にベース値が表示される部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行うことができる。

【0886】

また、この実施の形態の形態には、以下に示す発明210SGも含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-189349号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2017-189349号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変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)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

10

20

30

40

50

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9-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し(例えば、図9-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、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9-49に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分)、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない(例えば、図9-49(C)に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分)

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

【0887】

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)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9-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し(例えば、図9-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU103が設定値確認処理を実行する部分)、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせ

10

20

30

40

50

るための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図9-49に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が確認動作を行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図9-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0888】

更には、発明210SGの手段3に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において、非検出自動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。

【0889】

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が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図9-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図9-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【0890】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって（例えば、演出制御用CPU120が第1顔伝い初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図9-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する（例えば、図9-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【0891】

以上、この実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0892】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、普通図柄表示器207SG020、普図保留表示器207SG025C、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132、確変ランプ207SG133、時短ランプ207SG134から構成する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを含まなくとも含んでいけばよい。

【0893】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【0894】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）を第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、この発明はこれに限定

されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【0895】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメント及びラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132の点滅、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【0896】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、図9-6に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【0897】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【0898】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタ207SG029を備える形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1には表示モニタ207SG029を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

【0899】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体207SG321の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可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。

【0900】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを

報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部 207SG200 を構成する第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004B、第1保留表示器 207SG025A、第2保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG0131、右打ちランプ 207SG132等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

【0901】

また、前記実施の形態の特徴部 207SGでは、遊技情報表示部 207SG200 を構成する第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004B、第1保留表示器 207SG025A、第2保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG0131、右打ちランプ 207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【0902】

また、前記実施の形態の特徴部 207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

【0903】

また、前記実施の形態の特徴部 207SGでは、遊技情報表示部 207SG200 を構成する第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004B、第1保留表示器 207SG025A、第2保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG131、右打ちランプ 207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004B、第1保留表示器 207SG025A、第2保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG131、右打ちランプ 207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部 207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004B、第1保留表示器 207SG025A、第2保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG131、右打ちランプ 207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【0904】

尚、この実施の形態の特徴部 207SGの遊技制御メイン処理では、図9-30に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセ

10

20

30

40

50

ットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

【0905】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、図9-17～図9-20に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を大当り判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図9-53（A）及び図9-53（B）に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを連続して設けてもよい。

【0906】

尚、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値との数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続して設ける場合は、大当り判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当り判定値の基準値をシフトすることによって、小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当り判定値の数値範囲を変更すればよい。

【0907】

具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図9-53（A）に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020～1237に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1238～1565（1238が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1237）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238～1253に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1254～1581（1254が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1237）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238～1272に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1273～1600（1273が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【0908】

遊技状態が確変状態である場合は、図9-53（B）に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020～1346に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を、大当り判定値の共通数値範囲が通常状態または時短状態から増加した分シフトし、該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1347～1674（1347が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1346）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347～1383に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1384～1711（1384が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1346）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347～1429に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1430～1757（1430が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【0909】

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続するように設定する形態としては、図9-54に示すように、小当り判定値の数値範囲を65308～65535の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲（64990～65207）を設定してもよい。更にこの場合は、大当り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確

10

20

30

40

50

率を設定値に応じて異ならせればよい。

【0910】

尚、図9-54に示すように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを設定する場合は、可変表示結果を判定する際に、先ず、CPU103は、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値（図9-54に示す例であれば、設定値1では64990、設定値2では64974、設定値3では64954）以上であるか否かを判定し、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値以上であると判定した場合には、更に乱数値MR1が小当り判定値の基準値である65208以上であるか否かを判定することによって可変表示結果が大当りであるか小当りであるかを判定すればよい。このように可変表示の判定を行うことによって、可変表示結果が大当りとなるか否かの判定とか変表示結果が小当りとなるか否かの判定の両方を実行することなく可変表示結果を判定することができるので、CPU103の可変表示結果の判定に関する処理負荷を低減することができる。

10

【0911】

以上、図9-53及び図9-54にあっては、大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲、パチンコ遊技機1に設定値として2～6が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲）が大当り判定値の基準値である1020から連続する数値範囲として設定されているとともに、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲から連続した範囲において同一数の判定値を含むように設定されている。このため、CPU103は、乱数値MR1が1020と設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値との範囲内であるか否かを判定することによって、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御するか否かを判定することができる。更に、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御すると判定した場合は、乱数値MR1が設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最小値以上であるか否かを判定することによって大当り遊技状態と小当り遊技状態のどちらに制御するかを判定することができるので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0912】

また、図9-53に示すように、CPU103によって遊技状態が確変状態に制御された場合は、大当り判定値が大当り基準値である1020から連続する数値範囲として増加するとともに、増加した大当り判定値の数値範囲に応じて小当り判定値の数値範囲がシフトするので、CPU103は、該大当り判定値数が増加した数値範囲内で大当り遊技状態に制御するか否かの判定や小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0913】

また、図9-53及び図9-54に示す形態においても、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、CPU103は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【0914】

尚、図9-53及び図9-54に示す形態では、大当り判定値の数値範囲の最大値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の数値範囲の最小値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定してもよい。

【0915】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものでは

50

なく、図9-55及び図9-56に示すように、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定してもよい。

【0916】

尚、このように大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図9-55及び図9-56に示すように、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を、大当り判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当り判定値の設定値が6の場合の非共通数値範囲（非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲）とは異なる数値範囲において、小当り判定値の基準値から連続する数値範囲（図9-55では32767～33094、図9-56では32767～33421、いずれの場合も小当り判定値の基準値は32767）に設定すればよい。

10

【0917】

尚、図9-55及び図9-56に示す形態においては、変動特図に応じて小当り判定値の基準値は共通である一方で小当り判定値の数値範囲に含まれている判定値数が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず小当り判定値の基準値と小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数とは同一であってもよい。

【0918】

以上のように図9-55及び図9-56に示す形態にあつては、大当り判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず1020を基準値とした1020～1237の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6の場合において、大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、60000を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値2であれば60000～60016、設定値3であれば60000～60035・・・設定値6であれば60000～60109）が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機1の開発環境において、設定値の変更に応じて大当り判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当り確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定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。

20

【0919】

特に、CPU103は、大当り判定値の非共通数値範囲について、設定値にかかわらず同一値である60000を基準値として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0920】

また、図9-55及び図9-56に示す形態にあつては、前述した特徴部207SGと同じく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲が設定されないため、CPU103は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【0921】

また、図9-55及び図9-56に示す形態にあつては、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）は、設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、32767を基準値（小当り基準値）として連続した数値範囲（32767～33094）となるように設定されている。つまり、小当り判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一値である32767を小当り基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103の小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0922】

50

尚、図 9-55 及び図 9-56 に示す形態にあっては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機 1 に設定値として 2 以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図 9-55 及び図 9-56 と同様に基準値である 1238 ~ 各設定値に応じた値までの範囲を大当り判定値の非共通数値範囲とすればよい。そして、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定される場合の大当り判定値の非共通数値範囲を最も小さく設定するとともに、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きくなるにしたがって大当り判定値の非共通数値範囲を拡大していくことによって、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当り遊技状態に制御される確率を異ならせればよい。

【0923】

更に、図 9-55 及び図 9-56 に示す形態にあっては、変動特図が第 1 特図である場合は、32767 ~ 33094 の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第 2 特図である場合は、32767 ~ 33421 の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、CPU103 は、変動特図が第 1 特図である場合と第 2 特図である場合とで同一値である 32767 を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103 による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0924】

尚、図 9-55 及び図 9-56 に示す形態にあっては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

【0925】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG においては、CPU103 は、0 ~ 65535 の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値 MR1 の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103 は、特徴部 207SG に示した以外の方法によって大当り遊技状態に制御するか否かや小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。例えば、乱数値 MR1 の値に対して演算を行い、該演算結果の値にもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。更に、乱数値 MR1 の値に対して演算を行い、該演算結果の値が所定値（例えば、当り判定値の最大値である 65535）を超えたか否かにもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。

【0926】

（特徴部 10F に関する説明）

次に、特徴部 10F について説明する。特徴部 10F は、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【0927】

図 10-1 は、特徴部 10F における設定値変更処理を示すフローチャートである。図 10-1 において、図 9-32 と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定

値変更処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。遊技停止開始処理の詳細は、図10-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（207SGSa051）。その後、図9-32に示す処理と同様の処理が実行される。

【0928】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する（10FS002）。遊技停止終了処理の詳細は、図10-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了する（207SGSa067）。その後、図9-32に示す処理と同様の処理が実行される。

【0929】

図10-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図10-2において、図9-33と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。遊技停止開始処理の詳細は、図10-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図10-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（207SGSa101）。その後、図9-33に示す処理と同様の処理が実行される。

【0930】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合（207SGSa111;N）に、遊技停止終了処理を実行する（10FS002）。遊技停止終了処理の詳細は、図10-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図10-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する（207SGSa112）。その後、図9-33に示す処理と同様の処理が実行される。

【0931】

（各種タイマについて）

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【0932】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を変化状態に制御するV変化の遊技機において、所定スイッチ（V変化を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V変化の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間隙で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）に

についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

【0933】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【0934】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【0935】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【0936】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当りの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【0937】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

【0938】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図10-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010；Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS010；N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS011）。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（10FS011；Y）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

【0939】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（10FS011；N）、V蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS012）。10FS012において、V蓋開放時間タイマが作動中であれば（10FS012；Y）、作動中のV蓋開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが作動中でなければ（10FS012；N）、V通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS013）。10FS013において、V通過待ち時間タイマが作動中であれば（10FS013；Y）、作動中のV通過待ち時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

【0940】

V通過待ち時間タイマが作動中でなければ（10FS013；N）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS014）。10FS014において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（10FS014；Y）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS014；N）、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS015）。10FS015において、特図変動時間タイマが作動中であれば（10FS015；Y）、作動中の特図変動時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

【0941】

特図変動時間タイマが作動中でなければ（10FS015；N）、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS016）。10FS016において、普図変動時間タイマが作動中であれば（10FS016；Y）、作動中の普図変動時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ（10FS016；N）、ファンファーレ時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS017）。10FS017において、ファンファーレ時間タイマが作動中であれば（10FS017；Y）、作動中のファンファーレ時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

【0942】

ファンファーレ時間タイマが作動中でなければ（10FS017；N）、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS018）。10FS018において、エンディング時間タイマが作動中であれば（10FS018；Y）、作動中のエンディング時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ（10FS018；N）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する（10FS019）。10FS019において、その他のタイマが作動中であれば（10FS019；Y）、作動中のその他のタイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ（10FS019；N）、その他処理（10FS021）を実行し、その後に処理を終了する。

【0943】

ここで、その他処理（10FS021）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理（10FS021）により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【0944】

（遊技停止終了処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理について説明する。図10-4は、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（10FS030）。10FS030において、アタッカー開放時間タイマが停止中であ

10

20

30

40

50

れば（１０ＦＳ０３０；Ｙ）、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３０；Ｎ）、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３１）。１０ＦＳ０３１において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３１；Ｙ）、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【０９４５】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３１；Ｎ）、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３２）。１０ＦＳ０３２において、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３２；Ｙ）、停止中のＶ蓋開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３３）。１０ＦＳ０３３において、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３３；Ｙ）、停止中のＶ通過待ち時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【０９４６】

Ｖ通過待ち時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３３；Ｎ）、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３４）。１０ＦＳ０３４において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３４；Ｎ）、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３５）。１０ＦＳ０３５において、特図変動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３５；Ｙ）、停止中の特図変動時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【０９４７】

特図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３５；Ｎ）、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３６）。１０ＦＳ０３６において、普図変動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３６；Ｙ）、停止中の普図変動時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３６；Ｎ）、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３７）。１０ＦＳ０３７において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３７；Ｙ）、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【０９４８】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３７；Ｎ）、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３８）。１０ＦＳ０３８において、エンディング時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３８；Ｙ）、停止中のエンディング時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３９）。１０ＦＳ０３９において、その他のタイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３９；Ｙ）、停止中のその他のタイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０４１）を実行し、その後に処理を終了する。

【０９４９】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０４１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０４１）により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【0950】

(特徴部の効果について)

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置7が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0951】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0952】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてV入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0953】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置6Bが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0954】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0955】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0956】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うこと

10

20

30

40

50

ができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0957】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0958】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0959】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

【0960】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（V領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

【0961】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（V領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

20

30

40

50

【0962】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図10-1～図10-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【0963】

特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当たり表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当たり表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【0964】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【0965】

(特徴部10Fに関する発明の説明)

以上に説明したように、この特徴部10Fには、上述した特徴部10Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【0966】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部10Fは以下のように構成される。

【0967】

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1～3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分)と、

遊技者にとって有利な第1状態(例えば、開状態)と、不利な第2状態(例えば、閉状態)とに変化する可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定

10

20

30

40

50

遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU 103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

10

【0968】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0969】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU 103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

20

【0970】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0971】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU 103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU 103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【0972】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0973】

50

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となつているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となつているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0974】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となつているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0975】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0976】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0977】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0978】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

10

20

30

40

50

において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0979】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0980】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0981】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0982】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0983】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当たり表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当たり時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の

10

20

30

40

50

計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0984】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0985】

（特徴部11Fに関する発明の説明）

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【0986】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部11Fは以下のように構成される。

【0987】

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0988】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0989】

（2） 上記（1）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状

10

20

30

40

50

態)とに変化する可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技(例えば、ラウンド)を複数回実行可能な所定遊技実行手段(例えば、CPU103)と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段(例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる)。

10

【0990】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0991】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

20

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【0992】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【0993】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

40

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0994】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうこと

50

により遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0995】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0996】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0997】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0998】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0999】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1000】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1001】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【1002】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1003】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

20

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

30

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1004】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1005】

(特徴部12Fに関する発明の説明)

特徴部12Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【1006】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに

50

行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 12F は以下のように構成される。

【1007】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1008】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1009】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 103）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1010】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1011】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時する CPU 103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確

10

20

30

40

50

認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1012】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1013】

（４） 上記（２）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1014】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1015】

（５） 上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1016】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1017】

（６） 上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに

10

20

30

40

50

、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置 6 B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

【1018】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1019】

（7） 上記（1）～（6）のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート 41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU 103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

20

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1020】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1021】

（8） 上記（1）～（7）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【1022】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1023】

（9） 上記（1）～（8）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演

50

出) を実行する終了報知演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120) と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段 (例えば、エンディング時間タイマにより計時する CPU 103) とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 103 は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1024】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1025】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果 (例えば、小当り表示結果) となったことに基づいて特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) に制御可能な特殊状態制御手段 (例えば、CPU 103) と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置 (例えば、特殊可変入賞球装置) と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域 (例えば、特殊入賞口) とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段 (例えば、小当り時間タイマにより計時する CPU 103) とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる (例えば、CPU 103 は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1026】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1027】

(特徴部 13F に関する発明の説明)

特徴部 13F として、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった (例えば、特開 2010-200902 号公報参照)。

【1028】

しかし、特開 2010-200902 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 13F は以下のように構成される。

10

20

30

40

50

【1029】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1030】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1031】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1032】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1033】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確

10

20

30

40

50

認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1034】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1035】

（４） 上記（２）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1036】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1037】

（５） 上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1038】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1039】

（６） 上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに

10

20

30

40

50

、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置 6 B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

【1040】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1041】

（7） 上記（1）～（6）のいずれかの遊技機において、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

20

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1042】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1043】

（8） 上記（1）～（7）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【1044】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1045】

（9） 上記（1）～（8）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

50

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1046】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1047】

（10） 上記（1）～（9）のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1048】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1049】

（特徴部40Fに関する説明）

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する可能性がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

図11-1は、この実施の形態における特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。図11-1は、前述した図9-8（A）に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンドF1XXHおよびコマンドF2XXHである。これらのコマンドは、第1始動入賞口、または、第2始動入賞口への始動入賞時における大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドF1XXHは、

10

20

30

40

50

入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【1050】

図 11-1 に示す各種の演出制御コマンドは、CPU 103 により所定のタイミングで主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用 CPU 120 は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用 CPU 120 により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

【1051】

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

【1052】

（第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドに基づく処理について）

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第 4 の図柄として第 4 図柄を設けてもよい。第 4 図柄は、特別図柄（第 1、第 2 特別図柄）が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第 4 図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 CPU 120 は、第 1 変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。

【1053】

（大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について）

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な開状態（第 1 状態）に変化させるラウンド遊技が例えば、15 回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置 7 が閉状態（第 2 状態）に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用 CPU 120 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置 7 を開状態に制御する。また、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

【1054】

（第 1 始動口入賞指定コマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、RAM 122 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第 1 保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、RAM 122 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第 2 保留情報に対応した保留表示を表示する。

【1055】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第1始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用CPU120は、大当たり期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

10

【1056】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留表示の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当たり期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

20

【1057】

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

30

【1058】

次に、特徴部40Fにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図11-2は、特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図11-2においては、図9-43と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図11-2においては、図9-43における207SGS413~207SGS415、および、207SGS417~207SGS424に関する処理が削除されて、207SGS412の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

【1059】

演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

40

【1060】

207SGS412において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する(40FS001)。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板11から演出制御基板12に対して演出制御コマンドが送信された場合

50

に演出制御用CPU120によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図11-3において説明する。

【1061】

40FS001においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合(207SGS416;N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;Y)は207SGS427に進む。

【1062】

図11-3は、40FS001において実行される特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドをRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。そして、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

【1063】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(40FS010)。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1064】

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1065】

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1066】

40FS013において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS014の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすること

10

20

30

40

50

ができる。その後、処理を終了する。

【1067】

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【1068】

40FS015において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1069】

40FS016において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【1070】

40FS017において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS018の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【1071】

40FS018において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板12に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板12につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

40

【1072】

40FS018において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、4

50

0 F S 0 1 9 の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する（4 0 F S 0 2 0）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置 5 の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

【1 0 7 3】

4 0 F S 0 1 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する（4 0 F S 0 1 9）。これらのコマンドは、例えば、図 1 1 - 1 に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（4 0 F S 0 2 1）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1 0 7 4】

（特徴部の効果について）

図 1 1 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1 0 7 5】

図 1 1 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1 0 7 6】

図 1 1 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを受信したとしても第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを破棄するため、当該第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1 0 7 7】

図 1 1 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを受信したとしても第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを破棄するため、当該第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1 0 7 8】

図 1 1 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

20

30

40

50

【1079】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1080】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【1081】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【1082】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1083】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【1084】

図11-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

【1085】

図11-2に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【1086】

図11-3の40FS020に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づい

50

た画像表示装置 5 等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【1087】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部 40F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに
限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても
この発明に含まれる。以下に、特徴部 40F の変形例について説明する。

【1088】

前述した実施形態において、演出制御用 CPU 120 は、設定変更状態または設定確認
状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファ
の解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていく
のではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全
てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基
づいて、CPU 103 により主基板 11 から演出制御基板 12 に対して初期化コマンドが送
信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制
御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。
また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマ
ンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

【1089】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに
、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演
出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状
態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基
づく処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても設定変更状態
または設定確認状態に制御されているときに実行される制御の方が、それ以外の演出制御
コマンドを受信したことに基づく制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置 5 の画面
では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関し
ては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音
を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

【1090】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに
受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認
状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

【1091】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用 CPU 120
により動作する所定の演出手段として、画像表示装置 5 や入賞時のランプについて説明し
た。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段 120 がコマンドの受信に基づいて実行さ
れるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や
遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定
のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変
更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても
当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

【1092】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コ
マンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させる
ためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

【1093】

前述した実施形態において、画像表示装置 5 を動作させる制御とともに遊技機に設けら
れるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、
設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピー
カに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【1094】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

【1095】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【1096】

前述した実施形態においては、40FS001内の40FS021の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり(207SGS416;Y)と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

【1097】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【1098】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【1099】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【1100】

[特徴部21TMに関する説明]

次に、特徴部21TMに関して説明する。本実施形態では、前述した(特徴部207SGに関する説明)において示したように、設定値を変更可能な遊技機において、所定の遊技状態(例えば高ベース状態)に制御されてから実行された変動表示の回数に応じて、選択される変動パターンの割合が異なることに特徴を有している。

【1101】

(表示結果判定)

図12-1は、低確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図12-1(A)~(F)に示すように、各設定値(1~6)に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値(1~6の何れか

10

20

30

40

50

）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当たり判定を実行する。

【1102】

本実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6，5，4，3，2，1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5，4，3，2，1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【1103】

表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1（第1）である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2（第2）である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【1104】

図12-1（A）に示すように、低確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率（ $1/199.8$ ）で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/199.8$ ）で大当たりに当選するようになっている。

【1105】

また、図12-1（B）に示すように、非確変時における設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（ $1/188.3$ ）で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/188.3$ ）で大当たりに当選するようになっている。

【1106】

また、図12-1（C）に示すように、低確率時における設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/178.1$ ）で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/178.1$ ）で大当たりに当選するようになっている。

【1107】

また、図12-1（D）に示すように、低確率時における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/164.7$ ）で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/164.7$ ）で大当たりに当選するようになっている。

【1108】

また、図12-1(E)に示すように、低確率時における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率(1/149.3)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/149.3)で大当りに当選するようになっている。

【1109】

また、図12-1(F)に示すように、低確率時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率(1/134.0)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/134.0)で大当りに当選するようになっている。

【1110】

つまり、CPU103は、低確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図12-1(A)～(F)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図12-1(A)～(F)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1111】

図12-2は、高確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図12-2(A)～(F)に示すように、各設定値(1～6)に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値(1～6の何れか)に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当り判定を実行する。

【1112】

図12-2(A)に示すように、高確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率(1/50)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/50)で大当りに当選するようになっている。

【1113】

また、図12-2(B)に示すように、高確率時における設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(1/47.1)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/47.1)で大当りに当選するようになっている。

【1114】

また、図12-2(C)に示すように、高確率時における設定値3に対応する表示結果

10

20

30

40

50

判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（1／44.5）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1／44.5）で大当りに当選するようになっている。

【1115】

また、図12-2（D）に示すように、高確率時における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（1／41.2）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1／41.2）で大当りに当選するようになっている。

10

【1116】

また、図12-2（E）に示すように、高確率時における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（1／37.3）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1／37.3）で大当りに当選するようになっている。

20

【1117】

また、図12-2（F）に示すように、高確率時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（1／33.5）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1／33.5）で大当りに当選するようになっている。

30

【1118】

つまり、CPU103は、高確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図12-2（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図14-2（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【1119】

また、本実施例では、CPU103は、図12-1及び図12-2に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

40

【1120】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個、3個、4個、5個、または7個以上であってもよい。

【1121】

50

(大当たり種別判定)

図12-3(A)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示す説明図であり、図12-3(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図12-3(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図12-3(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【1122】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を「3R通常大当たり[50回]」、「3R通常大当たり[100回]」、「5R通常大当たり[50回]」、「5R通常大当たり[100回]」、「10R通常大当たり[50回]」、「10R通常大当たり[100回]」、「3R確変大当たり[次回]」、「5R確変大当たり[次回]」、及び「10R確変大当たり[次回]」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【1123】

ここで、本実施形態の特徴部21TMにおける大当たり種別について説明する。本実施形態の特徴部21TMでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確／高ベース状態に移行する「通常大当たり」(非確変大当たりともいう)と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確／高ベース状態に移行する「確変大当たり」が設定されている。

【1124】

「3R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが3回(いわゆる3ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「5R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが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たりである。更に、「10R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。

【1125】

「通常大当たり[50回]」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(本例では、50回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了し、「通常大当たり[100回]」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(本例では、100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【1126】

一方、「確変大当たり[次回]」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「3R確変大当たり[次回]」、「5R確変大当たり[次回]」、及び「10R確変大当たり[次回]」の何れかの種別である場合には、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。

【1127】

例えば、「3R通常大当たり[50回]」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが3回(いわゆる3ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりであり、大当たり遊技状態の終了後に低確／高ベース状態に移行し、その後に実行される時短制御は、所定回数(本例では、50回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態と

10

20

30

40

50

なることにより終了する大当り種別である。また、「10R確変大当り[次回]」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り、大当り遊技状態の終了後に高確／高ベース状態に移行し、その後に実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される大当り種別である。

【1128】

尚、この実施の形態の特徴部21TMにおいては、大当り種別としての9種類を設ける形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は8種類以下、または10種類以上設けてもよい。

【1129】

図12-3(A)に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～176までが「3R通常大当り[50回]」に割り当てられており、177～179までが「5R通常大当り[50回]」に割り当てられており、180～290までが「3R確変大当り[次回]」に割り当てられており、291～293までが「5R確変大当り[次回]」に割り当てられており、294～299までが「10R確変大当り[次回]」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

【1130】

また、図12-3(B)に示すように、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～134までが「3R通常大当り[100回]」に割り当てられており、135～164までが「5R通常大当り[100回]」に割り当てられており、165～179までが「10R通常大当り[100回]」に割り当てられており、180～203までが「3R確変大当り[次回]」に割り当てられており、204～263までが「5R確変大当り[次回]」に割り当てられており、294～299までが「10R確変大当り[次回]」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

【1131】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。同様に、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。

【1132】

また、本実施形態では、遊技状態として、低確率状態且つ低ベース状態（低確／低ベース状態：通常状態）に制御される場合と、低確率状態且つ高ベース状態（低確／高ベース状態：時短状態）に制御される場合と、高確率状態且つ高ベース状態（高確／高ベース状態：確変状態）に制御される場合がある。

【1133】

以上に示したように、本実施形態では、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後の50変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後の50変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合よりも高い。また、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく51変動以降（第2期間）に突入する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく51変動以降（第2期間）に突入する割合よりも低い。

【1134】

また、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当たり遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当たり遊技終了後の100変動以内（第1期間）で次の大当たりが発生する割合は、低設定値であるときに当該大当たり遊技終了後の100変動以内（第1期間）で次の大当たりが発生する割合よりも高い。また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当たり遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当たり遊技終了後に次の大当たりが発生することなく101変動以降（第2期間）に突入する割合は、低設定値であるときに当該大当たり遊技終了後に次の大当たりが発生することなく101変動以降（第2期間）に突入する割合よりも低い。

【1135】

（遊技状態と演出用図柄及び演出モードの関係）

まず、各遊技状態（低確／低ベース状態：通常状態、低確／高ベース状態：時短状態、高確／高ベース状態：確変状態）、各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）、及び、各演出モード（通常モード、チャンスタイム、FEVERZONE）の關係に関して詳細に説明する。この実施の形態では、画像表示装置5の右上部及び左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した第1小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1とし、第2特別図柄に対応した第2小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面右上部のエリアを左から第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2とする。

【1136】

第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。また、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、第1小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低く、第2小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【1137】

図12-4は、遊技状態に対応した飾り図柄、小図柄、及び背景画像の具体例を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示が実行される。ここで、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合と、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合とがあり、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示のうち何れの特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行されるのかは、遊技状態に応じて異なる。

【1138】

本実施形態における遊技状態として、前述したように、低確／低ベース状態（通常状態と称する場合がある）と、低確／高ベース状態（時短状態と称する場合がある）と、高確／高ベース状態（確変状態と称する場合がある）とがある。そして、遊技状態が、(i) 低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合には、飾り図柄は第1特別図柄に対応している。一方、遊技状態が、(ii) 低確／高ベース状態（時短状態）に制御されている場合、(iii) 高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている場合は、何れの場合も、飾り図柄は第2特別図柄に対応している。

【1139】

即ち、(i) の場合には、飾り図柄及び第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報となるが、(ii) ~ (iii) の場合には、飾り図柄及び第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応した情報となる。なお、以下の説明において、図中の「特図1」とは第1特別図柄を示しており、図中の「特図2」とは第2特別図柄を示している。

【1140】

図12-4(A)は、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）であり、飾り図柄及び第1小図柄が第1特別図柄に対応しており、第2小図柄が第2特別図柄に対応しているときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図12-1(B)は、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であり、飾り図柄及び第2小図柄が第2特別図柄に対応しており、第1小図柄が第1特別図柄に対応しているときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図12-4(C1)及び(C2)は、それぞれ、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）であり、飾り図柄及び第2小図柄が第2特別図柄に対応しており、第1小図柄が第1特別図柄に対応しているときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。

10

【1141】

図12-4に示すように、画像表示装置5の画面左下部には、第1保留記憶数（0～4個の第1保留表示21TM010）を表示する第1保留表示領域21TM011が設けられており、画像表示装置5の画面右下部には、第2保留記憶数（0～4個の第2保留表示21TM020）を表示する第2保留表示領域21TM021が設けられている。また、画像表示装置5の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示21TM030を表示するアクティブ表示領域21TM031が設けられている。

【1142】

さらに、画像表示装置5の画面左部（第1保留表示領域21TM011の上部）には第1保留記憶数を表示する第1保留記憶数特別表示領域21TM015が設けられており、画像表示装置5の画面右部（第2保留表示領域21TM021の上部）には第2保留記憶数を表示する第2保留記憶数特別表示領域21TM025が設けられている。そして、前述したように、画像表示装置5の画面左上部には、第1特別図柄に対応した第1小図柄を表示する第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1が設けられており、画像表示装置5の画面右上部には、第2特別図柄に対応した第2小図柄を表示する第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2が設けられている。

20

【1143】

ここで、第1保留表示領域21TM011には、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第2保留表示領域21TM021には、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。これに対して、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には、第1保留記憶数が数値により表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には、第2保留記憶数が数値により表示される。第1保留表示領域21TM011におけるオブジェクトの表示範囲は、第1保留記憶数特別表示領域21TM015における数値の表示範囲よりも広く、第1保留表示領域21TM011には、第1保留記憶数が、第1保留記憶数特別表示領域21TM015よりも高い視認性で表示されることになる。また、第2保留表示領域21TM021におけるオブジェクトの表示範囲は、第2保留記憶数特別表示領域21TM025における数値の表示範囲よりも広く、第2保留表示領域21TM021には、第2保留記憶数が、第2保留記憶数特別表示領域21TM025よりも高い視認性で表示されることになる。

30

40

【1144】

また、第1保留表示領域21TM011には、遊技状態が(i)低確／低ベース状態（通常状態）であるときには、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、遊技状態が(ii)低確／高ベース状態（時短状態）、及び(iii)高確／高ベース状態（確変状態）の何れかの状態であるときには、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第1保留表示領域21TM011には、遊技状態に応じて第1保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には、遊技状態にかかわらず（遊技状態が(ii)～(iii)の何れかのときにも）第1保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第1保留表示領域21TM011にオブジェクトが表示されない遊技状態((ii)～(iii)の何れか)のとき

50

にも、第1保留記憶数特別表示領域21TM015を確認することにより、第1保留記憶数を把握することができる。

【1145】

また、第2保留表示領域21TM021には、遊技状態が(i i)低確／高ベース状態(時短状態)、及び(i i i)高確／高ベース状態(確変状態)の何れかの状態であるときには、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、遊技状態が(i)低確／低ベース状態(通常状態)であるときには、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第2保留表示領域21TM021には、遊技状態に応じて第2保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には、遊技状態にかかわらず(遊技状態が(i)のときにも)第2保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第2保留表示領域21TM021にオブジェクトが表示されない遊技状態(i)のときにも、第2保留記憶数特別表示領域21TM025を確認することにより、第2保留記憶数を把握することができる。

10

【1146】

また、アクティブ表示領域21TM031には、遊技状態にかかわらず、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応している特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトが表示されるようになっている。

【1147】

図12-4(A)に示す例は、遊技状態が低確／低ベース状態(通常状態)に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確／低ベース状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として、太陽と山とを含む屋の風景をあらわした「屋画像」が表示されることになる。

20

【1148】

本例では、第1保留記憶数が3であり、第2保留記憶数が0の状態であるときに、第1特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「3」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「0」と表示され、第1保留表示領域21TM011には3つの第1保留表示21TM010が表示されている。また、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示(第1特別図柄の変動表示)に対応したアクティブ表示21TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、前回実行された(直近に実行された)第2特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第2小図柄(第2特別図柄に対応した情報)の組み合わせ(本例では「245」)が継続して表示されている。

30

【1149】

図12-4(B)に示す例は、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確／高ベース状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、「チャンスタイム」という演出モードに制御される。演出モードが「チャンスタイム」のときには、飾り図柄の背景画像として、夕空と山とを含む夕方の風景をあらわした「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。

40

【1150】

本例では、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が3の状態であるときに、第2特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「0」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「3」と表示され、第2保留表示領域21TM021には3つの第2保留表示21TM020が表示されている。また、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示(第2特

50

別図柄の変動表示) に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄 (第 2 特別図柄に対応した情報) の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において第 1 小図柄 (サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報) の変動表示が実行されており、前回実行された (直近に実行された) 第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄 (第 1 特別図柄に対応した情報) の組み合わせ (本例では「1 3 4」) が継続して表示されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄 (第 2 特別図柄に対応した情報) の変動表示が実行されている。

【1 1 5 1】

10

図 1 2 - 4 (C 1) 及び (C 2) は、それぞれ、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に制御されているときの画像表示装置 5 の画面を示す図である。図 1 2 - 4 (C 1) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されているときには、遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、所定回数 (本例では、5 0 回又は 1 0 0 回) の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでは、遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態) に制御されているときと同様に、演出モードが「チャンスタイム」に制御される。前述したように、演出モードが「チャンスタイム」のときには、飾り図柄の背景画像として、夕空と山とを含む夕方の風景をあらわした「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。

20

【1 1 5 2】

そして、図 1 2 - 4 (C 2) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数 (本例では、5 0 回又は 1 0 0 回) の特図ゲームが実行されると、「F E V E R Z O N E」という演出モードに制御される。演出モードが「F E V E R Z O N E」のときには、飾り図柄の背景画像として、雲と風と雨とを含む台風の風景をあらわした「台風画像」が表示されることになり、画面中央部に「F E V E R Z O N E」の文字が表示されることになる。

【1 1 5 3】

本実施形態では、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に移行してから、所定回数 (本例では、5 0 回又は 1 0 0 回) の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間を第 1 期間と称するものとする。また、遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数 (本例では、5 0 回又は 1 0 0 回) の特図ゲームが実行された後の期間 (本例では、5 1 回以降又は 1 0 1 回以降) を第 2 期間と称するものとする。

30

【1 1 5 4】

また、遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態) に移行してから、所定回数 (本例では、5 0 回又は 1 0 0 回) の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間を高確 / 高ベース状態のときと同様に第 1 期間と称するものとする。一方で、遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態) に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数 (本例では、5 0 回又は 1 0 0 回) の特図ゲームが実行された後の期間 (本例では、5 1 回以降又は 1 0 1 回以降の期間であり、低確 / 低ベース状態 (通常状態) に以降した後の期間) については第 2 期間と称さないものとする。

40

【1 1 5 5】

図 1 2 - 4 (C 1) に示す例では、第 1 保留記憶数が 0 であり、第 2 保留記憶数が 3 の状態であるときに、第 2 特別図柄の変動表示が実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 には「0」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 には「3」と表示され、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には 3 つの第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 には、飾り図柄の変動表示 (第 2 特別図柄の変動表示) に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 が

50

表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において第 1 小図柄（サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄（第 1 特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「1 3 4」）が継続して表示されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【1156】

図 12-4 (C2) に示す例では、第 1 保留記憶数が 0 であり、第 2 保留記憶数が 3 の状態であるときに、第 2 特別図柄の変動表示が実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 21 T M 0 1 5 には「0」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 21 T M 0 2 5 には「3」と表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において第 1 小図柄（サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄（第 1 特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「1 3 4」）が継続して表示されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【1157】

本実施形態では、演出モードが「FEVER ZONE」に制御されている期間（第 2 期間）は、第 2 保留記憶数が 1 以上であるときにも、第 2 保留表示領域 21 T M 0 2 1 には第 2 保留表示 21 T M 0 2 0 が表示されない。また、第 2 特別図柄の変動表示が実行されているときにも、アクティブ表示領域 21 T M 0 3 1 には、飾り図柄の変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示 21 T M 0 3 0 が表示されず、アクティブ表示領域 21 T M 0 3 1 を示す四角いオブジェクト自体も表示されない。

【1158】

これは、第 2 期間では、表示結果が「大当たり」となる変動表示（直大当たりの変動パターンによる変動表示）が実行されるまで、変動表示期間が極めて短い変動表示（高速変動）が連続して実行されるためである。このような高速変動が連続して実行される場合、各変動表示（高速変動）の表示結果を遊技者に確実に認識させるために、飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に注目させる必要がある。そのため、第 2 期間では、保留表示やアクティブ表示を表示させないようにして、遊技者の意識を、現在実行されている変動表示（高速変動）の表示結果に向けさせるようにしている。

【1159】

なお、このような形態に限らず、演出モードが「チャンスタイム」のとき（第 1 期間であるとき）には、保留表示やアクティブ表示が表示されず、演出モードが「FEVER ZONE」のとき（第 2 期間であるとき）には、保留表示やアクティブ表示が表示されるようにしてもよい。

【1160】

（遊技フロー）

図 12-5 は、本実施形態の遊技フローを示す説明図である。前述したように、本実施形態では、遊技状態に対応した複数の演出モード（通常モード、チャンスタイム、FEVER ZONE）が設けられており、演出制御用 CPU 120 は、複数の演出モードに制御可能である。

【1161】

遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

10

【1162】

遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されており、演出モードが「チャンスタイム」に制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

20

【1163】

遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されており、演出モードが「チャンスタイム」に制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

30

【1164】

遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されるとともに演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから所定回数（本例では50回又は100回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）から低確／低ベース状態（通常状態）に移行し、演出モードがチャンスタイムから通常モードに移行する。

40

【1165】

具体的には、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されてから（演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから）所定回数（50回又は100回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れの表示結果にもならない場合には、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示に対応して、遊技状態が低確／低ベース状態に移行すること（あるいは遊技状態が高確／高ベース状態であり高確／高ベース状態が維持されること）を示唆する示唆演出（本例では失敗態様の継続チャレンジ演出）が実行される。そして、所定

50

回数目（５０回目又は１００回目）の変動表示が終了したタイミングで、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）から低確／低ベース状態（通常状態）に転落し、次の変動表示から演出モードが通常モードになる。

【１１６６】

遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されるとともに演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから所定回数（本例では５０回又は１００回）の変動表示が実行されるまでに大当たりが発生しなかった場合には、高確／高ベース状態（確変状態）が継続し、演出モードが「チャンスタイム」から「ＦＥＶＥＲＺＯＮＥ」に移行する。

【１１６７】

具体的には、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから（演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから）所定回数（５０回又は１００回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「３Ｒ通常大当たり」、「５Ｒ通常大当たり」、「１０Ｒ通常大当たり」、「３Ｒ確変大当たり」、「５Ｒ確変大当たり」、及び「１０Ｒ確変大当たり」の何れの表示結果にもならない場合には、所定回数目（５０回目又は１００回目）の変動表示に対応して、遊技状態が高確／高ベース状態であり高確／高ベース状態が維持されること（あるいは遊技状態が低確／低ベース状態に移行すること）を示唆する示唆演出（本例では成功態様の継続チャレンジ演出）が実行される。そして、所定回数目（５０回目又は１００回目）の変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続し、次の変動表示から演出モードが「ＦＥＶＥＲＺＯＮＥ」になる。

【１１６８】

このように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されてから、所定回数（本例では、５０回又は１００回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでは、演出モードは「チャンスタイム」に制御されている。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、所定回数（本例では、５０回又は１００回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでは、演出モードは「チャンスタイム」に制御されている。

【１１６９】

即ち、大当たり遊技が終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態においても演出モードは「チャンスタイム」に制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。このような構成によれば、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とで、第１期間の演出を共通化することが可能となり、遊技者は現在制御されている遊技状態を認識することが困難となる。また、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御されているときでも、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である期待感を遊技者に与えることで、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【１１７０】

（変動パターン判定）

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。

【１１７１】

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

【１１７２】

本実施形態では、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルと、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルについて説明する。各遊技状態について、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルとが予め用意されているものとする。

【1173】

はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターン、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【1174】

本実施形態において、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1秒であり、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は5秒であり、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30秒であり、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は60秒である。

【1175】

20

「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。ここで、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間が5秒であるのに対して、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間が1秒であるので、保留記憶がある場合に、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定されたときには、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定されたときよりも短い間隔で保留記憶を消化することが可能となる。

【1176】

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

30

【1177】

本実施形態において、「直大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10秒であり、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30秒であり、「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は60秒である。

【1178】

40

本実施形態において、「直大当たり」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチ成立を経ずに、変動表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「直大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「大当たり」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン（「ノーマルリーチ大当たり」、「スーパーリーチ大当たり」）の変動表示期間よりも短くなっている。

【1179】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当たり」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【1180】

50

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」及び「スーパーリーチ大当たり」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。そして、最終表示結果が「大当たり」となる場合（大当たり図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行され、最終表示結果が「はずれ」となる場合（はずれ図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が実行される。

【1181】

図12-6(A)は、第1期間〔最終変動を除く〕用の変動パターン判定テーブルである。この第1期間〔最終変動を除く〕とは、第1期間（第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の50回の特図ゲームの期間、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回の特図ゲームの期間）から、前述した第1期間の最終変動（本例では、第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲーム）を除いた期間（即ち、第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の49回の特図ゲームの期間、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の99回の特図ゲームの期間）のことである。ここで、図12-6(A)のうち、図12-6(A1)は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図12-6(A2)は、大当たり用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【1182】

つまり、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合の第1期間〔最終変動を除く〕と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第1期間〔最終変動を除く〕とで、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の〔はずれ用〕の変動パターン判定テーブル（図12-6(A1)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合の第1期間〔最終変動を除く〕と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第1期間〔最終変動を除く〕とで、変動開始時の判定結果が「大当たり」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の〔大当たり用〕の変動パターン判定テーブル（図12-6(A2)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。

【1183】

図12-6(A1)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～750までが「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンに割り当てられており、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～750までが「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンに割り当てられており、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。このように、最終変動を除く第1期間において、表示結果が「はずれ」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【1184】

図12-6(A2)に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～20までが「直大当たり」の変動パターンに割り当てられており、21～50までが「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられており、51～997までが「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定

値の範囲 1～997 のうち、1～20 までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、21～50 までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、51～997 までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、最終変動を除く第 1 期間において、表示結果が「大当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【1185】

図 12-6 (B) は、第 1 期間 [最終変動] 用の変動パターン判定テーブルである。この第 1 期間 [最終変動] とは、前述した第 1 期間の最終変動（本例では、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 50 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 100 回目の特図ゲーム）のことである。ここで、図 12-6 (B) のうち、図 12-6 (B1) は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図 12-6 (B2) は、大当り用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【1186】

つまり、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合の第 1 期間の最終変動と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第 1 期間の最終変動とで、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の「はずれ用」の変動パターン判定テーブル（図 12-6 (B1)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合の第 1 期間の最終変動と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第 1 期間の最終変動とで、変動開始時の判定結果が「大当り」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の「大当り用」の変動パターン判定テーブル（図 12-6 (B2)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。

【1187】

図 12-6 (B1) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～997 までが後述する「示唆演出（はずれ）」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～997 までが「示唆演出（はずれ）」の変動パターンに割り当てられている。このように、第 1 期間の最終変動において、表示結果が「はずれ」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【1188】

図 12-6 (B2) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～997 までが「示唆演出（大当り）」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～997 までが「示唆演出（大当り）」の変動パターンに割り当てられている。このように、第 1 期間の最終変動において、表示結果が「大当り」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【1189】

示唆演出とは、第 1 期間から第 2 期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する演出であるとともに、第 1 期間から第 2 期間に移行するか否か（遊技状態の高ベース状態が継続するか否か）を報知する演出である。本実施形態では、後述する図 12-13 に示すように、示唆演出として継続チャレンジ演出を実行している。

【1190】

継続チャレンジ演出では、後述する図 12-13 に示すように、画像表示装置 5 の画面中央部に「継続チャレンジ」という文字と、押しボタン 31B を操作するよう遊技者に促すための操作促進表示 21TM150 とが表示され、画面右下部にキャラクタ 21TM300 が表示される。操作促進表示 21TM150 には、押しボタン 31B を模し

10

20

30

40

50

た画像と、プッシュボタン 3 1 B を模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン 3 1 B を押下するように促す表示となっている。

【1 1 9 1】

現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に「失敗」という文字と、「?」というオブジェクトとが表示され、画面右下部にキャラクタ 2 1 T M 3 0 0 A が表示される。画像表示装置 5 に継続チャレンジ演出が失敗したことを示唆する「失敗」という文字や「?」を示すオブジェクトが表示されていることにより、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に移行することを遊技者に報知している。

10

【1 1 9 2】

現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合には、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、成功態様の継続チャレンジ演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に「成功」という文字と、「○」というオブジェクトとが表示され、画面右下部にキャラクタ 2 1 T M 3 0 0 B が表示される。画像表示装置 5 に継続チャレンジ演出が成功したことを示唆する「成功」という文字や「○」を示すオブジェクトが表示されていることにより、継続チャレンジ演出に成功して、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）のまま継続することを遊技者に報知している。

20

【1 1 9 3】

図 1 2 - 6 (C) は、第 2 期間用の変動パターン判定テーブルである。この第 2 期間とは、前述したように、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（本例では、5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、5 1 回以降又は 1 0 1 回以降）のことである。ここで、図 1 2 - 6 (C) のうち、図 1 2 - 6 (C 1) は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図 1 2 - 6 (C 2) は、大当り用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【1 1 9 4】

つまり、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第 2 期間で、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、[はずれ用] の変動パターン判定テーブル（図 1 2 - 6 (C 1)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第 2 期間で、変動開始時の判定結果が「大当り」と判定されたときには、[大当り用] の変動パターン判定テーブル（図 1 2 - 6 (C 2)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。一方、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、第 2 期間用の変動パターン判定テーブル（図 1 2 - 6 (C 1)、(C 2)）に基づいて変動パターンは決定されない。

30

【1 1 9 5】

図 1 2 - 6 (C 1) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 9 7 まだが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 9 7 まだが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられている。このように、第 2 期間において、表示結果が「はずれ」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

40

【1 1 9 6】

図 1 2 - 6 (C 2) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 9 7 まだが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR

50

3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、第2期間において、表示結果が「大当り」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【1197】

(特図1大当り後に参照される変動パターン判定テーブル)

図12-7(A1)は、第1特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかとなり、大当り遊技の終了後に遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。図12-7(A2)は、第1特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなり、大当り遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

【1198】

図12-7(A1)に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に移行する。

【1199】

第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間において、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6(A)に示した、第1期間[最終変動を除く]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1200】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6(B)に示した、第1期間[最終変動]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後に、遊技状態が低確／低ベース状態(通常状態)に移行する。

【1201】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の51回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態(通常状態)に制御されているときに実行される第1特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図9-23及び図9-24に示した、変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1202】

図12-7(A2)に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技の終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に移行する。

【1203】

第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間において、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6(A)に示した、第1期間[最終変動を除く]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1204】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6(B)に示した、第1期間[最終変動]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、成功態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態(確変状態)が継続される。

【1205】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の51回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（C）に示した、第2期間の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1206】

（特図2大当たり後に参照される変動パターン判定テーブル）

図12-8（B1）は、第2特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当たり」、「5R通常大当たり」、及び「10R通常大当たり」の何れかとなり、大当たり遊技の終了後に遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。図12-8（B2）は、第2特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当たり」、「5R確変大当たり」、及び「10R確変大当たり」の何れかとなり、大当たり遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

10

【1207】

図12-8（B1）に示すように、第2特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当たり」、「5R通常大当たり」、及び「10R通常大当たり」の何れかであった場合には、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行する。

【1208】

第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の99回の特図ゲームの期間において、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（A）に示した、第1期間〔最終変動を除く〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

20

【1209】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（B）に示した、第1期間〔最終変動〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後に、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に移行する。

30

【1210】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の101回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第1特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図9-23及び図9-24に示した、変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1211】

図12-8（B2）に示すように、第2特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当たり」、「5R確変大当たり」、及び「10R確変大当たり」の何れかであった場合には、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行する。

40

【1212】

第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の99回の特図ゲームの期間において、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（A）に示した、第1期間〔最終変動を除く〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1213】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（B）に示した、第1期間〔最終変動〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出

50

制御用CPU120は、成功態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続される。

【1214】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の101回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図12-6（C）に示した、第2期間の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1215】

図12-6に示したように、各期間（第1期間〔最終変動を除く〕、第1期間〔最終変動〕、及び第2期間）のはずれ用変動パターン判定テーブルは設定値によらず共通である。

【1216】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

【1217】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(900 - 751 + 1) / 997] \times 100 = 15\%$ である。

【1218】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 901 + 1) / 997] \times 100 = 10\%$ である。

【1219】

従って、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[15 + 10 = 25\%]$ である。

【1220】

また、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

【1221】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も割り当てられていないので、 $[(0 / 997) \times 100 = 0\%]$ である。

【1222】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[15 + 10 = 25\%]$ であ

10

20

30

40

50

るのに対して、第２期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも長い「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が３０秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が６０秒）が選択される割合は、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。このように、第１期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が３０秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が６０秒）が選択される割合が第２期間よりも高くなっている。

【１２２３】

また、第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合は、第１期間〔最終変動を除く〕のはずれ用変動パターン判定テーブル（図１２－６（Ａ１）参照）に基づいて算出できる。

【１２２４】

第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合は、MR３の判定値の範囲１～９９７のうち、いずれの判定値も割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。

【１２２５】

また、第２期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合は、第２期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図１２－６（Ｃ１）参照）に基づいて算出できる。

【１２２６】

第２期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合は、MR３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 1 + 1) / 997] \times 100 = 100\%$ である。

【１２２７】

第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合は、 $[0\%]$ であるのに対して、第２期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合は、 $[100\%]$ である。このように、第２期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合が第１期間よりも高くなっている。

【１２２８】

同様に、図１２－６に示したように、各期間（第１期間〔最終変動を除く〕、第１期間〔最終変動〕、及び第２期間）の大当たり用変動パターン判定テーブルは設定値によらず共通である。

【１２２９】

第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」（変動表示期間が３０秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当たり」（変動表示期間が６０秒）が選択される割合は、第１期間〔最終変動を除く〕の大当たり用変動パターン判定テーブル（図１２－６（Ａ２）参

10

20

30

40

50

照)に基づいて算出できる。

【1230】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、51～997までが「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。

【1231】

また、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」(変動表示期間が30秒)よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当たり」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、第2期間の大当たり用変動パターン判定テーブル(図12-6(C2)参照)に基づいて算出できる。

【1232】

第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。

【1233】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」(変動表示期間が30秒)よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当たり」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、 $[95\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」(変動表示期間が30秒)よりも長い「スーパーリーチ大当たり」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、 $[0\%]$ である。このように、第1期間では、「ノーマルリーチ大当たり」(変動表示期間が30秒)よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当たり」(変動表示期間が60秒)が選択される割合が第2期間よりも高くなっている。

【1234】

また、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」(変動表示期間が30秒)よりも短い変動表示期間である「直大当たり」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕の大当たり用変動パターン判定テーブル(図12-6(A2)参照)に基づいて算出できる。

【1235】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「直大当たり」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～20までが「直大当たり」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(20 - 1 + 1) / 997] \times 100 = 2\%$ である。

【1236】

また、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」(変動表示期間が30秒)よりも短い変動表示期間である「直大当たり」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、第2期間の大当たり用変動パターン判定テーブル(図12-6(C2)参照)に基づいて算出できる。

【1237】

第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「直大当たり」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「直大当たり」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[(997 - 1 + 1) / 997] \times 100 = 100\%$ である。

【1238】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動

10

20

30

40

50

パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも短い変動表示期間である「直大当り」（変動表示期間が10秒）が選択される割合は、[2%]であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも短い「直大当り」（変動表示期間が10秒）が選択される割合は、[100%]である。このように、第2期間では、「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が30秒）よりも短い変動表示期間である「直大当り」（変動表示期間が10秒）が選択される割合が第1期間よりも高くなっている。

【1239】

このように、第1期間[最終変動を除く]では、所定の変動表示期間よりも長い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間よりも短い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第1期間[最終変動を除く]よりも高くなっていることにより、遊技状態が高確／高ベース状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【1240】

また、本実施形態における設定変更可能な遊技機において、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合には、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合よりも高い確率（ $1/41.2 \sim 1/33.5$ ）で大当りに当選するようになっている。従って、高い設定値に設定されている場合には、低い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が少なく、短い時間間隔で次の大当りに当選することになる。その結果、大当りの発生間隔が過度に短くなる可能性が高まることで、射幸性が過度に高くなってしまい、健全な遊技性を実現できないという問題が生じる。

【1241】

しかしながら、本実施形態では、第1期間[最終変動を除く]において、所定の変動表示期間よりも長い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高くなる構成としている。これにより、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、大当りに当選する時間間隔を比較的長くする（過度に短くはならないようにする）ことができ、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。

【1242】

また、本実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合には、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合よりも低い確率（ $1/50 \sim 1/44.5$ ）で大当りに当選するようになっている。従って、低い設定値に設定されている場合には、高い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が多く、長い時間間隔で大当りに当選することになってしまい、興趣を低下させてしまうという問題が生じる。

【1243】

しかしながら、本実施形態では、第2期間において、所定の変動表示期間よりも短い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第1期間[最終変動を除く]よりも高くなる構成としている。これにより、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、大当りに当選する時間間隔を比較的短くする（過度に長くはならないようにする）ことができ、興趣の低下を抑制することができる。

【1244】

前述したように、本実施形態では、演出制御用CPU120は、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」及び「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行している。

10

20

30

40

50

【1245】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、第1期間「最終変動を除く」のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

【1246】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 901 + 1) / 997] \times 100 = 10\%$ である。

【1247】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図12-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

【1248】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。

【1249】

図12-6（A1）に示したように、第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は「10%」であるのに対して、図12-6（C1）に示したように、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は「0%」である。このように、第1期間「最終変動を除く」において、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンが選択される割合は、第2期間において、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンが選択される割合よりも高くなっている。即ち、第1期間「最終変動を除く」において、バトル演出が実行される割合は、第2期間において、バトル演出が実行される割合よりも高くなっている。

【1250】

同様に、第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、第1期間「最終変動を除く」の大当たり用変動パターン判定テーブル（図12-6（A2）参照）に基づいて算出できる。

【1251】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、51～997までが「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。

【1252】

第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、第2期間の大当たり用変動パターン判定テーブル（図12-6（C2）参照）に基づいて算出できる。

【1253】

第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。

【1254】

図12-6（A2）に示したように、第1期間「最終変動を除く」において、変動表示

結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は〔95%〕であるのに対して、図12-6（C2）に示したように、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は〔0%〕である。このように、第1期間〔最終変動を除く〕において、「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンが選択される割合は、第2期間において、「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンが選択される割合よりも高くなっている。即ち、第1期間〔最終変動を除く〕において、バトル演出が実行される割合は、第2期間において、バトル演出が実行される割合よりも高くなっている。

【1255】

このように、第1期間におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなっている。これにより、大当たり遊技状態終了から所定期間内（第1期間）における遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり遊技状態終了から所定期間（第1期間）が経過した後の第2期間では、バトル演出の実行割合が低くなることにより変動表示期間が短縮化されることで、高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているにもかかわらず次の大当たりが発生しないことによる興趣低下を抑制することができる。

【1256】

また、本実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合には、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合よりも高い確率（ $1/41.2 \sim 1/33.5$ ）で大当たり当選するようになっている。従って、高い設定値に設定されている場合には、低い設定値に設定されている場合よりも次の大当たり当選するまでに要する変動回数が少なく、短い時間間隔で次の大当たり当選することになる。その結果、大当たりの発生間隔が過度に短くなる可能性が高まることで、射幸性が過度に高くなってしまい、健全な遊技性を実現できないという問題が生じる。

【1257】

しかしながら、本実施形態では、第1期間〔最終変動を除く〕におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなる構成としている。これにより、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、第1期間〔最終変動を除く〕では、第2期間よりも変動表示期間の長いスーパーリーチをとともう変動パターンが選択される割合が高くなっているので、大当たり当選する時間間隔を比較的長くする（過度に短くはならないようにする）ことができ、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。

【1258】

また、本実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合には、高い設定値（例えば、設定値が「4」～「6」）に設定されている場合よりも低い確率（ $1/50 \sim 1/44.5$ ）で大当たり当選するようになっている。従って、低い設定値に設定されている場合には、高い設定値に設定されている場合よりも次の大当たり当選するまでに要する変動回数が多く、長い時間間隔で大当たり当選することになってしまい、興趣を低下させてしまうという問題が生じる。

【1259】

しかしながら、本実施形態では、第1期間〔最終変動を除く〕におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなる構成としている。これにより、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、第2期間では、第1期間〔最終変動を除く〕よりも変動表示期間の長いスーパーリーチをとともう変動パターンが選択される割合が低くなっているので、大当たり当選する時間間隔を比較的短くする（過度に長くはならないようにする）ことができ、興趣の低下を抑制することができる。

【1260】

(カットイン予告演出)

次に、大当たり遊技状態に制御される期待度を予告する予告演出を実行する例について説明する。本例では、予告演出としてカットイン予告演出を実行可能となっている。カットイン予告演出は、大当たり遊技状態に制御される期待度を予告する予告演出である。後述する図12-12(2)、(3)及び(4)に示すように、画像表示装置5においてリーチが成立しているときに、画像表示装置5の画面中央部に、プッシュボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150が表示される。操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出が実行され、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で「チャンス」という文字が表示されたカットイン画像(カットイン画像21TM200A、カットイン画像21TM200B)が、画像表示装置5に表示される。

10

【1261】

なお、本例では、カットイン予告演出の演出態様として、カットイン画像に表示される文字が「チャンス」という文字であり、表示結果に応じて実行有無が選択される割合が異なる(図12-10(B)参照)例を示したが、これに限らず、表示される文字が異なる複数の演出態様(「チャンス」及び「激熱」等)が存在し、表示結果に応じて各演出態様を選択される割合が異なってもよい。

【1262】

遊技者から見ると、他の演出等(リーチ演出等)に係る画像が表示されているときに、突如として、他の演出等に係る画像よりも優先度の高い表示態様の(表示レイヤが上位であり他の演出等に係る画像よりも手前側に表示されているように見える)カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。また、複数の演出態様を実行可能な構成の場合には、複数の演出態様のうち何れの演出態様でカットイン予告演出が実行されるかに対しても関心を持つことになる。

20

【1263】

(設定示唆演出)

本実施形態では、設定された設定値を指定するための設定値指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定値指定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行する。即ち、演出制御用CPU120は、設定値を示唆する設定示唆演出を実行することが可能である。

30

【1264】

本例では、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されるエフェクト画像の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆する第1設定示唆演出を実行する。第1設定示唆演出が実行されない場合には、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像が表示されない。第1設定示唆演出が実行される場合には、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像が表示される。第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度(エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示される。即ち、第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。

40

【1265】

第1設定示唆演出が実行されるときに図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されるエフェクト画像の態様には、白色態様、青色態様、及び赤色態様がある。本例では、白色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに白色に発光したエフェクト画像を表示し、青色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに青色に発光したエフェクト画像を表示し、赤色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに赤色に発光したエフェクト画像を表示する。

50

【1266】

また、本例では、カットイン予告演出が実行されるときに、画像表示装置5に表示されるカットイン画像の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆する第2設定示唆演出を実行する。カットイン予告演出が実行されて、第2設定示唆演出が実行されない場合には、通常態様のカットイン画像が表示される。通常態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が白色の文字で表示されている態様のカットイン画像である。カットイン予告演出が実行されて、第2設定示唆演出が実行される場合には、青色態様又は赤色態様のカットイン画像が表示される。青色態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が青色の文字で表示されている態様のカットイン画像であり、赤色態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が赤色の文字で表示されている態様のカットイン画像である。

10

【1267】

(変動開始時演出決定処理)

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1268】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容(リーチ及びスーパーリーチ等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容(リーチ及びスーパーリーチ等)を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

20

30

【1269】

図12-9は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、第1設定示唆演出、カットイン予告演出、及び第2設定示唆演出に関して、それぞれの実行有無及び実行態様が決定される。なお、以下の説明では、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)であり且つ第1期間(特図1大当たり終了から50変動以下、特図2大当たり終了から100変動以下)である状態(期間)を、「遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)[第1期間]である」という場合があり、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)であり且つ第2期間(特図1大当たり終了から51変動以上、特図2大当たり終了から101変動以上)である状態(期間)を、「遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)[第2期間]である」という場合がある。

40

【1270】

演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理(ステップS171)において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンド(保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンド)を受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を

50

、図12-9に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1271】

まず、演出制御用CPU120は、(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であるか、又は、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]であるか、を判定する（ステップS21TM1000）。(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合、又は、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、ステップS21TM1010以降に進む。一方、(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）でなく、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]でもない場合には（ステップS21TM1000でNO）、ステップS21TM1070以降に進む。

10

【1272】

ここで、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合とは、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、大当たりが発生することなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまでの第1期間内にある場合のことである。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第2期間]である場合とは、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されてから、大当たりが発生することなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の第2期間（本例では、51回以降又は101回以降）にある場合のことである。

【1273】

次いで、演出制御用CPU120は、(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合、又は、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図12-10(A)参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1010）、ステップS21TM1020に進む。

20

【1274】

図12-10(A)に示すように、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。設定値が「1」又は「2」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」又は「2」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、5%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、2%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「3」又は「4」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「3」又は「4」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、2%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「5」又は「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「5」又は「6」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、2%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。

30

40

【1275】

このように、設定値が「1」又は「2」である場合に、第1設定示唆演出が実行されるときの第1設定示唆演出の演出態様は、白色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も高く（5%）、青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が次に高く（3%）、赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も低い（2%）。また、設定値が「3」又は「4」である場合に、第1設定示唆演出が実行されるときの第1設定示唆演出の演出態様は、青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も高く（5%）、赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が次に高く（3%）、白色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も低い（2%）。また、設定値が「5」又は「6」である場合に、

50

第1設定示唆演出が実行されるとき第1設定示唆演出の演出態様は、赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も高く（5%）、青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が次に高く（3%）、白色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も低い（2%）。

【1276】

即ち、第1設定示唆演出が実行される割合については、いずれの設定値である場合でも共通の割合（本例では10%）となっており設定差はないが、各演出態様の第1設定示唆演出が実行される割合については、低設定時（設定値が「1」又は「2」）には白色態様の第1設定示唆演出が選択される割合が高く、中間設定時（設定値が「3」又は「4」）には青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が高く、高設定時（設定値が「5」又は「6」）には赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が高くなっている。そのため、遊技者は、第1設定示唆演出が実行されるとき演出態様に興味を持つことになる。

【1277】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」であるか判定する（ステップS21TM1020）。変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」である場合には（ステップS21TM1020でYES）、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出の実行有無決定テーブル（図12-10（B）参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1030）、ステップS21TM1040に進む。一方で、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」でない場合には（ステップS21TM1020でNO）、そのまま処理を終了する。

【1278】

図12-10（B）に示すように、カットイン予告演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果に応じて、カットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、80%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。一方で、表示結果が「大当たり」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、40%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、60%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。このように、カットイン予告演出が実行される場合には、カットイン予告演出が実行されない場合よりも大当たりとなる割合が高くなっている。そのため、遊技者は、カットイン予告演出が実行されるか否かに興味を持つことになる。

【1279】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行するか否かを判定する（ステップS21TM1040）。カットイン予告演出を実行することに決定している場合には（ステップS21TM1040でYES）、第2設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図12-10（C）参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1050）、そのまま処理を終了する。カットイン予告演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS21TM1040でNO）、そのまま処理を終了する。

【1280】

図12-10（C）に示すように、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第2設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。設定値が「1」、「3」、又は「5」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」、「3」、又は「5」である場合）には、30%の割合で第2設定示唆演出を実行しないことに決定し、50%の割合で青色態様の第2設定示唆演出を実行することに決定し、20%の割合で赤色態様の第2設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「2」、「4」、又は「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「2」、「4」、又は「6」である場合

）には、３０％の割合で第２設定示唆演出を実行しないことに決定し、２０％の割合で青色態様の第１設定示唆演出を実行することに決定し、５０％の割合で青色態様の第１設定示唆演出を実行することに決定する。

【１２８１】

このように、設定値が「１」、「３」、又は「５」である場合に、第２設定示唆演出が実行されるとき第２設定示唆演出の演出態様に関して、青色態様の第２設定示唆演出が実行される割合は、赤色態様の第２設定示唆演出が実行される割合よりも高い。また、設定値が「２」、「４」、又は「６」である場合に、第２設定示唆演出が実行されるとき第２設定示唆演出の演出態様に関して、赤色態様の第２設定示唆演出が実行される割合は、青色態様の第２設定示唆演出が実行される割合よりも高い。即ち、第２設定示唆演出が実行される割合については、いずれの設定値である場合でも共通の割合（本例では３０％）となっており設定差はないが、各演出態様の第２設定示唆演出が実行される割合については、奇数設定時（設定値が「１」、「３」、又は「５」）では、青色態様の第２設定示唆演出が選択される割合が赤色態様の第２設定示唆演出が選択される割合よりも高く、偶数設定時（設定値が「２」、「４」、又は「６」）では、青色態様の第２設定示唆演出が実行される割合が赤色態様の第２設定示唆演出が選択される割合よりも高い。そのため、遊技者は、第２設定示唆演出が実行されるとき第２演出態様に興味を持つことになる。

【１２８２】

また、（ｉ）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）でなく、（ｉｉ）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）〔第１期間〕でもない場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０００でＮＯ）、（ｉｉｉ）遊技状態が高確／高ベース状態〔第２期間〕であるかを判定する（ステップＳ２１ＴＭ１０６０）。（ｉｉｉ）遊技状態が高確／高ベース状態〔第２期間〕である場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ１０７０に進む。（ｉｉｉ）遊技状態が高確／高ベース状態〔第２期間〕でない場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０６０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【１２８３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示の表示結果が「大当たり」であるかを判定する（ステップＳ２１ＴＭ１０７０）。変動表示の表示結果が「大当たり」である場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０７０でＹＥＳ）、第１設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第１設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図１２－１０（Ａ）参照）に基づいて決定し（ステップＳ２１ＴＭ１０８０）、そのまま処理を終了する。一方で、変動表示の表示結果が「大当たり」でない場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０７０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【１２８４】

図１２－９に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第１期間〕である場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０００でＹＥＳ）、第１設定示唆演出の実行有無を決定している（ステップＳ２１ＴＭ１０２０）。即ち、遊技状態が高確／高ベース状態〔第１期間〕である場合には、変動表示結果にかかわらず変動表示毎に第１設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、遊技状態が高確／高ベース状態〔第２期間〕である場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、変動表示結果が「大当たり」であるときにのみ（ステップＳ２１ＴＭ１０７０でＹＥＳ）、第１設定示唆演出の実行有無を決定している（ステップＳ２１ＴＭ１０２０）。即ち、遊技状態が高確／高ベース状態〔第２期間〕である場合には、変動表示結果が「大当たり」となる第２期間の最終変動においてのみ第１設定示唆演出の実行有無を決定している。

【１２８５】

また、本実施形態では、設定された設定値がいずれの設定値であっても、第１設定示唆演出が実行される割合は１０％である（図１２－１０（Ａ）参照）。前述したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第１期間〕である場合には、変動表示結果にかかわらず変動表示毎に第１設定示唆演出の実行有無を決定しているため、第１期間における各変動表示の第１設定示唆演出の実行割合は１０％である。一方で、前述したように、遊技状態が

高確／高ベース状態〔第２期間〕である場合には、第２期間の最終変動においてのみ第１設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第２期間において、変動表示結果が「大当り」となる最終変動の１回前の変動表示までの第１設定示唆演出の実行割合は０％であり、変動表示結果が「大当り」となる最終変動の第１設定示唆演出の実行割合は１０％である。

【１２８６】

例えば、第２特別図柄の変動表示結果が「確変大当り」であったときに、大当り遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、１００回の特図ゲームが実行されるまで大当り遊技状態とならなかった場合には、第１期間は１００回となり、この第１期間（１００回転）において、変動表示毎に第１設定示唆演出が実行されるか否かの判定が行われるので、第１設定示唆演出が実行される確率は、 $[\{1 - (90 / 100) \wedge 100\} \times 100 = 99.9\%]$ である。一方で、第２特別図柄の変動表示結果が「確変大当り」であったときに、大当り遊技状態となることなく１００回の特図ゲームが実行された後の第２期間（１０１回以降）において、表示結果が「大当り」となる第２期間の最終変動においてのみ第１設定示唆演出が実行されるか否かの判定が行われるので、第２期間の最終変動がいずれの回転数であっても第１設定示唆演出が実行される確率は、 $[(10 / 100) \times 100 = 10\%]$ である。このように、第１期間における第１設定示唆演出の実行割合は、第２期間における第１設定示唆演出の実行割合よりも高くなっているため、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８７】

図１２－９に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第１期間〕である場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０００でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ１０１０で第１設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップＳ２１ＴＭ１０５０で第２設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図１２－９に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第２期間〕である場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ１０８０で第１設定示唆演出の実行有無を決定している。このように、第１期間では第１設定示唆演出と第２設定示唆演出との２種類の設定示唆演出が実行されており、第２期間では第１設定示唆演出のみの１種類の設定示唆演出が実行されているので、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８８】

また、変動表示結果が「はずれ」となるときに、図１２－６（Ａ１）に示したように、第１期間〔最終変動を除く〕において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、９０１～９９７までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 901 + 1) / 997] \times 100 = 10\%$ である。一方で、変動表示結果が「はずれ」となるときに、図１２－６（Ｃ１）に示したように、第２期間において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[(0 / 997) \times 100 = 0\%]$ である。即ち、第１期間におけるスーパーリーチをとともう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合は、第２期間におけるスーパーリーチをとともう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合よりも高くなっている。

【１２８９】

また、変動表示結果が「大当り」となるときに、図１２－６（Ａ２）に示したように、第１期間〔最終変動を除く〕において、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、５１～９９７までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。一方で、変動表示結果が「大当り」となるとき

に、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。即ち、第1期間におけるスーパーリーチをとまなう変動パターン（「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合は、第2期間におけるスーパーリーチをとまなう変動パターン（「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合よりも高くなっている。

【1290】

また、前述したように、第1期間における第1設定示唆演出の実行割合は、第2期間における第1設定示唆演出の実行割合よりも高くなっている。このように、第1期間と第2期間とでは、スーパーリーチをとまなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合が異なり、第1期間と第2期間とでは、第1設定示唆演出の実行割合が異なるので、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【1291】

（第1設定示唆演出の具体例）

次に、第1設定示唆演出の具体例に関して、図12-11（A1）～（A3）及び（B1）～（B3）を用いて説明する。図12-11（A1）～（A3）は、第1期間において白色態様の第1設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図12-11（B1）～（B3）は、第2期間において青色態様の第1設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1292】

（第1期間の第1設定示唆演出）

図12-11（A1）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）〔第1期間〕に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードがチャンスタイムに制御されている。演出モードがチャンスタイムのときには、飾り図柄の背景画像として「夕方画像」が表示され、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。CUP103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ（本例では「417」）を継続して停止表示させている。

【1293】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示21TM030を表示させており、第2保留表示領域21TM021には、第2保留表示21TM020を4つ表示させている。

【1294】

図12-11（A2）に示すように、飾り図柄の変動表示が終了するタイミングで、演出制御用CPU120は、白色態様の第1設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「5」を停止表示させるとともに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、それぞれ、白色に発光したエフェクト画像21TM100Aを表示させる。第1設定示唆演出が実行されるときに飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表

示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示する。即ち、第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第2特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において第2小図柄の変動表示を継続させている。

【1295】

図12-11(A3)に示すように、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されていたエフェクト画像21TM100Aを消去して第1設定示唆演出を終了させるとともに、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「5」を確定停止させるとともに、第2小図柄表示エリア5L2に第2小図柄の「2」、第2小図柄表示エリア5C2に第2小図柄の「4」、第2小図柄表示エリア5R2において第2小図柄の「5」を確定停止させる。

【1296】

(第2期間の第1設定示唆演出)

図12-11(B1)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)[第2期間]に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが「FEVERZONE」に制御されている。演出モードが「FEVERZONE」のときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示され、画面中央部に「FEVERZONE」の文字が表示されることになる。CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄(第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2小図柄(第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、前回実行された(直近に実行された)第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ(本例では「417」)を継続して停止表示させている。

【1297】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示21TM030を表示させており、第2保留表示領域21TM021には、第2保留表示21TM020を4つ表示させている。

【1298】

図12-11(B2)に示すように、飾り図柄の変動表示が終了するタイミングで、表示結果が「大当たり」となることに対応して、演出制御用CPU120は、青色態様の第1設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「7」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「7」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「7」を停止表示させるとともに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、それぞれ、青色に発光したエフェクト画像21TM100Bを表示させる。第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度(エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示する。即ち、第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第2特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において第2小図柄の変動表示を継続させている。

【1299】

図12-11(B3)に示すように、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されていたエフェクト画像21TM100Bを消去して第1設定示唆演出を終了させるとともに、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「7」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「7」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「7」を確定停止させるとともに、第2小図柄表示エリア5l2に第2小図柄の「7」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「7」、第2小図柄表示エリア5r2において第2小図柄の「7」を確定停止させる。

【1300】

(第2設定示唆演出の具体例)

次に、第2設定示唆演出の具体例に関して、図12-12(1)～(4)を用いて説明する。図12-12(1)、(2)、及び(3)は、カットイン予告演出が実行され、第2設定示唆演出が実行されないときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図12-12(1)、(2)、及び(4)は、カットイン予告演出が実行され、第2設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1301】

図12-12(1)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)[第1期間]に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードがチャンスタイムに制御されている。演出モードがチャンスタイムのときには、飾り図柄の背景画像として「タ方画像」が表示され、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄(第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において、第2小図柄(第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において、前回実行された(直近に実行された)第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ(本例では「417」)を継続して停止表示させている。

【1302】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示21TM030を表示させており、第2保留表示領域21TM021には、第2保留表示21TM020を4つ表示させている。

【1303】

次いで、図12-12(2)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「5」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる。このとき、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2では、第2小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した第1小図柄表示エリア5l1、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した第1小図柄表示エリア5r1においても、第1小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【1304】

このとき、演出制御用CPU120は、リーチ状態を継続したまま、画面中央部に、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150を表示させる。操作促進表示21TM150には、押しボタン31Bを模した画像と、押しボタン31Bを模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、

プッシュボタン31Bを押下するように促す表示となっている。操作促進表示21TM150は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

【1305】

次いで、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行する。ここで、変動開始時演出決定処理において、カットイン予告演出を実行して第2設定示唆演出を実行しないことに決定されていた場合には、カットイン予告演出を実行するものの第2設定示唆演出は実行させない。一方、カットイン予告演出を実行するとともに第2設定示唆演出を実行することに決定されていた場合には、カットイン予告演出とともに第2設定示唆演出を実行する。

10

【1306】

図12-12(3)に示す例では、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行しているが第2設定示唆演出は実行していない。本例では、通常態様のカットイン画像21TM200A（「チャンス」という白い文字が表示されたカットイン画像）が、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で画像表示装置5に表示されている。

20

【1307】

また、図12-12(4)に示す例では、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行するとともに、第2設定示唆演出を実行している。本例では、赤色態様のカットイン画像21TM200B（「チャンス」という赤い文字が表示されたカットイン画像）が、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で画像表示装置5に表示されている。

【1308】

（継続チャレンジ演出の具体例）

次に、継続チャレンジ演出の具体例に関して、図12-13(1)～(7)を用いて説明する。図12-13(1)、及び(2)～(4)は、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図12-13(1)、及び(5)～(7)は、成功態様の継続チャレンジ演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

30

【1309】

図12-13(1)に示すように、第1期間の最終変動（本例では、第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲーム）が実行されているときには、演出制御用CPU120により、継続チャレンジ演出が実行される。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に「継続チャレンジ」という文字と、プッシュボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150とを表示させ、画面右下部にキャラクタ21TM300を表示させる。操作促進表示21TM150には、プッシュボタン31Bを模した画像と、プッシュボタン31Bを模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン31Bを押下するように促す表示となっている。

40

【1310】

CUP103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、第1小図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに对应して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図

50

柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させている。

【1 3 1 1】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、継続チャレンジ演出を実行している期間は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行せず、保留表示領域（第1保留表示領域21TM011、第2保留表示領域21TM021）に保留表示（第1保留表示21TM010、第2保留表示21TM020）を表示させていない。また、アクティブ表示領域21TM031を示す四角オブジェクトと、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示21TM030も表示させていない。

10

【1 3 1 2】

操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、図12-13（2）～（4）では、現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であることに基づいて、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行されている。

【1 3 1 3】

現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、図12-13（2）に示すように、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「失敗」という文字と、「?」というオブジェクトとを表示させ、画面右下部にキャラクタ21TM300Aを表示させている。

20

【1 3 1 4】

次いで、図12-13（3）に示すように、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となったことを示す第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に確定停止させる。

【1 3 1 5】

次いで、図12-13（4）に示すように、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されると、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「昼画像」が表示されることになる。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を停止表示させ、第1小図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させており、第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、前回実行された（直近に実行された）第2特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第2小図柄の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を継続して停止表示させている。

30

40

【1 3 1 6】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行されている変動表示がないのでアクティブ表示は表示させていない。

【1 3 1 7】

50

一方、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、図 1 2 - 1 3 (5) ~ (7) では、現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）であることに基づいて、成功態様の継続チャレンジ演出が実行されている。

【 1 3 1 8 】

現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合には、図 1 2 - 1 3 (5) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に「成功」という文字と、「○」というオブジェクトとを表示させ、画面右下部にキャラクタ 2 1 T M 3 0 0 B を表示させている。

10

【 1 3 1 9 】

次いで、図 1 2 - 1 3 (6) に示すように、C P U 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が「はずれ」となったことを示す第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 に確定停止させる。

【 1 3 2 0 】

次いで、図 1 2 - 1 3 (7) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に継続して制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが「F E V E R Z O N E」に制御される。演出モードが「F E V E R Z O N E」のときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されることになり、画面中央部に「F E V E R Z O N E」の文字が表示されることになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、前回実行された（直近に実行された）第 2 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を確定停止させ、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、前回実行された（直近に実行された）第 2 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 2 小図柄の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を継続して停止表示させており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「0」を表示させており、第 2 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「0」を表示させている。

20

30

【 1 3 2 1 】

図 1 2 - 1 3 に示したように、第 1 期間の最終変動（本例では、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム）に、演出制御用 C P U 1 2 0 により、第 1 期間から第 2 期間に移行すること（高ベース状態が継続すること）を示唆する示唆演出としての継続チャレンジ演出が実行されている。このような構成によれば、低確／高ベース状態（時短状態）と高確／高ベース状態（確変状態）のいずれの遊技状態に制御されている場合であっても、遊技者は、継続チャレンジ演出が実行される第 1 期間の最終変動まで、第 2 期間に移行することへの期待感を抱きながら遊技することができる。

40

【 1 3 2 2 】

（他の形態）

前述した設定値を変更可能な遊技機において、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行可能としてもよい。また、設定値を変更可能な遊技機は、大当り遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な小当り遊技状態に制御可能なものであってもよい。例えば、小当り遊技状態では、第 2 始動入賞口を形成す

50

る可変入賞球装置 6 B および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7 の何れとも異なる特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞可能となる。また、設定値を変更可能な遊技機は、小当りが発生する頻度が高められた状態（例えば、後述する K T 状態）に制御可能なものであってもよい。

【1323】

例えば、特殊可変入賞球装置は、右遊技領域において、可変入賞球装置の下流側に設けられている。可変入賞球装置が開放状態のときには、開放状態となっている下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が極めて低くなり、可変入賞球装置が閉鎖状態のときには、開放状態となっている下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が高くなる制御を実行してもよい。このような構成によれば、可変入賞球装置が開放される期間が長い（または開放頻度が高い）高ベース状態では、右打ちを行ったとしても開放状態となっている特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）は低い、可変入賞球装置が開放される期間が短い（または開放頻度が低い）低ベース状態では、右打ちを行ったときに開放状態となっている特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が高くなる。

【1324】

例えば、遊技状態として、通常状態（低確率／非 K T 状態）と、通常状態よりも小当りになりやすい K T 状態があるものとする。さらに、K T 状態として、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態の 2 種類があるものとする。そして、遊技状態が、低確率状態且つ非 K T 状態（低確率／非 K T 状態：通常状態）に制御される場合と、低確率状態且つ第 1 K T 状態（低確率／第 1 K T 状態：時短状態）に制御される場合と、高確率状態且つ第 1 K T 状態（高確率／第 1 K T 状態：確変状態）に制御される場合と、高確率状態且つ第 2 K T 状態（高確率／第 2 K T 状態：小当り R U S H 状態）に制御される場合があるものとする。

【1325】

K T 状態のうち第 1 K T 状態は、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置が開放状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置の開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100 変動するごとに 1 球程度）。具体的には、第 1 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が長くなるように制御される。また、K T 状態のうち第 2 K T 状態は、上流側の可変入賞球装置の開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第 2 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が短くなるように制御される。

【1326】

また、K T 状態は、通常状態（低確率／非 K T 状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、普図当りとなって可変入賞球装置が開放状態となる確率は K T 状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第 1 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのにに対して、第 2 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されているため、K T 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、K T 状態では、主に第 2 特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【1327】

このように、遊技状態が高確／第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに伴い、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が短くなることによって、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなる。このような構成によれば、遊技者にとって有利な高確状態として、高確／高ベース状態（確変状態）とは異なる高確／第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御可能となり、高確状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【1328】

（その他の変形例）

(1) <逆突破型小当りRUSH機>

上記の実施形態では、大当り遊技の終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に一旦制御されると、次の大当りが発生するまで該確変状態が継続する例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技の終了後から所定期間経過したタイミングで、次の大当りが発生する前に、遊技状態が高確／高ベース状態から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に変化する場合があるようにしてもよい。

【1329】

例えば、大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は100回の変動表示が終了するまでは、高確／第1KT状態（確変状態）が維持される。そして、次の大当りが発生することなく100回の変動表示が終了した場合には、101回目の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）が維持される。一方、大当り遊技の終了後に低確／第1KT状態（時短状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は100回の変動表示が終了するまでは、低確／第1KT状態（時短状態）が維持されるが、101回目の変動表示からは低確／非KT状態（通常状態）に移行するものとする。遊技者にとっては、通常状態に転落することなく100回目の変動表示を突破できるか否かが、その後の有利度に大きく影響してくるため、このような構成を採用している遊技機を、逆突破型小当りRUSH機と称する。

【1330】

このような逆突破型小当りRUSH機において、大当り遊技の終了後から（高確／第1KT状態（確変状態）又は低確／第1KT状態（時短状態）に制御されてから）100回目の変動表示が終了するまでの第1期間と、101回目の変動表示から次の大当りが発生するまでの第2期間とが存在する。この第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）の変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば3秒）の変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなるものとする。

【1331】

本例の第1期間では、大当り遊技の終了後に制御されるいずれの遊技状態（高確／第1KT状態（確変状態）又は低確／第1KT状態（時短状態））においても、背景画像として共通の「夕方画像」が表示されるので、遊技者は第1期間においていずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。ここで、大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しない場合には、100回目の変動表示で前述した成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行する。また、大当り遊技の終了後に低確／第1KT状態（時短状態）に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しない場合には、100回目の変動表示で前述した失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から低確／非KT状態（通常状態）に移行する。

【1332】

このように、遊技状態が高確／第1KT状態（確変状態）であるときに、次の大当りが発生する前に所定回数の変動表示が実行されたことに対応して、遊技状態を高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行させることが可能であるので、高確／第1KT状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、所定回目の変動表示のときに継続チャレンジ演出が実行されることにより、KT状態（低確／第1KT状態、高確／第1KT状態）における遊技の興趣を向上させることができる。

【1333】

また、例えば、大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は小当りの発生回数が50回となるまでは、高確／第1KT状態（確変状態）が維持されるようにしてもよい。そして、次の大当りが発生することな

10

20

30

40

50

く小当りの発生回数が50回となった場合には、当該50回目の小当り遊技が終了した後の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）が維持されるようにしてもよい。一方、大当り遊技の終了後に低確／第1KT状態（時短状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は小当りの発生回数が50回となるまでは、低確／第1KT状態（時短状態）が維持されるが、当該50回目の小当り遊技が終了した後は低確／非KT状態（通常状態）に移行するものとする。

【1334】

即ち、大当り遊技の終了後から（高確／第1KT状態（確変状態）又は低確／第1KT状態に制御されてから）50回目の小当りが発生するまでの第1期間と、当該50回目の小当り遊技が終了してから次の大当りが発生するまでの第2期間とが存在する。本例の第1期間では、大当り遊技の終了後に制御されるいずれの遊技状態（高確／第1KT状態（確変状態）又は低確／第1KT状態（時短状態））においても、背景画像として共通の「夕方画像」が表示されるので、遊技者は第1期間においていずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。ここで、大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しない場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で前述した成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行する。また、大当り遊技の終了後に低確／第1KT状態（時短状態）に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しない場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で前述した失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から低確／非KT状態（通常状態）に移行する。

【1335】

このように、遊技状態が高確／第1KT状態（確変状態）であるときに、次の大当りが発生する前に小当りの発生回数が所定回数となったことに対応して、遊技状態を高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行させることが可能であるので、高確／第1KT状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、所定回目の変動表示のときに継続チャレンジ演出が実行されることにより、KT状態（低確／第1KT状態、高確／第1KT状態）における遊技の興趣を向上させることができる。

【1336】

（2）＜一種二種混合機＞

第一種タイプと呼ばれるタイプの遊技機では、始動条件の成立に基づいて大当り判定が行われ、大当りに当選した場合には大当り遊技が実行される。また、第二種タイプ（羽根物）と呼ばれるタイプの遊技機では、開閉可能な羽根役物を有する開閉入賞装置が設けられ、遊技球が開閉入賞装置の内部に入賞し、且つ、開閉入賞装置の内部に設けられる特定領域（V入賞口）に入賞した場合には、大当り遊技が実行される。そして、第一種タイプと第二種タイプ（羽根物）とを融合させた一種二種混合機と呼ばれるタイプの遊技機も存在する。

【1337】

例えば、一種二種混合機では、第1始動条件の成立（例えば、第1始動入賞口に遊技球が入賞したこと）に基づいて大当り判定が行われ、大当りに当選した場合には第1特別図柄の変動表示結果が大当り図柄となり、大当り遊技が実行される。また、第2始動条件の成立（例えば、第2始動領域（ゲート）を遊技球が通過したこと）に基づいて大当り判定が行われ、大当りに当選した場合には第2特別図柄の変動表示結果が大当り図柄となり、大当り遊技が実行される。また、小当りに当選した場合には、開閉入賞装置が備える羽根役物が開閉する小当り遊技が実行され、続いて羽根役物の開放中に遊技球が開閉入賞装置内部に入賞し、且つ、開閉入賞装置の内部に設けられる特定領域（V入賞口）に入賞した場合には、大当り遊技が実行されることになる。

【1338】

このような一種二種混合機において、遊技者は、低ベース状態では左打ちを行うことにより第1始動入賞口に遊技球を入賞させ、第1特別図柄の変動表示に基づく大当たり遊技終了後に高ベース状態に制御されることに伴い、右打ちに切り替えることにより第2始動領域に遊技球を通過させるよう遊技を行うことになる。例えば、この高ベース状態（右打ち期間）は、所定回数（例えば6回）の第2特別図柄の変動表示が終了するまで継続され、所定回数の第2特別図柄の変動表示内に大当たりが発生しなければ、遊技状態は低ベース状態に移行することになる。

【1339】

ここで、所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンに基づく演出では、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示結果と、当該所定回数の第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで存在している第2保留記憶各々（例えば3つの第2保留記憶各々）の第2特別図柄の変動表示結果とが全て報知されるようにしてもよい。即ち、高ベース状態における所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで、第2保留記憶数が3である場合には、当該所定回数の第2特別図柄の変動表示に対応した演出で、計4回分の第2特別図柄の変動表示結果が報知されるものとする。そして、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示が終了した後は、3回の第2特別図柄の変動表示が実行されることになるが、これらの第2特別図柄の変動表示に関しては、何れも極めて短い変動表示期間（例えば1秒）の変動パターンが指定されることになるものとする。すなわち、遊技者にとってみれば、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示に対応した演出により、あたかも4回分の変動表示が実行されたかのように見える。

【1340】

本例の一種二種混合機では、遊技状態が高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当たりが発生することなく所定回数（6回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たりが発生するまでの期間が第1期間に相当する。また、遊技状態が高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当たりが発生することなく所定回数（6回）の特図ゲームが実行された後の期間、即ち、所定回数の特図ゲーム開始時における第2保留記憶数分の特図ゲームが実行されている期間が第2期間に相当する。

【1341】

このような一種二種混合機において、第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば1秒）である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる。

【1342】

（3）＜確変転落機＞

パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。そして、このような確変転落判定を実行するパチンコ遊技機1を確変転落機と称する。

【1343】

例えば、確変転落機では、「確変大当たり」が発生した場合、大当たり遊技状態終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、高確／高ベース状態（確変状態）において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行される。ここで、高確／高ベース状態（確変状態）において実行される変動表示の表示結果が「大当たり」となることなく100回目の変動表示が開始されるまでに、（i）100回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、当該確変転落判定に対応した変動表示（1回目～100回目までの何れかの変動表示）の開始から低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、100回目の変動表示が終了するまで低確／高ベース状態（時短状態）に維持された後に、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される。ここ

で、大当たり遊技状態終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、通常状態に転落することなく且つ大当たりが発生することなく１００回目の変動表示が実行されるまでの期間は第１期間に相当する。

【１３４４】

一方、（ｉｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れの高確／高ベース状態（確変状態）に維持され、１０１回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から低確／低ベース状態（通常状態）に制御される。ここで、高確／高ベース状態（確変状態）における１００回目の変動表示の終了後から通常状態に転落するまで又は次の大当たりが発生するまでの期間は第２期間に相当する。

10

【１３４５】

このような確変転落機において、第１期間では、所定の変動表示期間（例えば５秒）よりも長い変動表示期間（例えば１０秒以上）である変動パターンが選択される割合が第２期間よりも高く、第２期間では、所定の変動表示期間（例えば５秒）よりも短い変動表示期間（例えば３秒）である変動パターンが選択される割合が第１期間よりも高くなる。

【１３４６】

（４）上記の実施形態では、第１期間では、所定の変動表示期間（例えば５秒）よりも長い変動表示期間（例えば１０秒以上）である変動パターンが選択される割合が第２期間よりも高く、第２期間では、所定の変動表示期間（例えば５秒）よりも短い変動表示期間（例えば１秒）である変動パターンが選択される割合が第１期間よりも高くなる例を示したが、このような形態に限らず、変動表示期間以外の期間を、第１期間と第２期間とで異ならせてもよい。例えば、第１期間では、所定の期間（例えば０．７秒）よりも長い図柄確定停止期間（例えば１．０秒）とし、第２期間では、所定の期間（例えば０．７秒）よりも短い図柄確定停止期間（例えば０．５秒）としてもよい。

20

【１３４７】

（５）上記の実施形態では、図１２－６（Ａ）に示したように、第１期間では変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」が選択される割合は０％である例を示したが、このような形態に限らず、第１期間でも変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」が選択される場合があるようにしてもよい。

30

【１３４８】

例えば、本実施形態（図１２－３を参照）で示した大当たり種別の他に「２Ｒ確変大当たり〔次回〕」という種別の大当たりを設けた場合、２Ｒの通常大当たりは存在しないため大当たり遊技のラウンド数が２ラウンドであった時点で、遊技者は大当たり種別が「２Ｒ確変大当たり〔次回〕」であり、大当たり遊技終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御されることを認識可能となる。仮に、この「２Ｒ確変大当たり〔次回〕」の終了後に移行する第１期間において、所定の変動表示期間（例えば５秒）よりも長い変動表示期間（例えば１０秒以上）である変動パターンが選択される割合を第２期間よりも高くしてしまうと、遊技状態が高確状態（確変状態）であり次回大当たりまで当該状態が継続することを遊技者が認識しているにもかかわらず、変動表示期間が長いことにより興趣が低下してしまう。そのため、「２Ｒ確変大当たり〔次回〕」のような特定の大当たり種別、例えば、同じラウンド数の通常大当たりが存在せず大当たり遊技が終了した時点で次回大当たりまで確変状態が継続することが確定する種別の大当たり遊技終了後の第１期間においては、第２期間と同様の変動パターン判定テーブルに基づいて変動パターンを判定するようにする。これにより、変動パターンを「非リーチはずれ（高速変動）」と判定する割合を高くすることが可能となり、第１期間の変動時間を短くして興趣の低下を防ぐことができる。

40

【１３４９】

（６）上記の実施形態では、第１期間における変動表示期間の選択割合と、第２期間における変動表示期間の選択割合とを異ならせる例を示したが、さらに、第１期間における予告演出の実行割合と、第２期間における予告演出の実行割合とを異ならせてもよい。

50

【1350】

例えば、本実施形態において、始動入賞時の判定結果又は変動開始時の判定結果に基づいて、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における変化演出の実行割合と、第2期間における変化演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、変化演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する変化演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため変化演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当たり発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。また、変化演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、変化演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当たりが発生していないにもかかわらず変化演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

10

【1351】

また、本実施形態において、始動入賞時の判定結果又は変動開始時の判定結果に基づいて、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に作用する作用演出（例えば、キャラクタが保留表示やアクティブ表示に対してアクションを実行する演出）を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における作用演出の実行割合と、第2期間における作用演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、作用演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する作用演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため作用演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当たり発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。また、作用演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、作用演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当たりが発生していないにもかかわらず作用演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

20

30

【1352】

このように、本実施形態においては、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当たり期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における先読み予告演出の実行割合と、第2期間における先読み予告演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、先読み予告演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する先読み予告演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため先読み予告演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当たり発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。また、先読み予告演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、先読み予告演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当たりが発生していないにもかかわらず先読み予告演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

40

【1353】

上記の実施形態において、第1期間と第2期間とで設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、図12-10（A）に示す第1設定示唆演出の実行割合が、第1期間において10%であるのに対して第2期間では2%となるようにしてもよく、これとは逆に、第1設定示唆演出の実行割合が、第1期間において2%であるのに対して第2期間で

50

は10%となるようにしてもよい。また、第2期間において実行された変動表示回数に対応して、設定示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよく、例えば、第2期間において実行された変動表示回数が増えるに従って（いわゆる確変間ハマリが長期化するに従って）、第1設定示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。具体的には、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技終了から101～150変動の期間は第1設定示唆演出の実行割合が2%であるが、151変動から200変動の期間は第1設定示唆演出の実行割合が5%となり、201変動以降は第1設定示唆演出の実行割合が10%となるようにしてもよい。このような構成によれば、確変間ハマリが長期化することによる興趣の低下を抑制することができる。

【1354】

上記の実施形態では、設定の示唆に関する特別演出として、低設定（1，2）、中間設定（3，4）、高設定（5，6）の何れであるかを示唆する第1設定示唆演出と、奇数設定（1，3，5）、偶数設定（2，4，6）の何れであるかを示唆する第2設定示唆演出を例示したが、これに限らず、設定の示唆に関する特別演出は、設定値の変更が行われたこと又は設定値の変更が行われなかったことを示唆する演出であってもよい。例えば、電源投入の際に設定値を変更するための設定変更モードに制御された場合には、その後のデモ表示中または遊技中に（例えば保留記憶が存在しているか又は特別図柄の変動表示が実行されているときに）、設定値が変更されたことを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。また、設定変更モードに制御され、設定変更操作に応じて設定値が変更された場合には、その後のデモ表示中または遊技中に（例えば保留記憶が存在しているか又は特別図柄の変動表示が実行されているときに）、設定値が変更されたことを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。

【符号の説明】

【1355】

- | | |
|-----|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 4 A | 第1特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第2特別図柄表示装置 |
| 5 | 演出表示装置 |
| 100 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 120 | 演出制御用CPU |

10

20

30

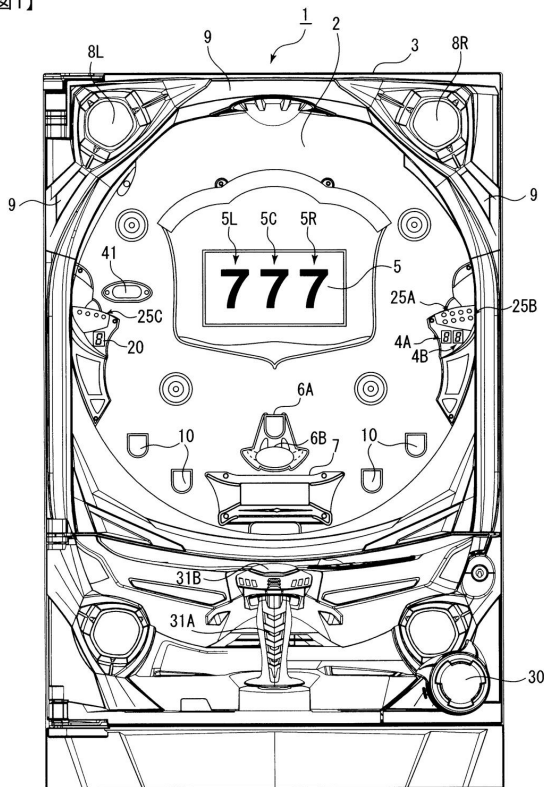
40

50

【図面】

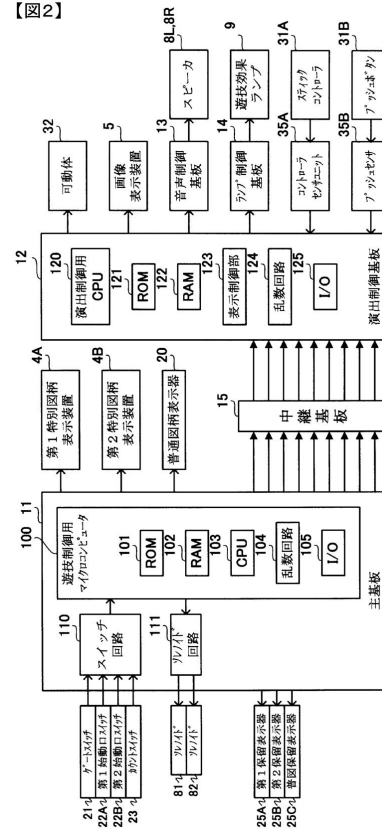
【図 1】

【図 1】



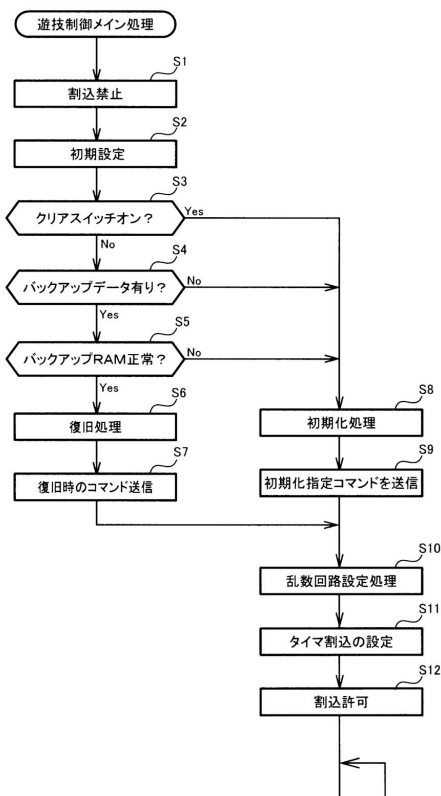
【図 2】

【図 2】



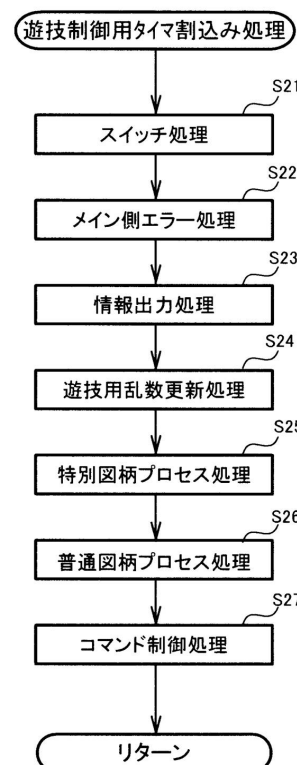
【図 3】

【図 3】



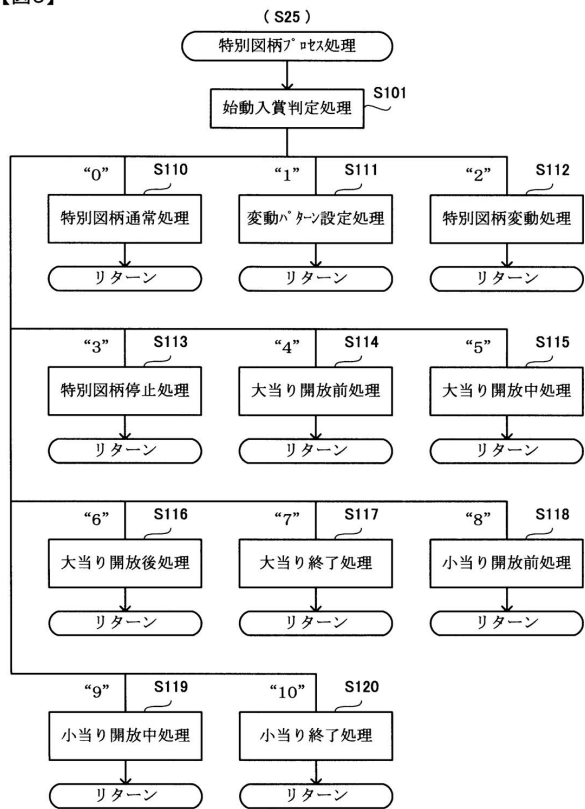
【図 4】

【図 4】



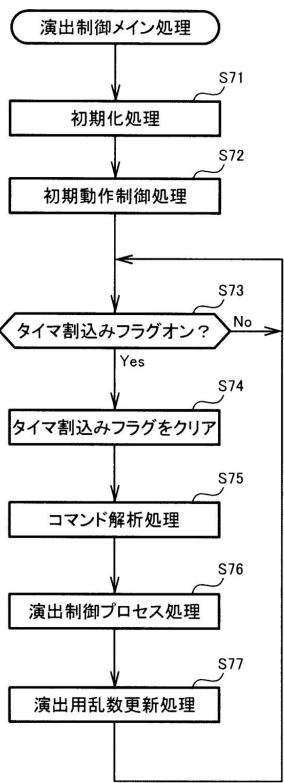
【図 5】

【図5】



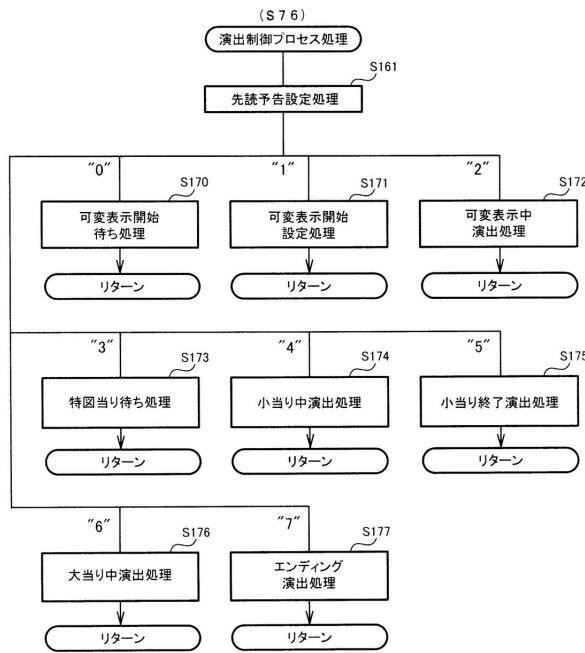
【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 非確変状態 (低確率状態)			
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59023/65536	59013/65536
(B) 確変状態 (高確率状態)			
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	57188/65536	57088/65536	56988/65536

10

20

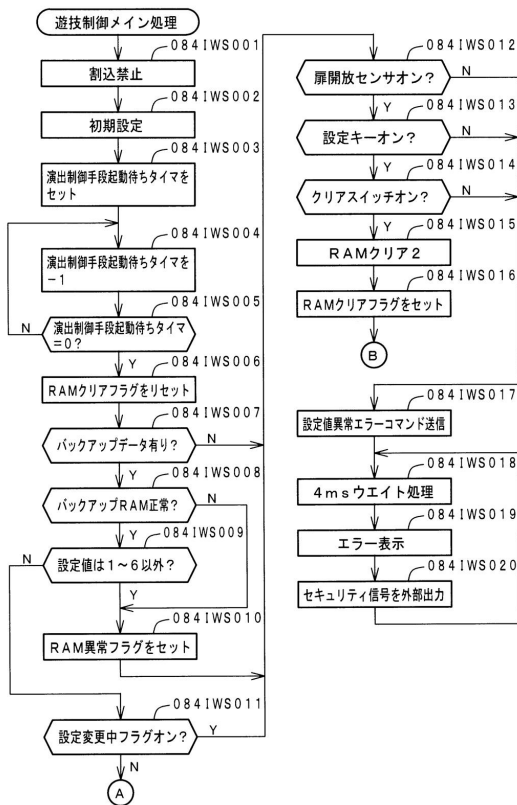
30

40

50

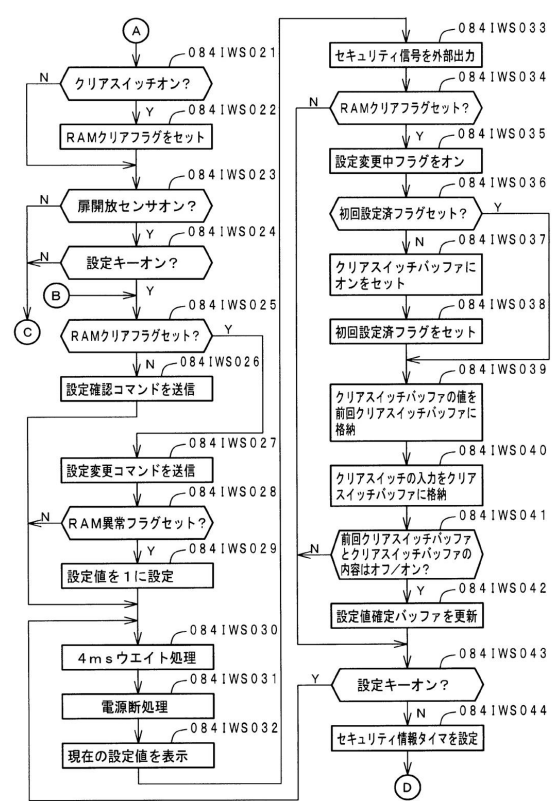
【図 8-2】

【図8-2】



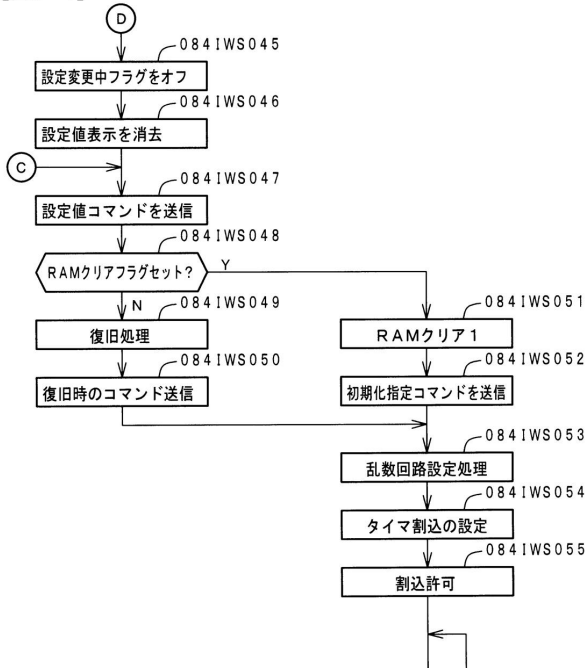
【圖 8-3】

【图8-3】



【図 8-4】

【图8-4】



【圖 8-5】

【図8-5】

電源投入時処理

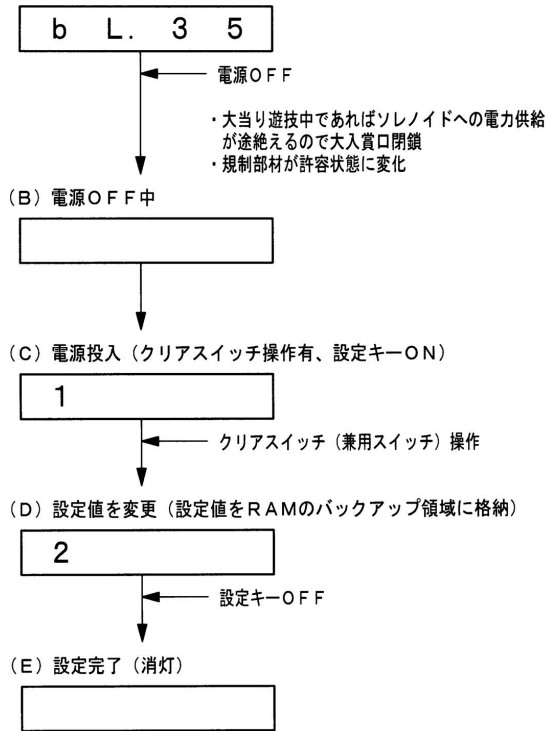
		設定キー	
		オン	オフ
クリ ア ス イ ッ チ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 8-6】

【图8-6】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中



【圖 8-7】

【図8-7】

変動パターンテーブル

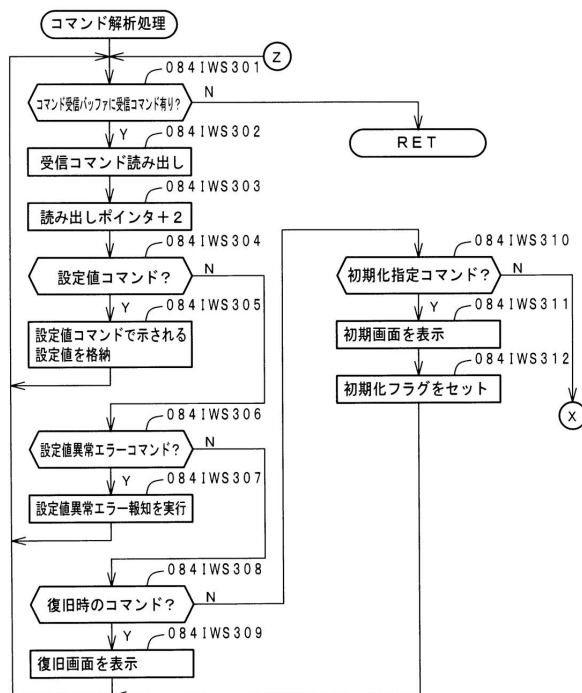
可変表示結果	変動パターン	演出内容	変動時間
はずれ	Pt11	非リーチはずれ(通常)	5秒
	Pt12	非リーチはずれ(短縮)	2秒
	Pt13	ノーマルリーチはずれ	15秒
	Pt14	SPリーチはずれ	30秒
大当たり	Pt21	ノーマルリーチ大当たり	15秒
	Pt22	SPリーチ大当たり	30秒

10

20

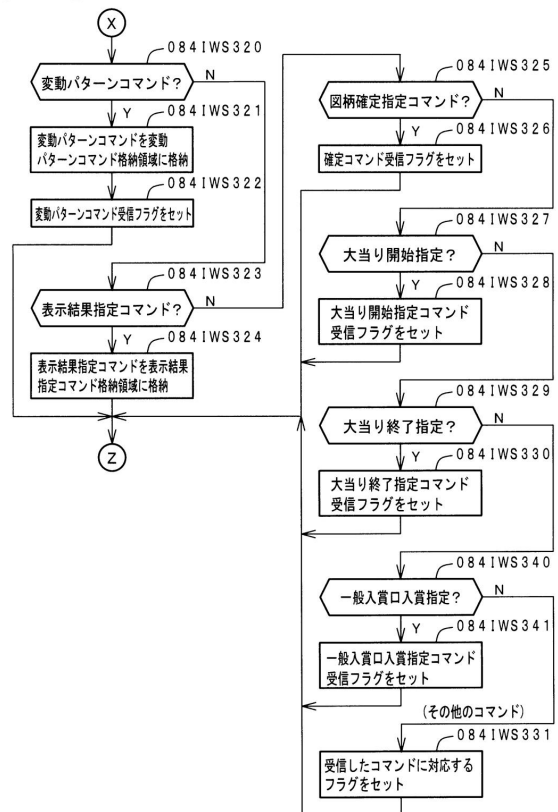
【図 8-8】

【图8-8】



【圖 8-9】

【图8-9】



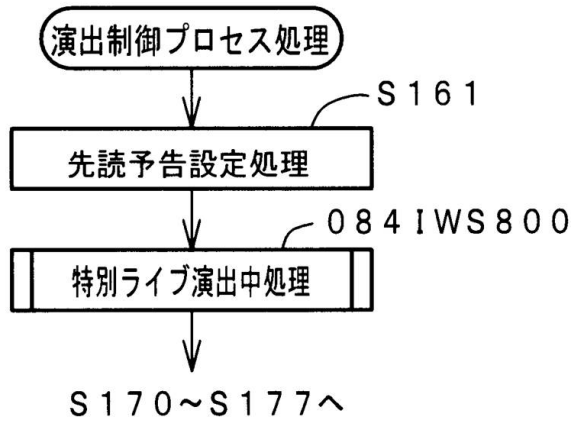
30

40

50

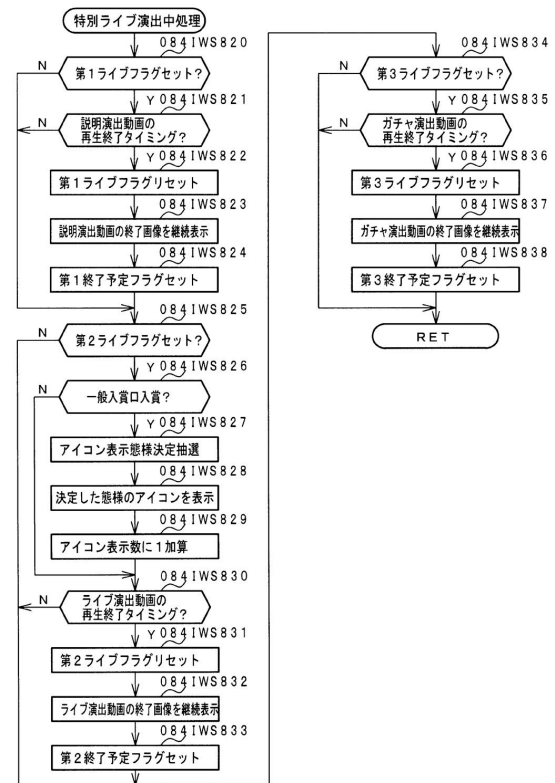
【図8-10】

【図8-10】



【図8-11】

【図8-11】



10

20

【図8-12】

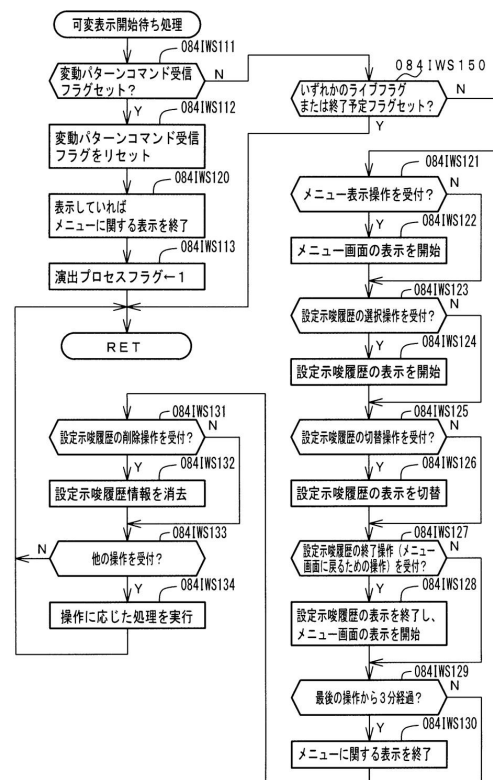
【図8-12】

アイコン表示態様決定抽選テーブル

アイコン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
表示態様	65%	60%	55%	45%	40%	35%
通常態様	35%	40%	45%	55%	60%	65%
特殊態様						

【図8-13】

【図8-13】



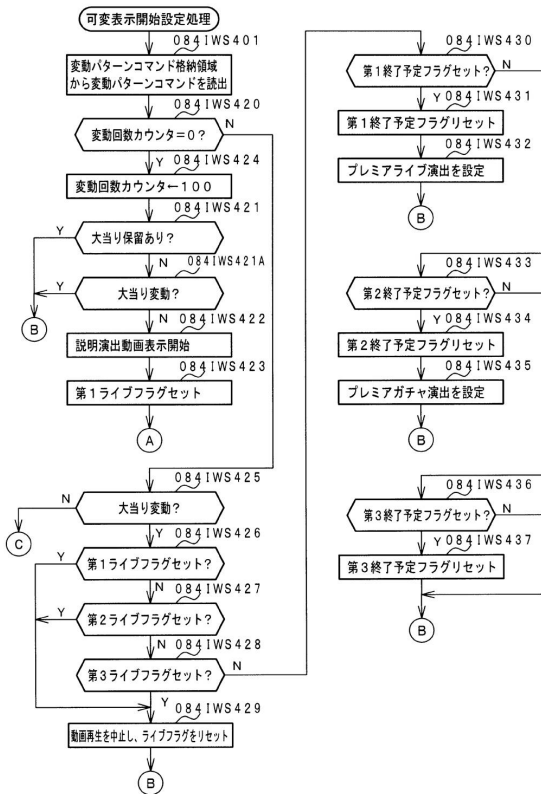
30

40

50

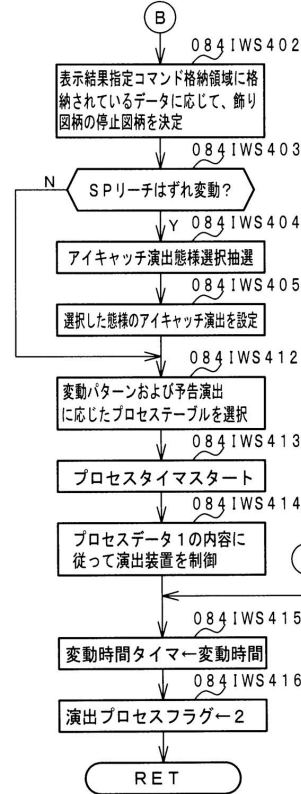
【図 8 - 1 4】

【図8-14】



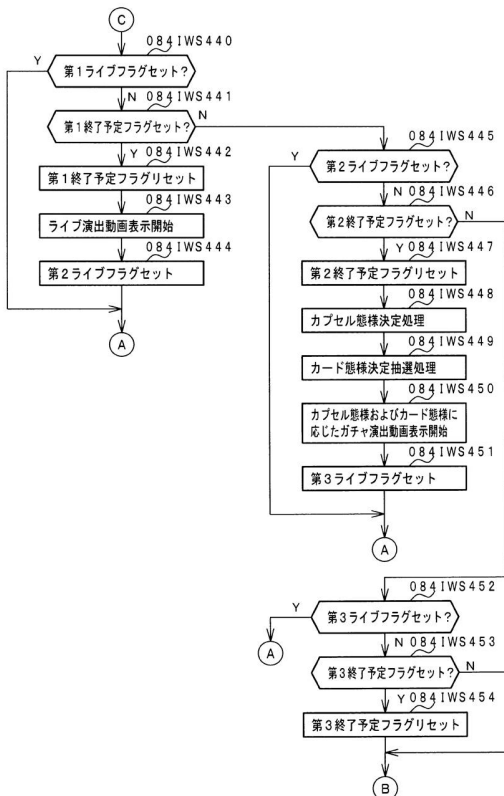
【図 8 - 1 5】

【図8-15】



【図 8 - 1 6】

【図8-16】



【図 8 - 1 7】

【図8-17】

(A)カプセル態様決定用テーブル

アイコン 表示数	カプセル 態様
0~3	青
4~6	緑
7以上	赤

(B)カード態様決定抽選テーブル

カプセル 態様	カード態様	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
青	第1態様	82%	72%	36%	22%	22%	12%
	第2態様	16%	28%	45%	49%	34%	35%
	第3態様	-	-	19%	29%	44%	53%
緑	第1態様	78%	68%	30%	20%	20%	9%
	第2態様	22%	32%	50%	50%	35%	37%
	第3態様	-	20%	30%	45%	54%	54%
赤	第1態様	80%	70%	33%	19%	19%	9%
	第2態様	20%	30%	45%	49%	33%	34%
	第3態様	-	-	22%	32%	48%	57%

(C)特性テーブル

態様		特性
カード態様	第1態様	・低設定示唆(1, 2>3, 4, 5, 6) ・奇数設定示唆(奇数>偶数)
	第2態様	・中設定示唆(3, 4>1, 2, 5, 6) ・偶数設定示唆(偶数>奇数)
	第3態様	・高設定示唆(5, 6>3, 4) ・1, 2否定(=0%) ・偶数設定示唆(偶数>奇数)
カプセル態様	青	・第1態様の選択割合が高い
	緑	・第2態様の選択割合が高い
	赤	・第3態様の選択割合が高い

(D)アイキャッチ演出態様選択抽選テーブル

アイキャッチ 演出態様	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
非設定示唆態様	50%	50%	50%	50%	50%	50%
第1設定示唆態様	27%	27%	27%	20%	20%	20%
第2設定示唆態様	23%	23%	23%	25%	25%	24%
第3設定示唆態様	-	-	-	5%	5%	5%
第4設定示唆態様	-	-	-	-	-	1%

10

20

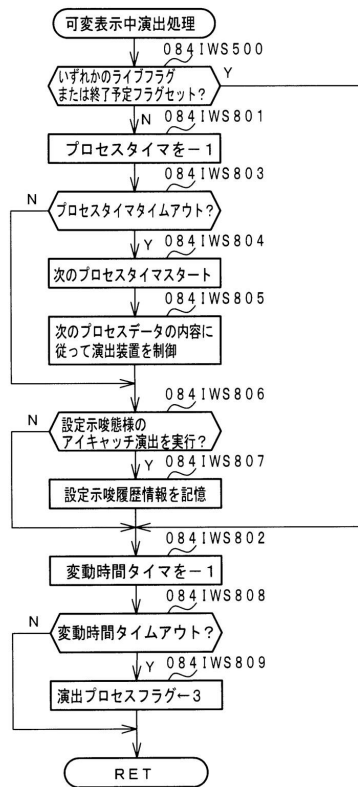
30

40

50

【図 8 - 1 8】

【図8-18】



【図 8 - 1 9】

【図8-19】

設定示唆履歴格納領域

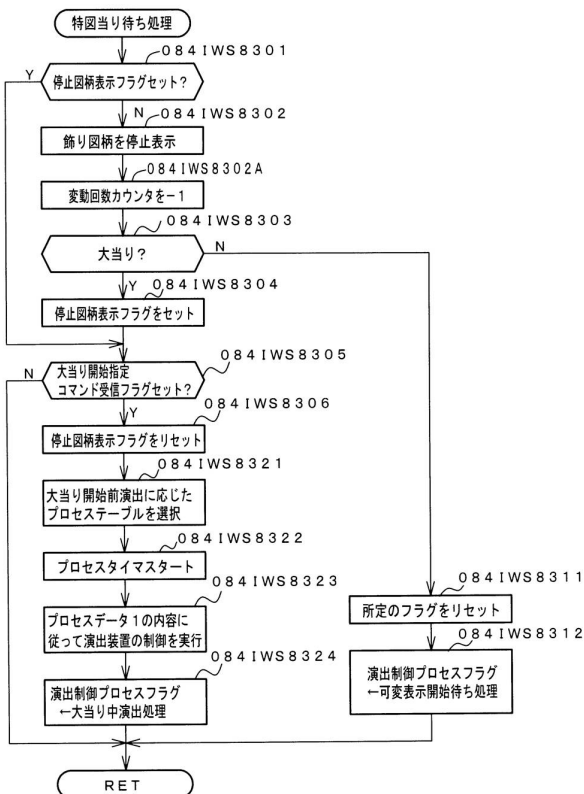
	アイキャッチ演出態様	時刻
1	第1設定示唆態様	10:34
2	第2設定示唆態様	11:08
3	第2設定示唆態様	11:45
4	第3設定示唆態様	14:32
5	第1設定示唆態様	14:58
6	第1設定示唆態様	15:15
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮

10

20

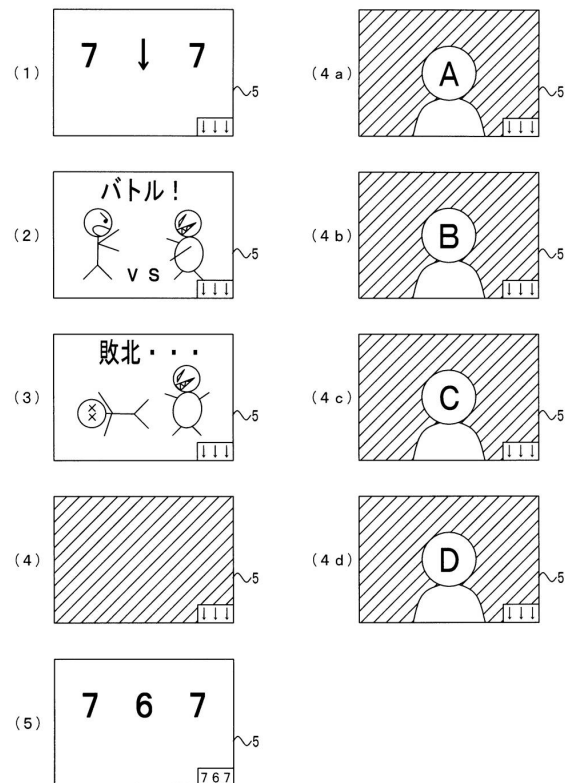
【図 8 - 2 0】

【図8-20】



【図 8 - 2 1】

【図8-21】



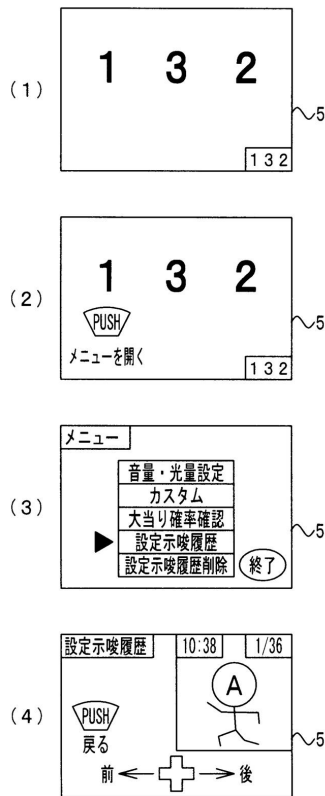
30

40

50

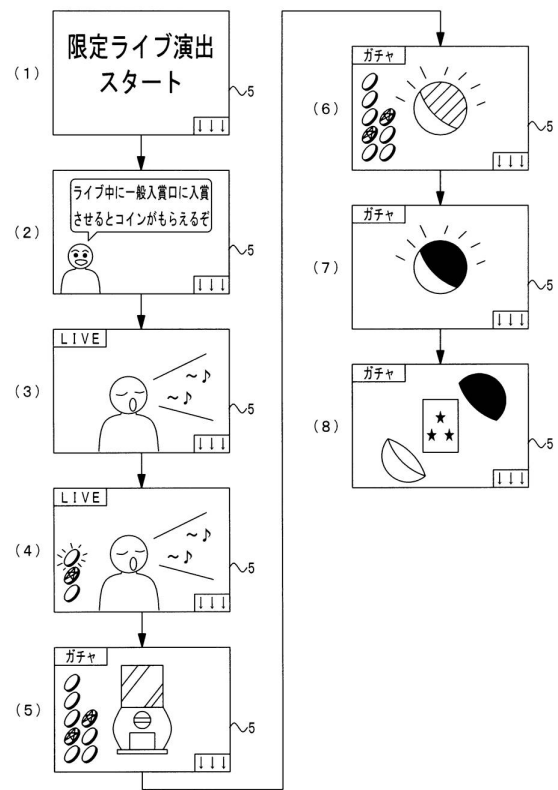
【図 8 - 2 2】

【図8-22】



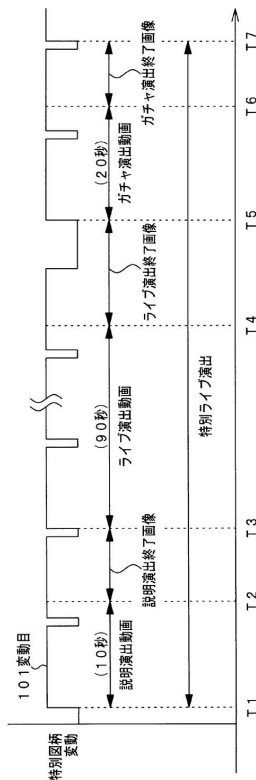
【図 8 - 2 3】

【図8-23】



【図 8 - 2 4】

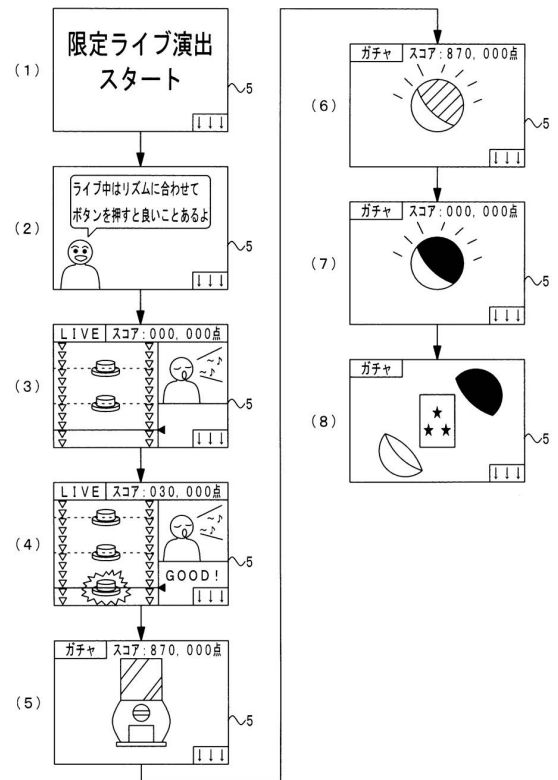
【図8-24】



【図 8 - 2 5】

【図8-25】

(変形例)



10

20

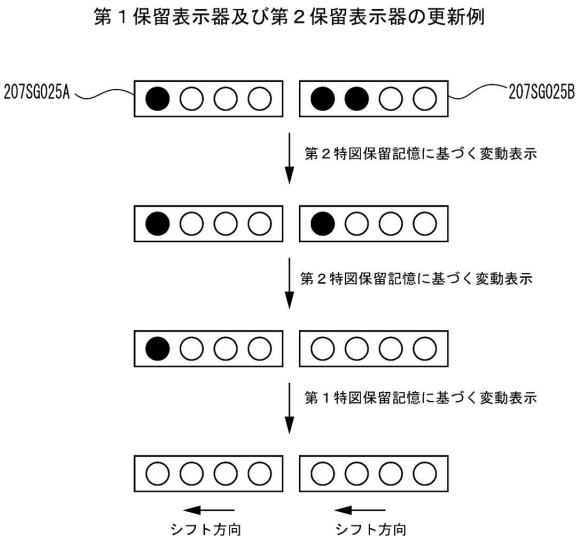
30

40

50

【図 9 - 5】

【図9-5】



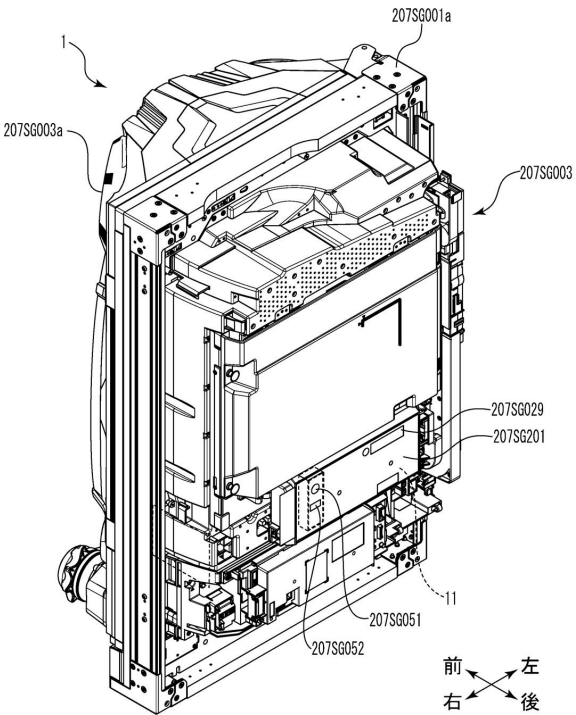
【図 9 - 6】

【図9-6】

大当たり種別	ラウンド表示器
大当たり A	
大当たり B	
大当たり C	

【図 9 - 7】

【図9-7】



【図 9 - 8】

【図9-8】
(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第 1 可変表示開始	第 1 特図の可変表示開始を指定
80	02	第 2 可変表示開始	第 2 特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当たり・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当たり・小当りの終了指定
B1	00	第 1 始動口入賞指定	第 1 始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第 2 始動口入賞指定	第 2 始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第 1 保留記憶数通知	第 1 保留記憶数を通知
C2	XX	第 2 保留記憶数通知	第 2 保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

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

10

20

30

40

50

【図 9 - 9】

【図9-9】

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

【図 9 - 10】

【図9-10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	43000	スーパーリーチ α (大当たり)
PB1-3	53000	スーパーリーチ β (大当たり)
PC1-1	4000	小当たり

10

【図 9 - 11】

【図9-11】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 12】

【図9-12】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

20

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

30

40

50

【図 9 - 1 3】

【図9-13】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 1 4】

【図9-14】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

10

【図 9 - 1 5】

【図9-15】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 1 6】

【図9-16】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

30

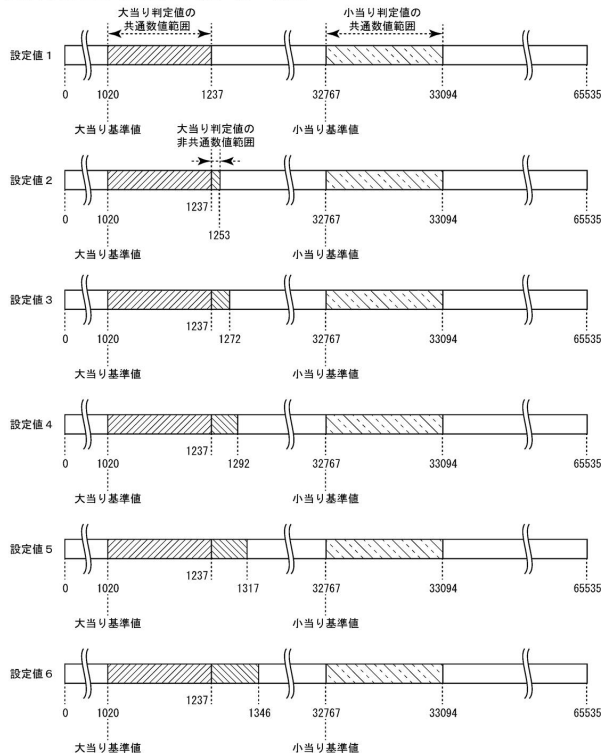
40

50

【図 9 - 17】

【図9-17】

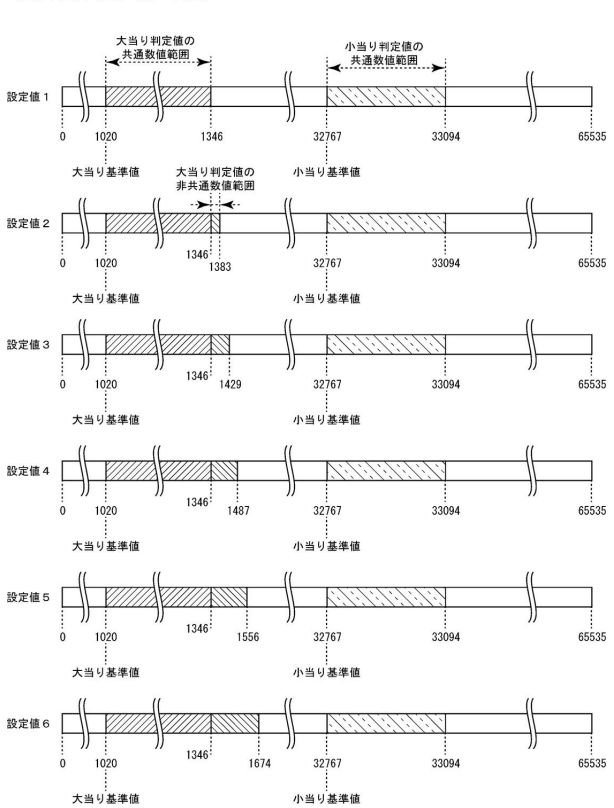
通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 9 - 18】

【図9-18】

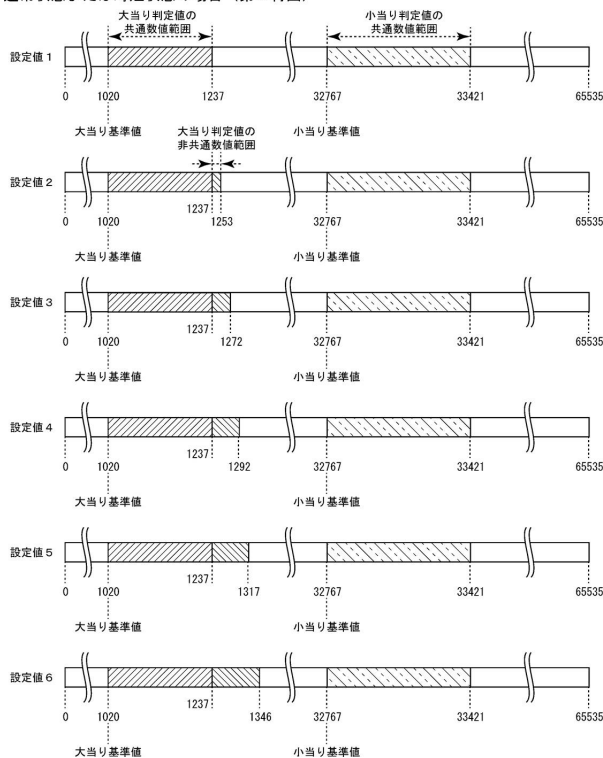
確変状態の場合（第1特図）



【図 9 - 19】

【図9-19】

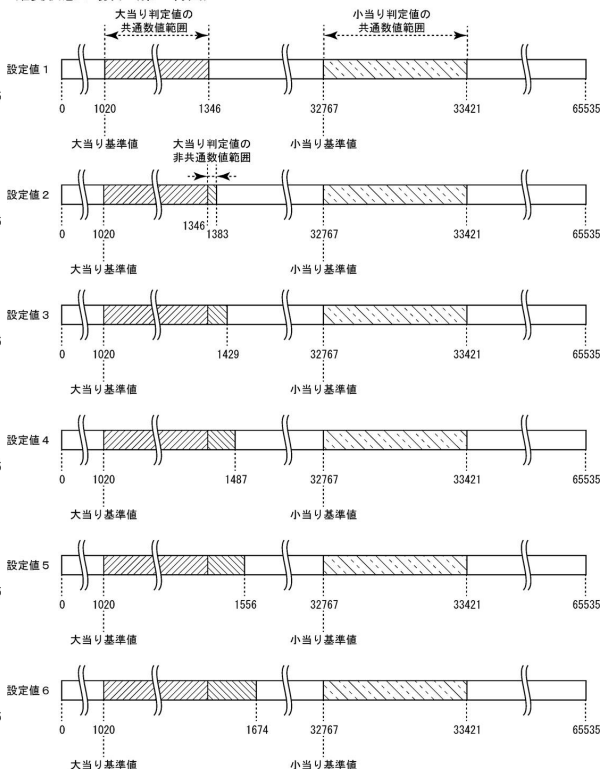
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 9 - 20】

【図9-20】

確変状態の場合（第2特図）



10

20

30

40

50

【図 9 - 2 1】

【図9-21】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図 9 - 2 3】

【図9-23】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～400	1～380	1～360	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～790	301～775
スーパーPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	791～997	776～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

【図 9 - 2 2】

【図9-22】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 9 - 2 4】

【図9-24】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1～450	1～430	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーマルPA2-1	451～700	431～700	411～700	391～700	371～700	351～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	1～500	1～480	1～460	1～440	1～420	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	481～700	461～700	441～700	421～700	401～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

10

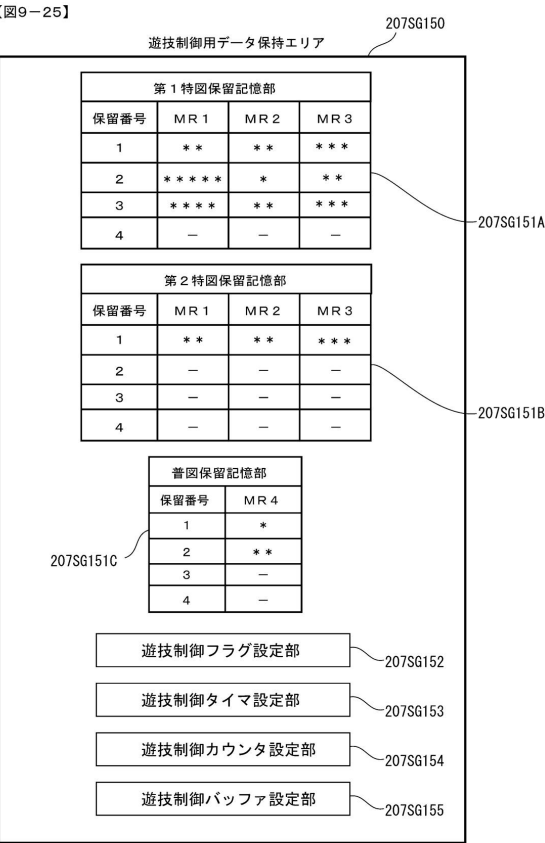
20

30

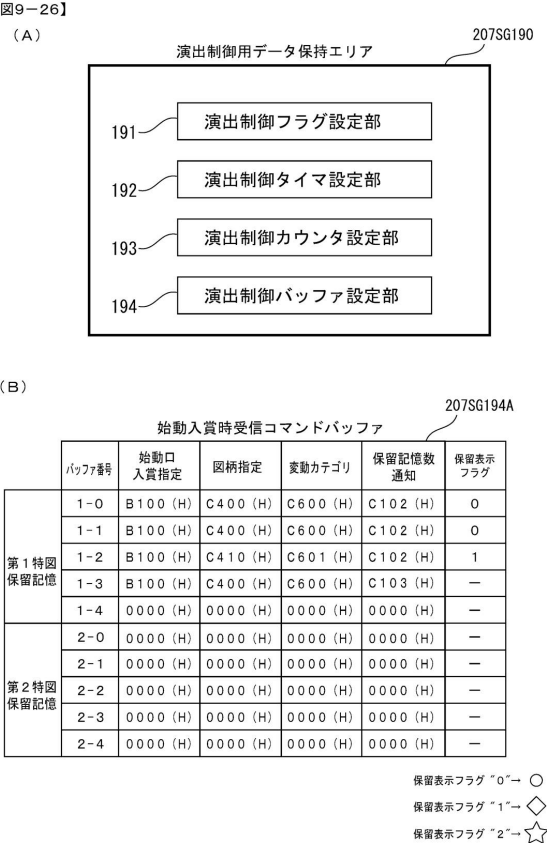
40

50

【図 9 - 2 5】



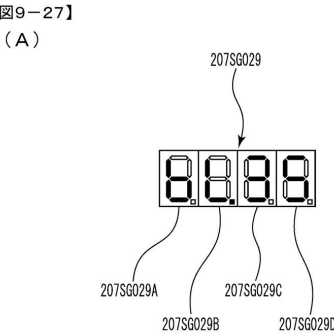
【図 9 - 2 6】



10

20

【図 9 - 2 7】



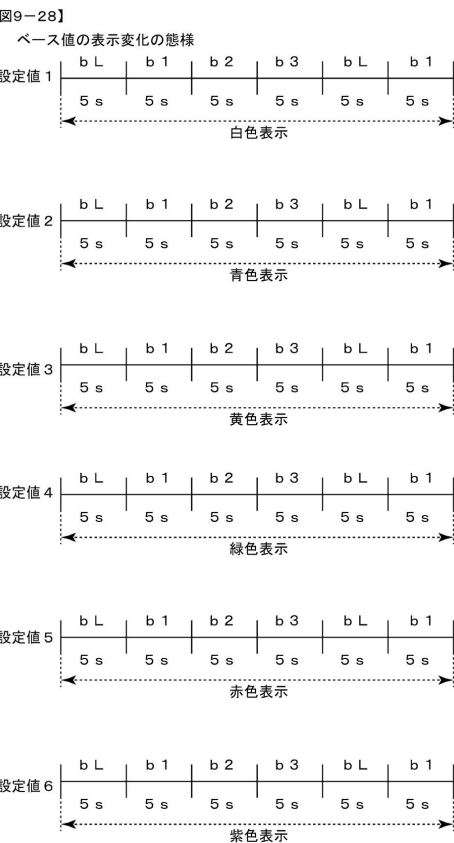
(B) 7セグ+ドット

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

(C) ベース

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

【図 9 - 2 8】



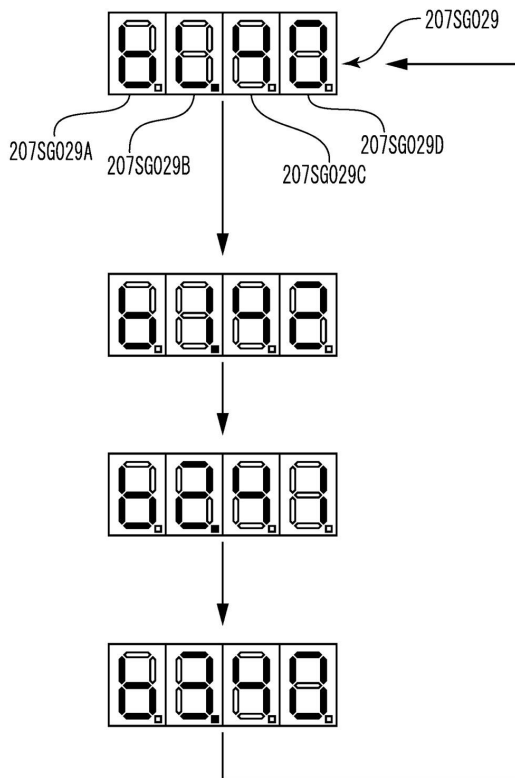
30

40

50

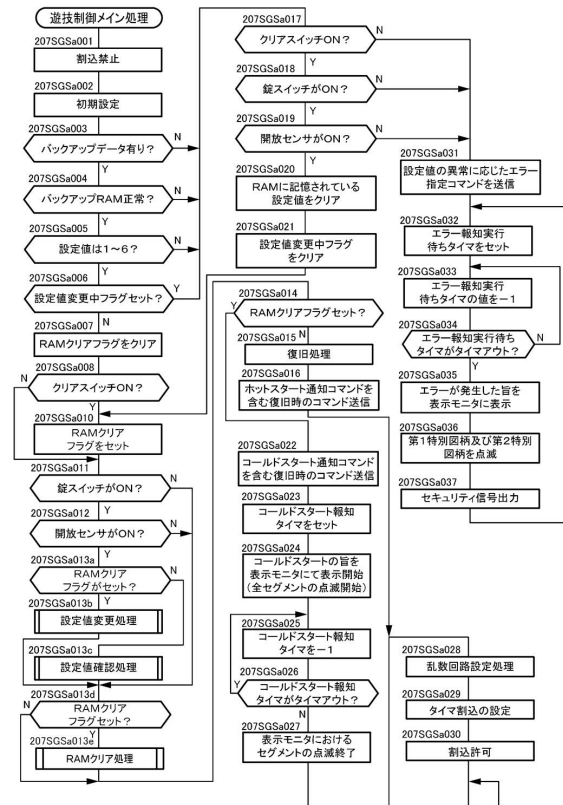
【圖 9-29】

【图9-29】



【図 9 - 3 0】

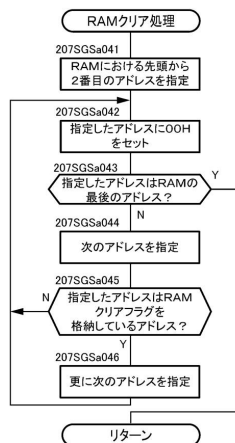
【图9-30】



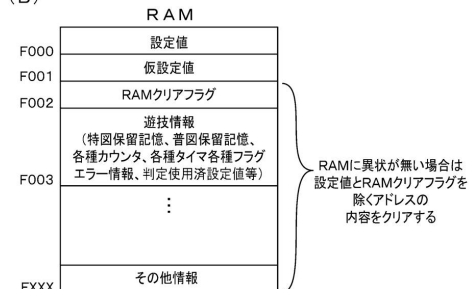
【圖 9 - 3 1】

【图9-31】

(A)

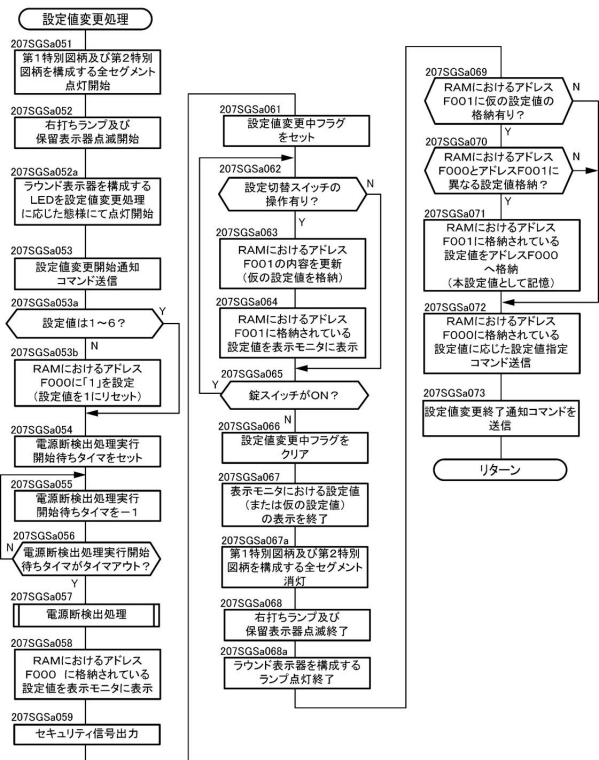


(B)



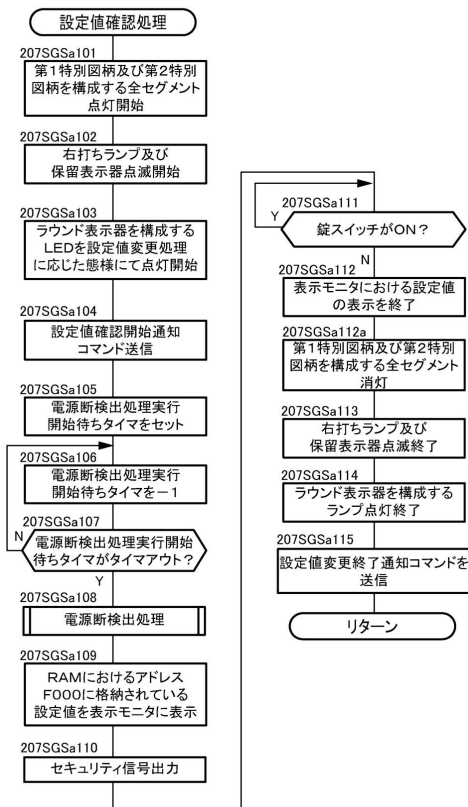
【図 9 - 3 2】

【图9-32】



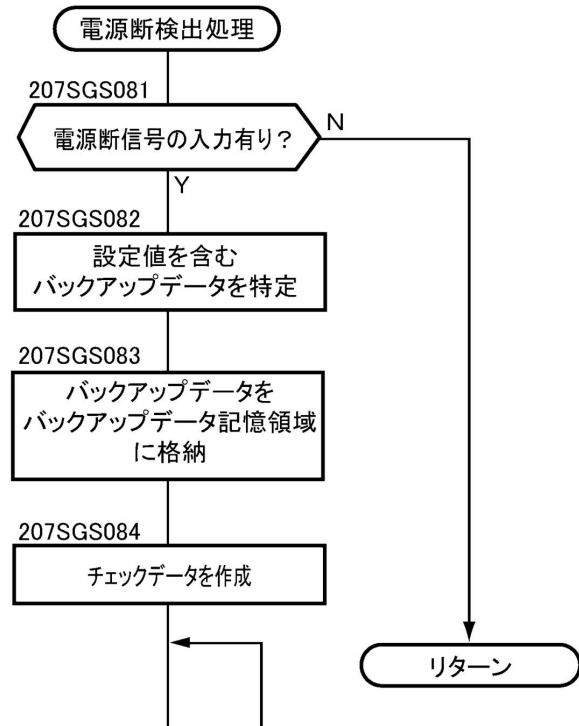
【図 9 - 3 3】

【図9-33】



【図 9 - 3 4】

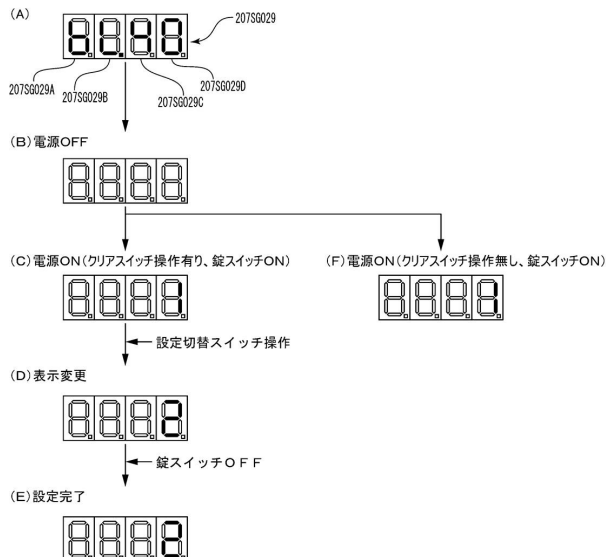
【図9-34】



【図 9 - 3 5】

【図9-35】

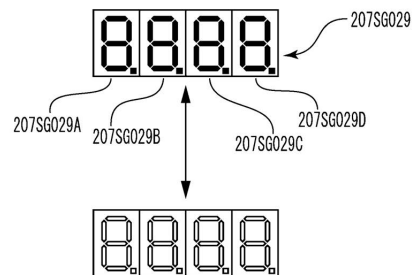
設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



【図 9 - 3 6】

【図9-36】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様 (5秒間点滅)



(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様



10

20

30

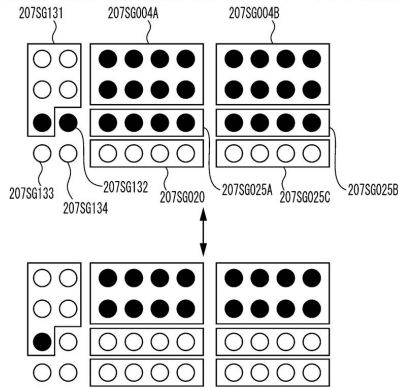
40

50

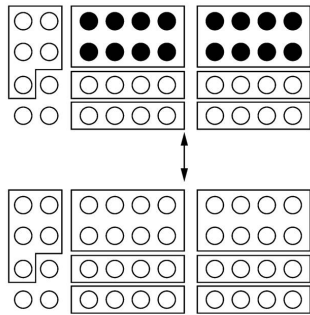
【図 9 - 3 7】

【図9-37】

(A) 設定値変更処理実行中 or 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様

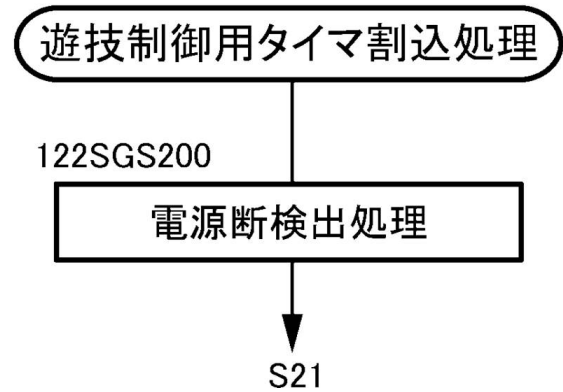


(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



【図 9 - 3 8】

【図9-38】

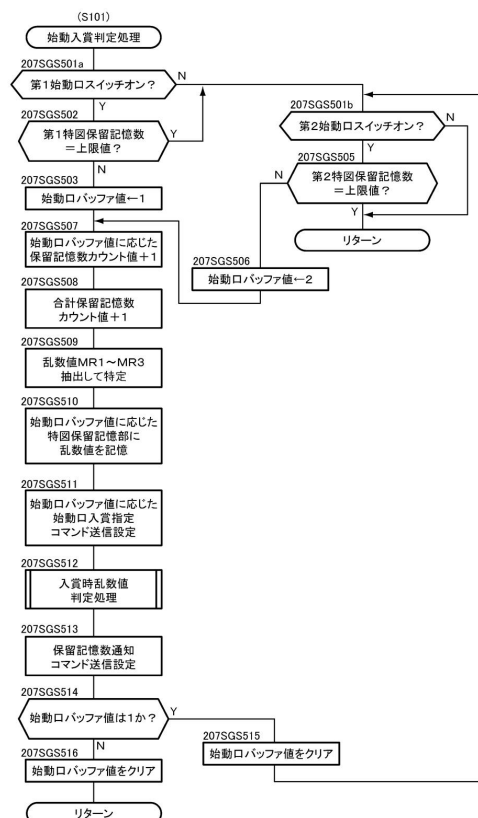


10

20

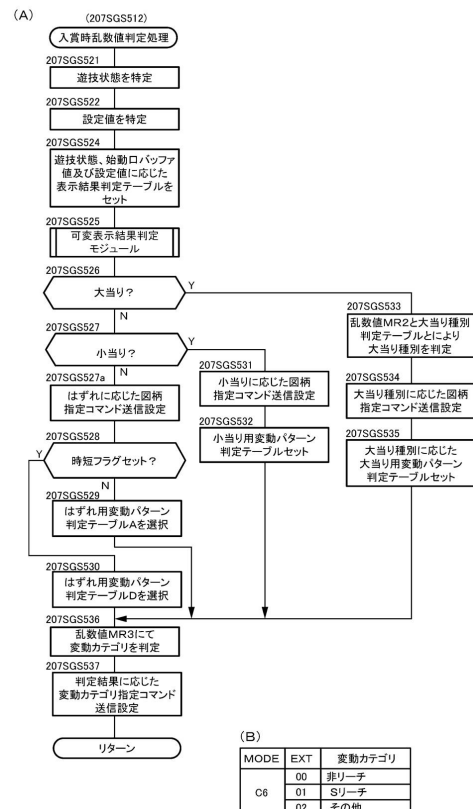
【図 9 - 3 9】

【図9-39】



【図 9 - 4 0】

【図9-40】



30

40

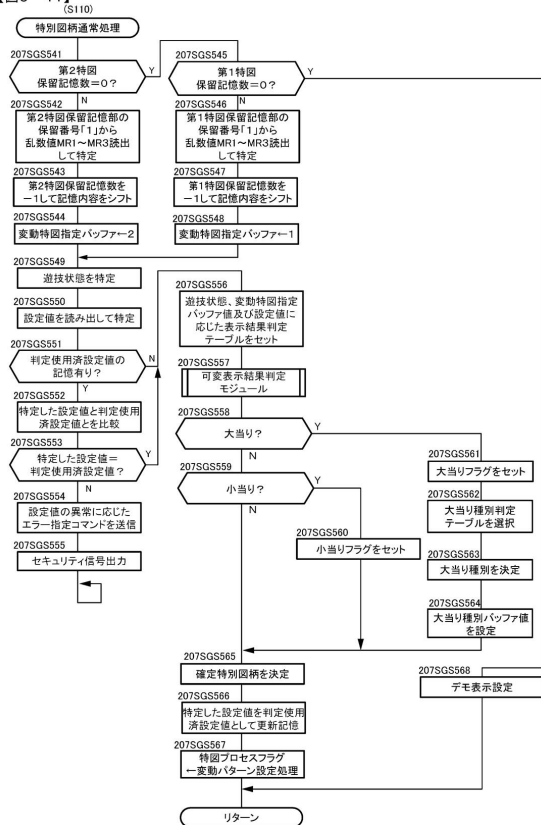
(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

50

【図 9 - 4 1】

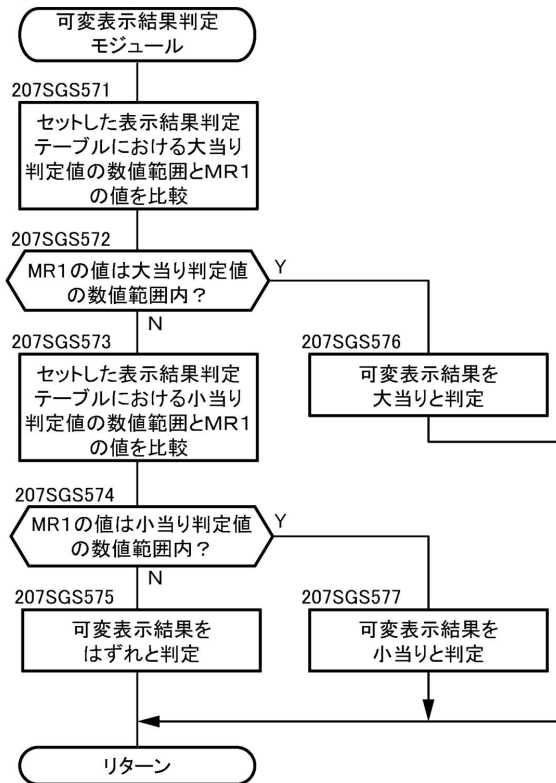
【图9-41】



【図 9 - 4 2】

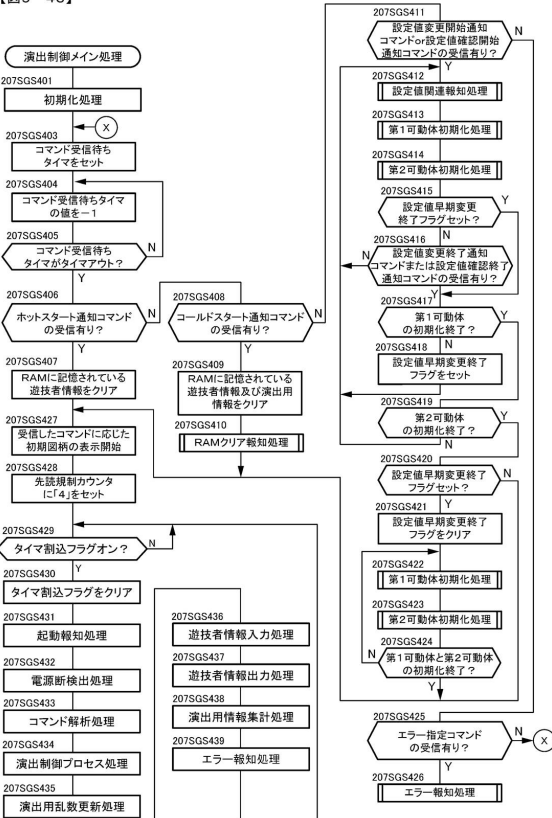
【図9-42】

(207SGS525,207SGS557)



【圖 9-43】

【图9-43】



【圖 9 - 4 4】

【図9-44】
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
選抜者情報	選抜者の入力を受け付けてからの 変動回数、大当り回数、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 9 - 4 5】

【図9-45】

受信コマンド毎の初期図柄

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 9 - 4 6】

【図9-46】

起動時の報知態様

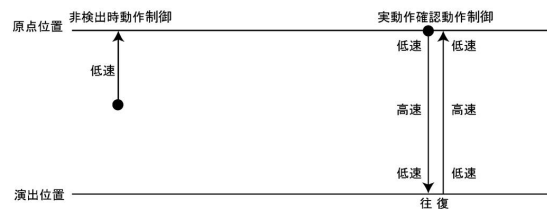
受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯（60秒）＋出力音A出力（30秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（60秒）＋出力音B出力（30秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（40秒）＋出力音C出力（20秒）＋メッセージ表示（40秒）

10

【図 9 - 4 7】

【図9-47】

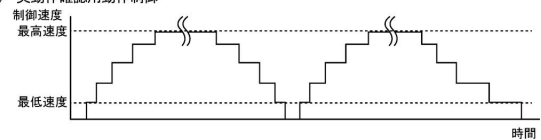
第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



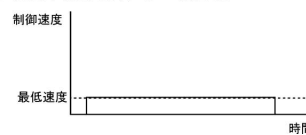
【図 9 - 4 8】

【図9-48】

(A) 実動作確認用動作制御



(B) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



20

30

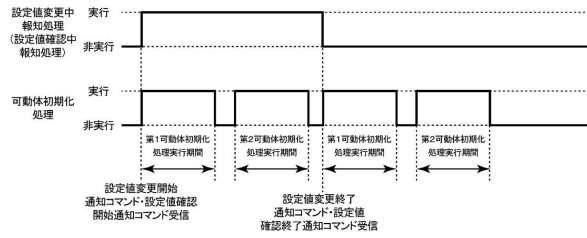
40

50

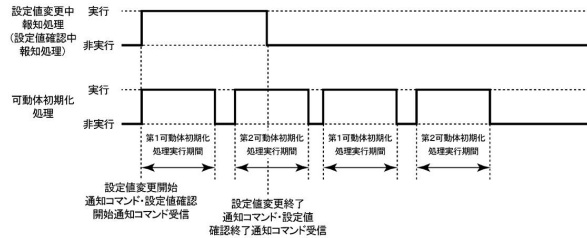
【図 9 - 4 9】

【図9-49】

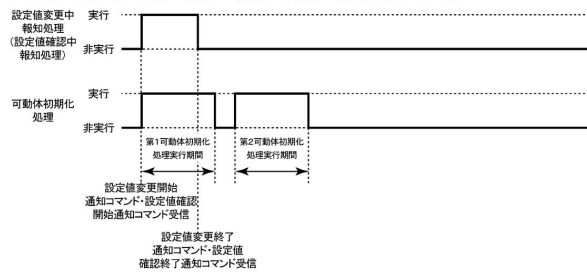
(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了する場合



(B) 第1可動体の初期化のみが設定値の変更中or確認中に終了する場合



(C) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了しない場合



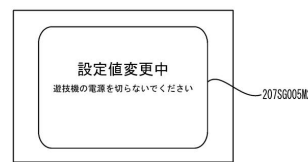
【図 9 - 5 0】

【図9-50】

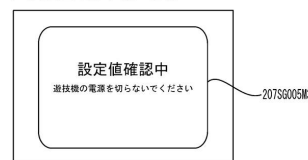
(A) RAMクリア報知態様



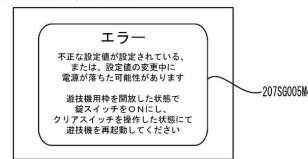
(B) 設定値変更中報知態様



(C) 設定値確認中報知態様



(D) エラー報知態様

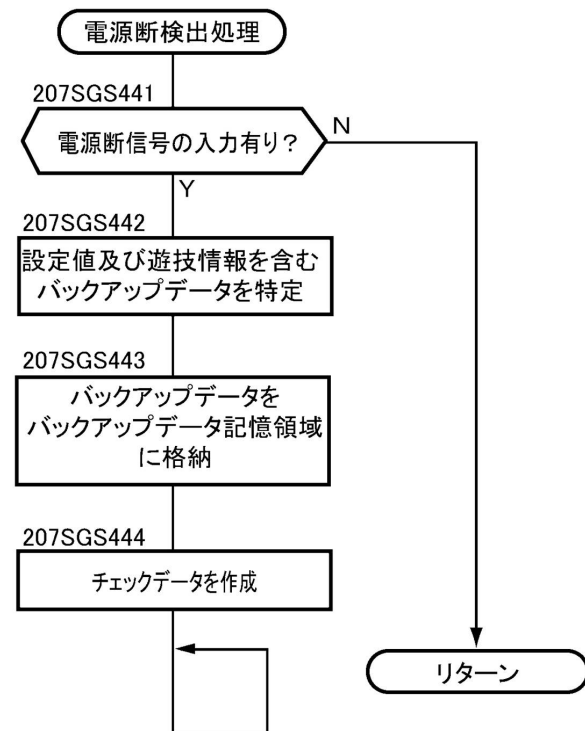


10

20

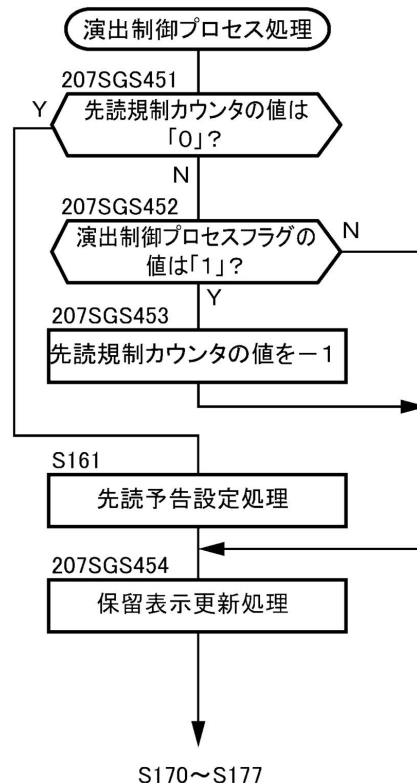
【図 9 - 5 1】

【図9-51】



【図 9 - 5 2】

【図9-52】



30

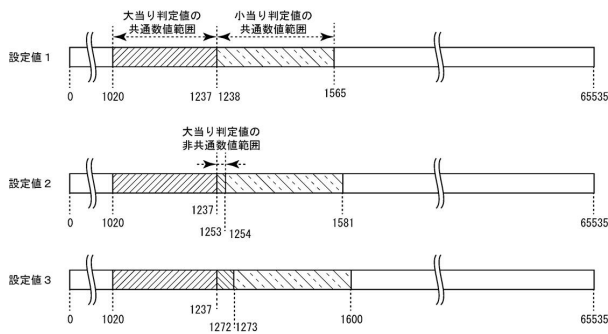
40

50

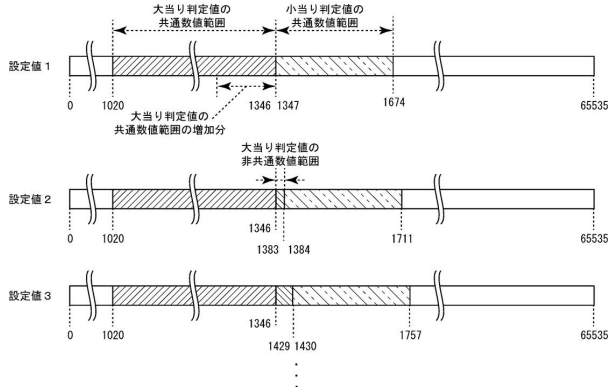
【図 9 - 5 3】

【図9-53】 変形例

(A) 通常状態または時短状態の場合

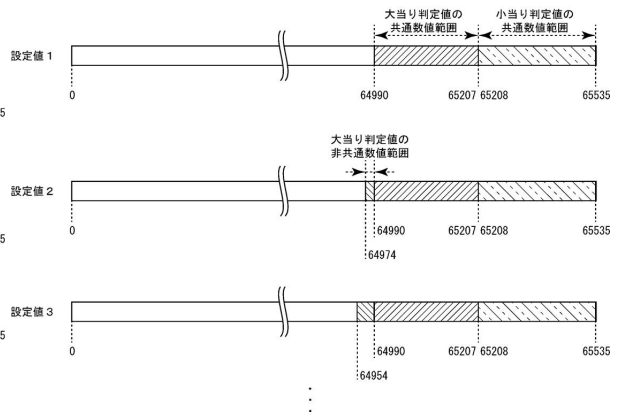


(B) 確変状態の場合



【図 9 - 5 4】

【図9-54】 変形例

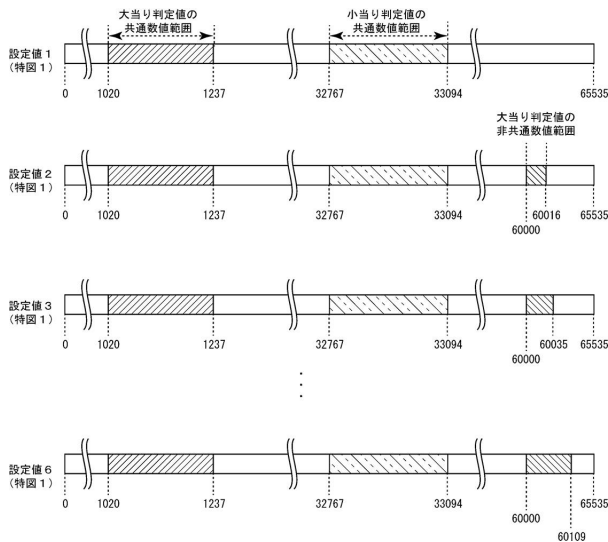


10

20

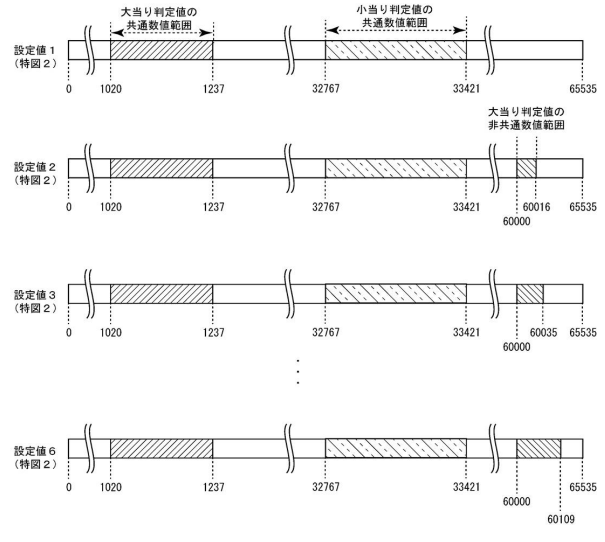
【図 9 - 5 5】

【図9-55】 変形例



【図 9 - 5 6】

【図9-56】 変形例



30

40

50

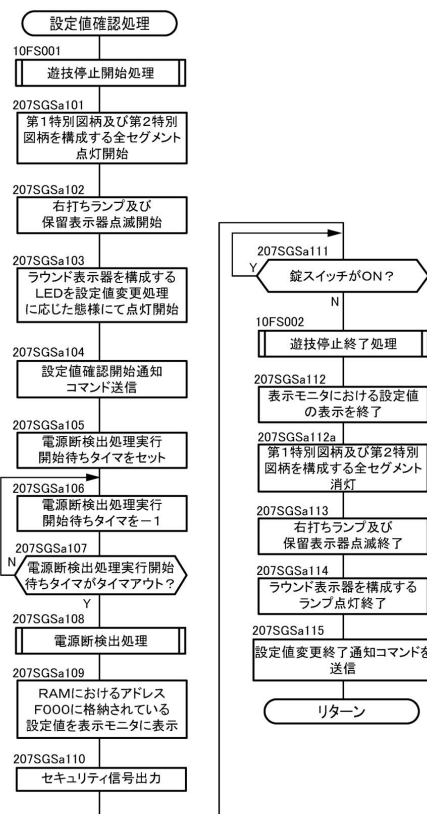
【図 10-1】

【図10-1】



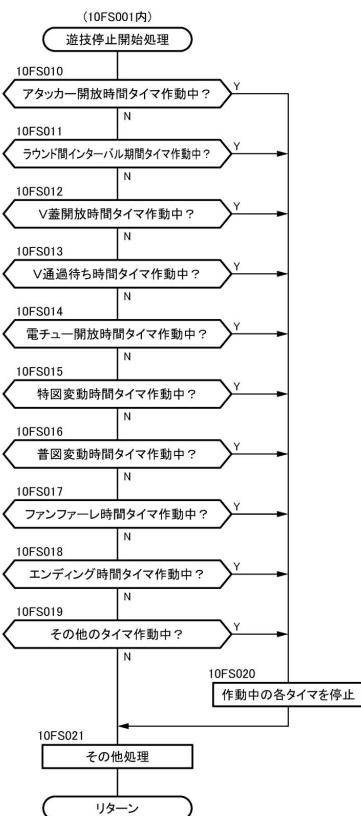
【図 10-2】

【図10-2】



【図 10-3】

【図10-3】



【図 10-4】

【図10-4】



10

20

30

40

50

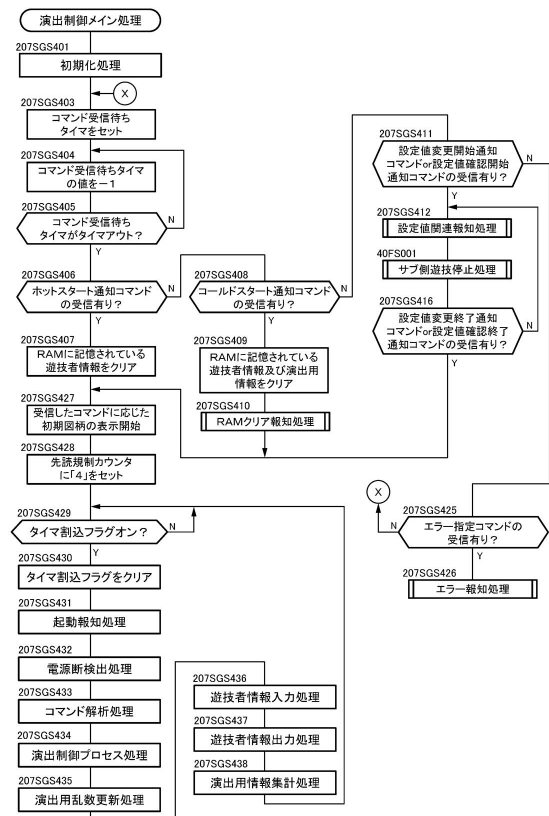
【図 11-1】

【図11-1】

MODE	EXT	名称	内容
80	O1	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	O2	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	OO	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	OO	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	OO	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	大入賞口開放中を指定
C2	XX	第2保留記憶数通知	大入賞口開放後を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	O1	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	O2	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	O3	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	O4	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	O5	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	O6	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞判定結果(表示結果)を指定
F2	XX	変動種別指定	始動入賞時の入賞判定結果(変動パターン種別)を指定

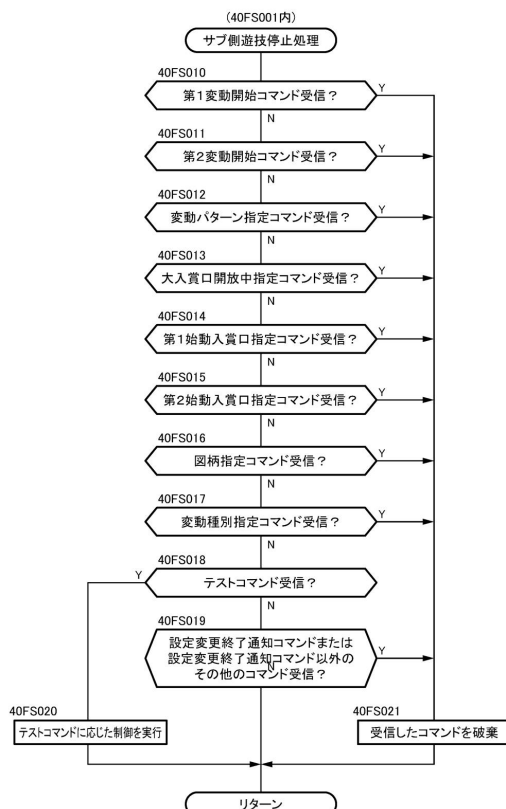
【図 11-2】

【図11-2】



【図 11-3】

【図11-3】



【図 12-1】

【図12-1】

[低確率時]
(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13587(確率: 1/199.8)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13587(確率: 1/199.9)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13607(確率: 1/188.3)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13607(確率: 1/188.3)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13626(確率: 1/178.1)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13626(確率: 1/178.1)

(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13656(確率: 1/164.7)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13656(確率: 1/164.7)

(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13697(確率: 1/149.3)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13697(確率: 1/149.3)

(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13748(確率: 1/134.0)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13748(確率: 1/134.0)

【図 12-2】

【図12-2】

[高確率時]

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14569(確率:1/50)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14569(確率:1/50)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14650(確率:1/47.1)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14650(確率:1/47.1)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14731(確率:1/44.5)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14731(確率:1/44.5)

(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14849(確率:1/41.2)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~14849(確率:1/41.2)

(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~15015(確率:1/37.3)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~15015(確率:1/37.3)

(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)

大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~15215(確率:1/33.5)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~15215(確率:1/33.5)

【図 12-3】

【図12-3】

大当たり種別決定テーブル

(A) [第1特別図柄用]

判定結果 [高ベース回数]	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
3R通常大当たり [50回]	0~176	0~176	0~176	0~176	0~176	0~176
5R通常大当たり [50回]	177~179	177~179	177~179	177~179	177~179	177~179
10R通常大当たり [50回]						
3R確変大当たり [50回]	180~290	180~290	180~290	180~290	180~290	180~290
5R確変大当たり [50回]	291~293	291~293	291~293	291~293	291~293	291~293
10R確変大当たり [50回]	294~299	294~299	294~299	294~299	294~299	294~299

(B) [第2特別図柄用]

判定結果 [高ベース回数]	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
3R通常大当たり [100回]	0~134	0~134	0~134	0~134	0~134	0~134
5R通常大当たり [100回]	135~164	135~164	135~164	135~164	135~164	135~164
10R通常大当たり [100回]	165~179	165~179	165~179	165~179	165~179	165~179
3R確変大当たり [100回]	180~203	180~203	180~203	180~203	180~203	180~203
5R確変大当たり [100回]	204~263	204~263	204~263	204~263	204~263	204~263
10R確変大当たり [100回]	264~299	264~299	264~299	264~299	264~299	264~299

10

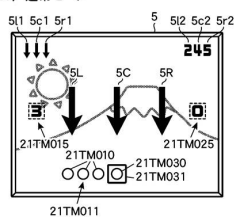
20

【図 12-4】

【図12-4】

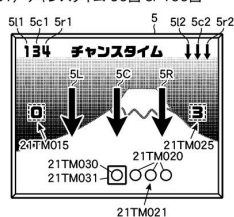
(A) 低確/低ベース状態

(A1) 通常モード



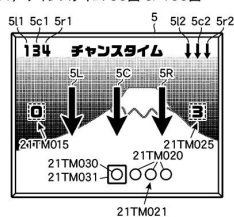
(B) 低確/高ベース状態

(B1) チャンスタイム 50回 or 100回

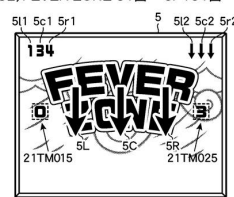


(C) 高確/高ベース状態

(C1) チャンスタイム 50回 or 100回

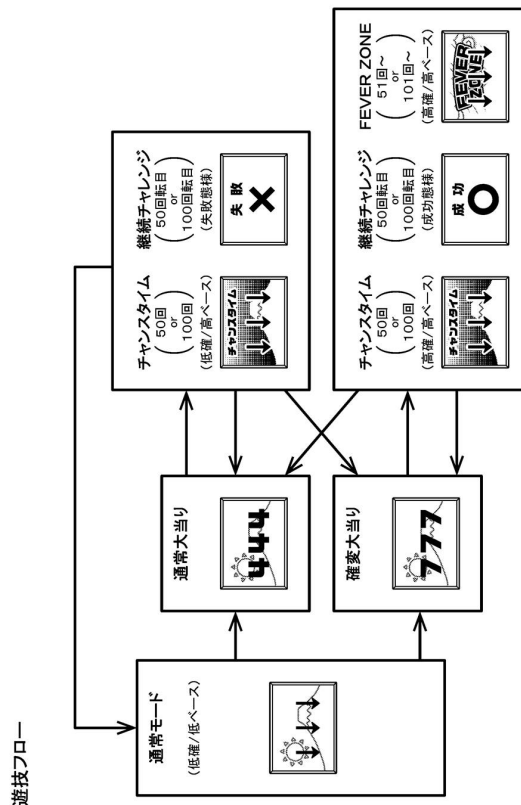


(C2) FEVER ZONE 51回 ~ or 101回 ~



【図 12-5】

【図12-5】



30

40

50

【図 12-6】

【図 12-6】

(A) 第 1 期間 [最終変動を除く] (特図 1 大当り後 49 回転 or 特図 2 大当り後 99 回転) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
非リーチはずれ (高速変動) [1 秒]						
非リーチはずれ (短縮変動) [5 秒]	1~750	1~750	1~750	1~750	1~750	1~750
ノーマリーチはずれ [30 秒]	751~900	751~900	751~900	751~900	751~900	751~900
スーパーリーチはずれ [60 秒]	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(A2) [大当り用]

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
直大当り [10 秒]	1~20	1~20	1~20	1~20	1~20	1~20
ノーマリーチ大当り [30 秒]	21~50	21~50	21~50	21~50	21~50	21~50
スーパーリーチ大当り [60 秒]	51~997	51~997	51~997	51~997	51~997	51~997

(B) 第 1 期間 [最終変動] (特図 1 大当り後 50 回転目 or 特図 2 大当り後 100 回転目) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
示唆演出 (はずれ) [30 秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

(B2) [大当り用]

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
示唆演出 (大当り) [30 秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

(C) 第 2 期間 (特図 1 大当り後 51 回転以降 or 特図 2 大当り後 101 回転以降) の変動パターン判定テーブル

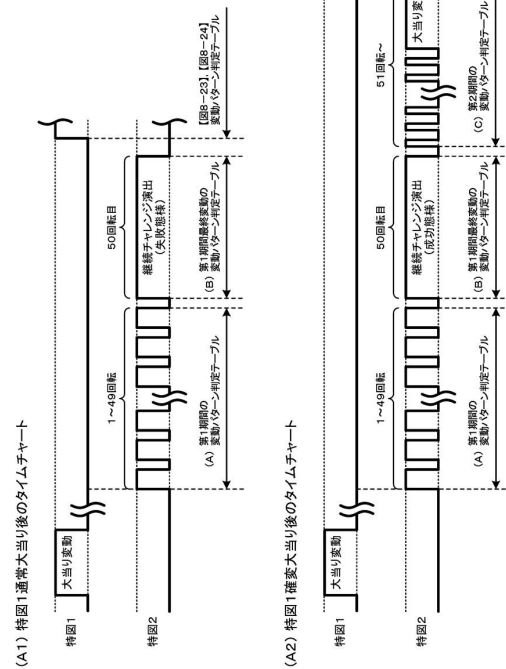
変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
非リーチはずれ (高速変動) [1 秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997
非リーチはずれ (短縮変動) [5 秒]						
ノーマリーチはずれ [30 秒]						
スーパーリーチはずれ [60 秒]						

(C2) [大当り用]

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
直大当り [10 秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997
ノーマリーチ大当り [30 秒]						
スーパーリーチ大当り [60 秒]						

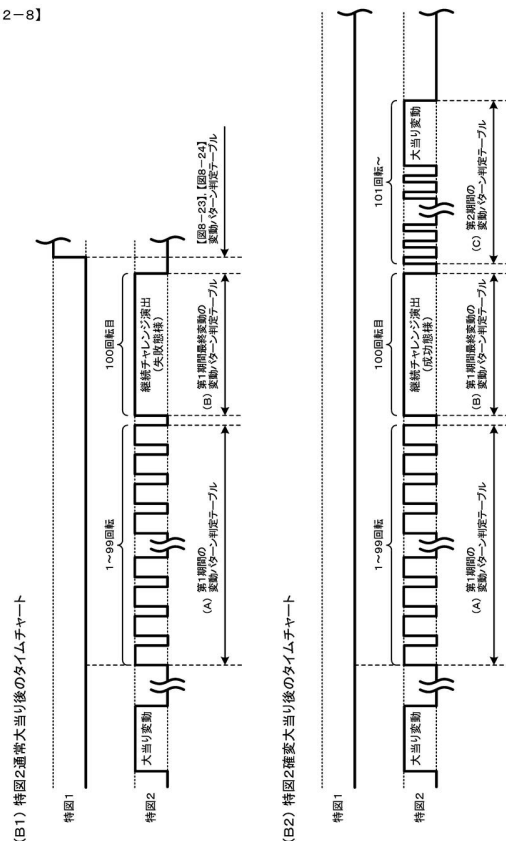
【図 12-7】

【図 12-7】



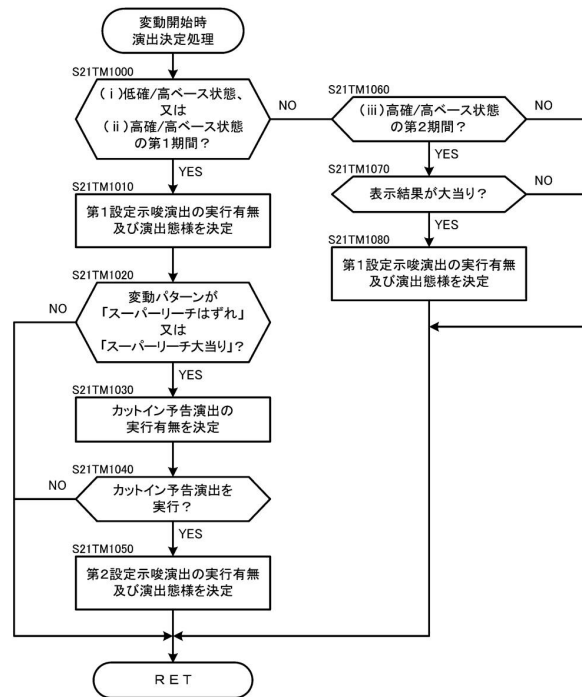
【図 12-8】

【図 12-8】



【図 12-9】

【図 12-9】



【図 12-10】

【図12-10】

(A) 第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第1設定示唆演出 (図柄エフェクト)			
	実行なし (エフェクトなし)	実行あり (エフェクトあり)		
		白	青	赤
1、2 (低設定)	90%	5%	3%	2%
3、4 (中間設定)	90%	2%	5%	3%
5、6 (高設定)	90%	2%	3%	5%

(B) カットイン予告演出の実行有無決定テーブル

表示結果	カットイン予告演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当たり	40%	60%

(C) 第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第2設定示唆演出(カットイン文字)		
	実行なし	実行あり	
		白 (デフォルト)	青 赤
1、3、5 (奇数設定)	30%	50%	20%
2、4、6 (偶数設定)	30%	20%	50%

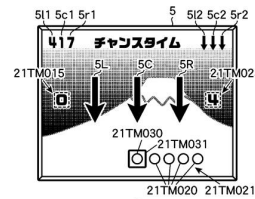
【図 12-11】

【図12-11】

第1設定示唆演出

(A) 第1期間

(A1)



(A2)

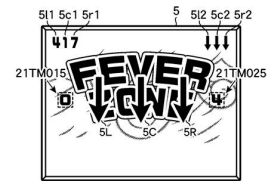


(A3)

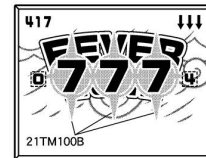


(B) 第2期間

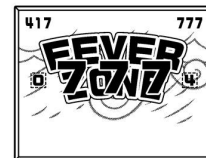
(B1)



(B2)



(B3)

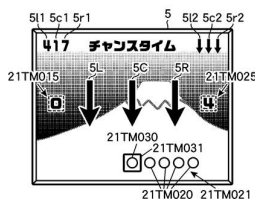


【図 12-12】

【図12-12】

第2設定示唆演出

(1)



(2)

第2設定示唆演出
実行なし

(3)



(4)



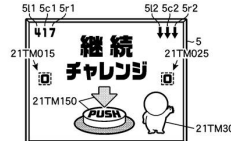
【図 12-13】

【図12-13】

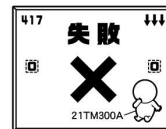
継続チャレンジ演出

(1) 50回転目 or 100回転目

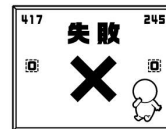
(1)



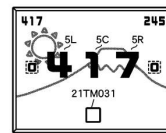
(2)



(3)



(4)



失敗態様

(5) 成功態様

(5)



(6)



(7)



通常モードへ移行

FEVER ZONEへ移行

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-092897 (JP, A)
特開 2018-015484 (JP, A)
特開 2019-013735 (JP, A)
特開 2017-195987 (JP, A)
特開 2014-008327 (JP, A)
特開 2019-076262 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02