

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-62307

(P2020-62307A)

(43) 公開日 令和2年4月23日(2020.4.23)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 84 頁)

(21) 出願番号	特願2018-197178 (P2018-197178)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年10月19日 (2018.10.19)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C088 CA19 CA27
			2C333 AA11 CA05 CA79

(54) 【発明の名称】 遊技機

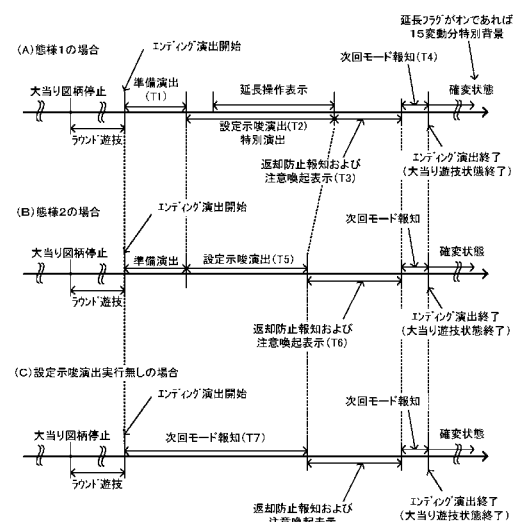
(57) 【要約】

【課題】遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ遊技機は、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いずれかの設定値に設定可能である。そして、所定期間において設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能である。複数段階の設定値として、第1設定値と、該第1設定値よりも不利な第2設定値とを少なくとも含み、設定示唆演出の実行態様には、第1設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第1態様と、第2設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第2態様とが含まれ、第2態様の設定示唆演出よりも第1態様の設定示唆演出を長い期間実行する。

【選択図】 図9 - 8

【図9-8】



【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が異なる複数段階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、
所定期間において前記設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、
前記複数段階の設定値として、第 1 設定値と、該第 1 設定値よりも不利な第 2 設定値とを少なくとも含み、
前記設定示唆演出の実行態様には、前記第 1 設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第 1 態様と、前記第 2 設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第 2 態様と、が含まれ、
前記設定示唆演出実行手段は、前記第 2 態様の設定示唆演出よりも前記第 1 態様の設定示唆演出を長い期間実行する、
ことを特徴する遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

20

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。そして、有利状態の終了後に、有利状態に制御される確率が高くなる特別状態に制御可能なパチンコ遊技機がある。

30

【0003】

このような遊技機として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能であり、変更前後の設定値に応じた演出（設定示唆演出）を行う遊技機がある（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2010 - 200902 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

40

【0005】

しかしながら、特許文献 1 における設定示唆演出については、遊技興趣を向上させるという観点からすると未だ改善の余地があった。

【0006】

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

【課題を解決するための手段】**【0007】**

（1）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）で

50

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、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 までの値など）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定値変更処理を実行する CPU 103 など）と、

所定期間において前記設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えばステップ 063 AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記複数段階の設定値として、第 1 設定値と、該第 1 設定値よりも不利な第 2 設定値とを少なくとも含み（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 までの値など）、

前記設定示唆演出の実行態様には、前記第 1 設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第 1 態様と、前記第 2 設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第 2 態様と、が含まれ（例えば「態様 1」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている一方、「態様 2」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっているなど）、

前記設定示唆演出実行手段は、前記第 2 態様の設定示唆演出よりも前記第 1 態様の設定示唆演出を長い期間実行する（例えば図 9 - 8 に示すように、 $T2 > T5$ であるなど）、ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、有利な設定値であることを示唆する第 1 態様の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0009】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、前記所定期間として、前記有利状態における終了演出期間に、表示手段に複数種類の設定示唆画像のうちいずれかを表示することにより、前記設定示唆演出を実行可能であり（例えば設定示唆演出をエンディング演出内でキャラクタ画像を表示することによって実行するなど）、

前記第 1 態様の設定示唆演出と前記第 2 態様の設定示唆演出とは、前記設定示唆画像の種類が異なる（例えば態様 1 と態様 2 とで異なるキャラクタを表示するなど）、ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、有利な設定値であることを示唆する第 1 態様の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0011】

（3）上記（2）に記載の遊技機において、

前記終了演出期間は、前記第 1 態様と前記第 2 態様のいずれの設定示唆演出を実行する場合であっても共通の期間である（例えばエンディング演出の実行期間は、図 9 - 8 に示すように、態様 1 の設定示唆演出を実行する場合も、態様 2 の設定示唆演出を実行する場合も、いずれも共通の実行期間であるなど）、

ようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、態様により終了演出期間を変更する必要がなく、メイン側の制御負担を軽減することができる。

【0013】

（4）上記（1）～（3）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

記憶媒体に記憶された価値に基づいて遊技を実行可能であり（例えば遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等を挿入することにより遊技実行可能であるなど）、

前記所定期間において前記記憶媒体の返却に関する報知を実行可能な報知手段（例えば返却防止報知として返却防止表示を実行可能な演出制御用 CPU 120 など）をさらに備

10

20

30

40

50

え、

前記報知手段は、前記第２態様の設定示唆演出を実行した場合、前記第１態様の設定示唆演出を実行した場合における実行期間の差分に対応する期間、前記記憶媒体の返却に関する報知の実行期間を延長させる（例えば返却防止報知の期間を延長させることで、態様１の設定示唆演出が実行された場合と態様２の設定示唆演出が実行された場合の実行期間の差分を調整しているなど）、

ようにしてもよい。

【００１４】

このような構成によれば、記憶媒体を取り出し忘れてしまうことを防止できる。

【００１５】

（５）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段（例えば注意喚起表示として、のめり込み防止表示を実行可能な演出制御用ＣＰＵ１２０など）をさらに備え、

前記注意喚起手段は、前記第２態様の設定示唆演出を実行した場合、前記第１態様の設定示唆演出を実行した場合における実行期間の差分に対応する期間、前記注意喚起の実行期間を延長させる（例えば注意喚起表示の期間を延長させることで、態様１の設定示唆演出が実行された場合と態様２の設定示唆演出が実行された場合の実行期間の差分を調整しているなど）、

ようにしてもよい。

【００１６】

このような構成によれば、遊技に対するのめり込みを低減させることができる。

【００１７】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、

前記所定期間として、前記有利状態における終了演出期間に、前記設定示唆演出を実行可能であり（例えばエンディング演出中に設定示唆演出を実行するなど）、

前記終了演出を開始してから特定期間経過後に、前記設定示唆演出を実行する（例えばエンディング演出を開始してから準備演出期間経過後に設定示唆演出を実行するなど）、

ようにしてもよい。

【００１８】

このような構成によれば、特定期間を設けることで、設定示唆演出の態様に注目させやすくすることができる。

【００１９】

（７）上記（６）に記載の遊技機において、

前記設定示唆演出の実行期間は、前記特定期間よりも長い（例えば図９－８に示すように、 $T1 < T5 < T2$ であるなど）、

ようにしてもよい。

【００２０】

このような構成によれば、設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

【００２１】

（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、

前記所定期間として、前記有利状態における終了演出期間に、前記設定示唆演出を実行可能であり（例えばエンディング演出中に設定示唆演出を実行するなど）、

前記終了演出期間において前記第１態様の設定示唆演出を実行した場合には、前記有利状態の終了後の特別期間、前記第１態様の設定示唆演出に対応した演出を継続して実行可能である（例えば大当り遊技状態の終了後に実行される１５回の可変表示において、特別背景として、態様１の設定示唆演出に対応するキャラクタの画像を表示するなど）、

ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 2 】

このような構成によれば、有利状態が終了した後も第 1 態様の設定示唆演出が行われたことを把握することができる。

【 0 0 2 3 】

(9) 上記 (1) ~ (8) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 態様の設定示唆演出が実行された場合、前記第 2 態様の設定示唆演出が実行された場合に実行されない特別演出を実行する特別演出実行手段 (例えば態様 1 に対応するキャラクタの周囲にエフェクト画像を表示する特別演出を実行可能な演出制御用 C P U 1 2 0 など) をさらに備える、

ようにしてもよい。

10

【 0 0 2 4 】

このような構成によれば、第 1 態様の設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

【 0 0 2 5 】

(1 0) 上記 (9) に記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として特別音を出力し、該特別音は、前記有利状態に制御される可変表示においてのみ出力される音と共通の音である (例えば特別演出として、大当り遊技状態に制御されるときに出力される音と同じ音である特別音を出力するなど)、

ようにしてもよい。

20

【 0 0 2 6 】

このような構成によれば、第 1 態様の設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

【 0 0 2 7 】

(1 1) 上記 (1) ~ (1 0) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 態様は、遊技者にとって有利な設定値に設定されていることが確定する態様である (例えば態様 1 の設定示唆演出は、有利な設定値に設定されていることが確定する態様の設定示唆演出であるなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 2 8 】

このような構成によれば、有利な設定値であることが確定する第 1 態様の設定示唆演出を遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 9 】

【 図 1 】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

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

【 図 3 】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 4 】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 5 】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 6 】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 7 】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 8 - 1 】 パチンコ遊技機の正面図である。

40

【 図 8 - 2 】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【 図 8 - 3 】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【 図 8 - 4 】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【 図 8 - 5 】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【 図 8 - 6 】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【 図 8 - 7 】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【 図 8 - 8 】 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 8 - 9 】 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。

50

【図 8 - 1 0】通常状態または時短状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 8 - 1 1】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 8 - 1 2】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 1 3】遊技制御メイン処理内の処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 1 4】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャート等である。

【図 8 - 1 5】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 1 6】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 8 - 1 7】先読み予告設定処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 8 - 1 8】先読みチャンス目の実行有無等の決定割合の一例を示す説明図である。

【図 8 - 1 9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 0】非リーチハズレ停止図柄等決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 1】所定表示決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 2】所定表示の実行有無とその決定割合の一例を示す説明図である。

【図 8 - 2 3】所定表示の種類とその決定割合の一例を示す説明図である。

【図 8 - 2 4】最終変動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 5】所定表示や種類毎のカウント値表示が行われた場合における演出動作例を示す図である。

【図 8 - 2 6】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。

20

【図 8 - 2 7】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 8 - 2 8】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 8 - 2 9】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 - 1】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 2】エンディング演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 3】設定示唆演出の実行有無とその決定割合の一例を示す説明図である。

【図 9 - 4】設定示唆演出の実行態様とその決定割合の一例を示す説明図である。

【図 9 - 5】設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 6】可変表示開始設定処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 9 - 7】特図当り待ち処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 8】エンディング演出等の実行期間を示すタイムチャートである。

【図 9 - 9】エンディング演出等が実行された場合における演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

(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。

【0031】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

40

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0032】

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

50

・」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。

【００３３】

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。

10

【００３４】

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。

【００３５】

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。

20

【００３６】

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

30

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

40

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。

【００４０】

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。

【００４１】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには

50

、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００４２】

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。

10

【００４３】

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。

【００４４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【００４５】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

30

【００４６】

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。

【００４７】

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

【００４８】

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

40

【００４９】

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つき、普図ゲームが実行される。

【００５０】

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

50

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

（遊技の進行の概略）

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

【００６０】

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

【００６１】

10

20

30

40

50

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 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

10

【 0 0 6 4 】

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 0 6 5 】

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

20

【 0 0 6 6 】

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。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 6 7 】

30

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

【 0 0 6 8 】

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。

40

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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。

【 0 0 7 1 】

50

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。

【0072】

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

10

【0073】

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。

【0074】

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。

20

【0075】

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。

【0076】

30

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。

【0077】

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。

【0078】

（演出の進行など）

40

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。

【0079】

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

50

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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

【００８５】

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。

【００８６】

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

10

20

30

40

50

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。

【0087】

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。

【0088】

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、一部の当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の当り遊技状態の当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする当り種別）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。

【0089】

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）。

【0090】

（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。

【0091】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

10

20

30

40

50

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

【0095】

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

【0096】

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。

【0097】

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 や大入賞口雇用のソレノイド 82 に伝送する。

【0098】

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。

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

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。

【 0 1 0 6 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 0 7 】

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 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 1 0 8 】

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 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 0 9 】

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。

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 1 2 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

10

20

30

40

50

）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0115】

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

10

【0116】

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

20

【0117】

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

30

【0118】

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

【0119】

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

40

【0120】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンド

50

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 CPU 120 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0121】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 12 に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S10）。そして、所定時間（例えば 2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S11）、割込みを許可する（ステップ S12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【0122】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

20

【0123】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S25）。CPU 103 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）。

30

【0124】

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）。CPU 103 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。

【0125】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S27）。CPU 103 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。

40

【0126】

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、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

50

【 0 1 2 7 】

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

10

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

20

30

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」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。

40

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

50

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

【 0 1 3 4 】

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

10

【 0 1 3 5 】

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

20

【 0 1 3 6 】

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

30

【 0 1 3 7 】

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。

40

【 0 1 3 8 】

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 “

50

0”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【0139】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0140】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

【0141】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

20

【0142】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

30

【0143】

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

【0144】

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

40

50

演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割り込み許可に設定してから、コマンド受信割り込み処理を終了する。

【0145】

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

10

【0146】

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

20

【0147】

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

【0148】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読み予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読み予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0149】

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。

【0150】

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。

40

【0151】

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

50

無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 5 2 】

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

10

20

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「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。

30

【 0 1 5 4 】

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

40

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例え

50

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。

【0157】

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 CPU 120 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。

【0158】

(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。

【0159】

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。

【0160】

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

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

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。

【0164】

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。

【０１６５】

（特徴部０４８ＡＫに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫについて説明する。図８－１は、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおけるパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図８－１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）とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠には、ガラス窓を有するガラス扉枠が左側辺を中心として遊技機用枠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、ガラス扉枠を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

【０１６６】

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

20

【０１６７】

また、図８－１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。

30

【０１６８】

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。

【０１６９】

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

40

【０１７０】

図８－１に示すように、入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害釘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。

50

【0171】

本実施の形態の特徴部048AKにおける主基板11は、図示は省略しているが、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース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、遊技機用枠の開放を検知する開放センサ207SG090と、が設けられている。なお、本実施の形態の特徴部048AKにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

10

【0172】

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

【0173】

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を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

20

【0174】

また、基板ケース207SG201には、設定値や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、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【0175】

本実施の形態の特徴部048AK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。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい（以下の特徴部063AKについても同様）。ま

40

50

た、設定されている設定値は、主基板 11 の側から設定値指定コマンドとして演出制御基板 12 の側へ送信される（以下の特徴部 063AK についても同様）。

【0176】

図 8 - 2 (A) ~ 図 8 - 2 (B) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部 048AK では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0177】

図 8 - 2 (A) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 1 特図である場合に用いる第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 1）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される当り判定値のうち、1020 ~ 1237 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ~ 33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020 ~ 1346 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ~ 33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0178】

図 8 - 2 (B) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 2 特図である場合に用いる第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 1）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される当り判定値のうち、1020 ~ 1237 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ~ 33421 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020 ~ 1346 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ~ 33421 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0179】

図 8 - 3 (A) に示すように、設定値が 2 であり変動特図が第 1 特図である場合に用いる第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 2）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される当り判定値のうち、1020 ~ 1253 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ~ 33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020 ~ 1383 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ~ 33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0180】

図 8 - 3 (B) に示すように、設定値が 2 であり変動特図が第 2 特図である場合に用いる第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 2）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される当り判定値のうち、1020 ~ 1253 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ~ 33421 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020 ~ 1383 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ~ 33421 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0181】

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

【 0 1 8 2 】

10

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

【 0 1 8 3 】

20

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

【 0 1 8 4 】

30

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

【 0 1 8 5 】

40

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

【 0 1 8 6 】

50

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

【 0 1 8 7 】

10

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

【 0 1 8 8 】

20

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

【 0 1 8 9 】

30

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態 (高確状態) であるときに、通常状態または時短状態 (低確状態) であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態 (高確状態) では、通常状態または時短状態 (低確状態) であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率 (本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では、設定値が 1 の場合は $1 / 300$ 、設定値が 2 の場合は $1 / 280$ 、設定値が 3 の場合は $1 / 260$ 、設定値が 4 の場合は $1 / 240$ 、設定値が 5 の場合は $1 / 220$ 、設定値が 6 の場合は $1 / 200$) に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる (本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では、設定値が 1 の場合は $1 / 200$ 、設定値が 2 の場合は $1 / 180$ 、設定値が 3 の場合は $1 / 160$ 、設定値が 4 の場合は $1 / 140$ 、設定値が 5 の場合は $1 / 120$ 、設定値が 6 の場合は $1 / 100$)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態 (高確状態) であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【 0 1 9 0 】

40

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では、図 8 - 2 ~ 図 8 - 7 に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる (例えば、設定値 1 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は 1 . 5 倍であり、設定値 2 であれば

50

通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約 1.56 倍であり、設定値 3 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は 1.625 倍である) ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定 (例えば、5 倍) に設定してもよい。

【0191】

また、各第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 8 - 2 (A)、図 8 - 3 (A)、図 8 - 4 (A)、図 8 - 5 (A)、図 8 - 6 (A)、図 8 - 7 (A) に示すように、第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が 1 / 200 に設定されている。

10

【0192】

一方で、各第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 8 - 2 (B)、図 8 - 3 (B)、図 8 - 4 (B)、図 8 - 5 (B)、図 8 - 6 (B)、図 8 - 7 (B) に示すように、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が 1 / 100 に設定されている。

20

【0193】

なお、本実施の形態の特徴部 048AK では、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部 048AK では、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

30

【0194】

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 8 - 8 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。

【0195】

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

40

【0196】

つまり、本実施の形態の特徴部 048AK 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

50

）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。

【0197】

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。

【0198】

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

【0199】

次に、図8-9に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0200】

なお、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。

【0201】

つまり、本実施の形態の特徴部048AKでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0202】

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。

【0203】

なお、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

10

20

30

40

50

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。

【0204】

図8-10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。

【0205】

なお、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。

【0206】

つまり、本実施の形態の特徴部048AK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。

【0207】

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。

【0208】

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。

【0209】

次に、図8-11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。

【0210】

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

10

20

30

40

50

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。

【0211】

つまり、本実施の形態の特徴部048AK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。

10

【0212】

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。

【0213】

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。

20

【0214】

以上、本実施の形態の特徴部048AKにおいては、図8-8～図8-11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。

30

【0215】

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。

40

【0216】

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)。

【0217】

50

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-2(A)～図8-7(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4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【0218】

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

【0219】

また、本実施の形態の特徴部048AK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、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。また、本実施の形態の特徴部048AKでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

20

【0220】

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

30

40

【0221】

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、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0222】

次に、本実施の形態の特徴部048AKにおける大当り種別について、図8-12を用

50

いて説明する。図 8 - 1 2 は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では、第 1 特図と第 2 特図における大当り種別として、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 A ~ 大当り F (確変大当りともいう) の大当り種別が設定されている。図示するように、本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では、一旦大当りとなった場合には、1 0 0 % 確変制御が行われるようになっていいる。なお、第 1 特図と第 2 特図のいずれか、または両方に、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 G (非確変大当りともいう) の大当り種別や、次回大当りとなるまで確変制御が継続する (すなわち回数により終了しない) 大当り H の大当り種別が設定されていてもよい。また、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御のいずれも実行されない大当り種別があってもよい。

10

【 0 2 2 3 】

「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 4 回 (いわゆる 4 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 8 回 (いわゆる 8 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回 (いわゆる 2 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである (いわゆる「突確」の大当りである)。また、「大当り D」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 E」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 1 0 回 (いわゆる 1 0 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当り F」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 2 回 (いわゆる 2 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである (いわゆる「突確」の大当りである)。

20

【 0 2 2 4 】

「大当り A」~「大当り F」の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御 (確変状態状態) は、該大当り遊技状態の終了後において所定回数 (本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では 1 0 0 回) の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。よって、再度大当りが発生した場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

30

【 0 2 2 5 】

なお、例えば、大当りが発生した場合、大当り C や大当り F といったいわゆる突確の大当りに決定する割合を、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くしてもよい。つまり、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ればよい。この他にも、設定値に応じて決定される大当り種別の割合が異なるようにしてもよく、この場合、設定値が高いほど遊技者にとって出玉率が高くなるようにすればよい。このように、本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K 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ため、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 2 2 6 】

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図 8 - 1 3 は、C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる、遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図 3 に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (C T C (カウンタ / タイマ回路)、パラレル入

50

出力ポート等)のレジスタ設定、RAM 102をアクセス可能状態にする設定等の初期設定が行われた後に実行されればよい。

【0227】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU 103は、先ず、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(ステップS1A)。なお、ステップS1Aの処理の前には、所定条件に応じてRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【0228】

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

10

【0229】

ステップS3AにおいてCPU 103は、錠スイッチがONであるか否かを判定する(ステップS3A)。錠スイッチがONである場合(ステップS3A; Yes)は、更に開放センサがONであるか否かを判定する(ステップS4A)。開放センサがONである場合、つまり、錠スイッチがON且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(ステップS4A; Yes)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS5A)。

20

【0230】

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

【0231】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとをONとすることで行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、RAM 102におけるアドレスF001の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値としてRAM 102におけるアドレスF000に更新記憶する処理、および演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

30

【0232】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON(クリアスイッチはOFF)とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、RAM 102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

40

【0233】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B及びラウンド表示器の点灯と、第1保留表示

50

器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B 及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等が、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっていればよい。また、ラウンド表示器 1 を構成するセグメントの点灯パターンは、示す大当り A ~ 大当り F のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 8 A において CPU 1 0 3 は、RAM クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して RAM 1 0 2 をクリアするか (RAM クリア処理 (ステップ S 9 A) を実行するか) 否かを判定する (ステップ S 8 A)。RAM クリアフラグがセットされている場合 (ステップ S 8 A ; Yes) は RAM クリア処理 (ステップ S 9 A) を実行した後にステップ S 1 0 A に進み、RAM クリアフラグがセットされていない場合 (ステップ S 8 A ; No) は RAM クリア処理 (ステップ S 9 A) を実行せずにステップ S 1 0 A に進む。そして、CPU 1 0 3 は、その他の処理として、例えば RAM クリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧 (ホットスタートで起動) したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い (ステップ S 1 0 A)、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

【 0 2 3 5 】

RAM クリア処理では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス (F 0 0 0) 以外のアドレスに「0 0 H」を格納することによって設定値と RAM クリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、RAM クリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM 1 0 2 の所定のアドレス (本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K ではアドレス F 0 0 0 ~ F X X X のうちの F 0 0 3 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。

【 0 2 3 6 】

なお、ステップ S 1 0 A の処理には、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間 (例えば、5 秒間) に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、RAM 1 0 2 に異常な設定値が記憶されていること (設定値異常エラー) や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板 1 2 に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知 (エラー報知) として、表示モニタを構成する第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部のそれぞれにおいて「E .」を表示する処理を行ってもよい。また、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する全ての LED を点滅させるとともに、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、CPU 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 の電断発生まで (遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機 1 の電源が OFF になるまで) 表示モニタ、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B によるエラーの発生報知を実行してもよい。

【 0 2 3 7 】

これによれば、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、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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る。

【0238】

図 8 - 1 4 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 5 のステップ S 1 0 1 の処理内で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 0 4 8 A K 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 S 1 1 0 、図 8 - 1 5) により、特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口 (第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口) にて検出されたタイミングで、CPU 1 0 3 がこの入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが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 CPU 1 2 0 などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読み予告演出が実行されるようになる。

【0239】

図 8 - 1 4 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 2 0 7 S G 1 5 2 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 (2 0 7 S G S 5 2 1) 。CPU 1 0 3 は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0240】

2 0 7 S G S 5 2 1 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 における先頭のアドレス (図 8 - 1 4 (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 (2 0 7 S G S 5 2 2) 。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 (2 0 7 S G S 5 2 4) 。その後、図 8 - 1 6 に示す可変表示結果判定モジュール (2 0 7 S G S 5 2 5) 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。

【0241】

図 8 - 1 6 に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、CPU 1 0 3 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 MR 1 を示す数値データとを比較し (2 0 7 S G S 5 7 1) 、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 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 (2 0 7 S G S 5 7 2) 。このとき、乱数値 MR 1 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 MR 1 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。

【0242】

2 0 7 S G S 5 7 2 にて大当り判定範囲内であると判定された場合 (2 0 7 S G S 5 7 2 ; Y) 、可変表示において大当りとなると判定する (2 0 7 S G S 5 7 6) 。一方、2 0 7 S G S 5 7 2 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 (2 0 7 S G S 5 7 2 ; 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)、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)。

【0243】

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)。

【0244】

図8-14(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)。

【0245】

207SGS526にて可変表示において大当りとなると判定した場合には(207SGS526;Y)、大当り種別判定用の乱数値MR2と大当り種別判定テーブルとに基づいて、大当り種別を判定する(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、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0246】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、大当りCである場合には第4図柄指定コマンド、大当りDである場合には第5図柄指定コマンド、大当りEである場合には第6図柄指定コマンド、大当りFである場合には第7図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS534)、その後、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り種別に応じた大当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。

【0247】

また、207SGS527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(207SGS527;Y)、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第8図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS531)、小当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。

【0248】

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

10

20

30

40

50

ターン判定テーブルである。

【 0 2 4 9 】

尚、本特徴部 0 4 8 A K 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、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 M R 3 がとりうる範囲のうち、設定値 1 が 1 の場合は 1 ～ 4 5 0、設定値が 2 の場合は 1 ～ 4 3 0、設定値が 3 の場合は 1 ～ 4 1 0、設定値が 4 の場合は 1 ～ 3 9 0、設定値が 5 の場合は 1 ～ 3 7 0、設定値が 6 の場合は 1 ～ 3 5 0 がそれぞれ割り当てられている。

【 0 2 5 0 】

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 M R 3 がとりうる範囲のうち、設定値が 1 の場合は 1 ～ 5 0 0、設定値が 2 の場合は 1 ～ 4 8 0、設定値が 3 の場合は 1 ～ 4 6 0、設定値が 4 の場合は 1 ～ 4 4 0、設定値が 5 の場合は 1 ～ 4 2 0、設定値が 6 の場合は 1 ～ 4 0 0 がそれぞれ割り当てられている。

【 0 2 5 1 】

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 M R 3 がとりうる範囲のうち、設定値が 1 の場合は 1 ～ 5 5 0、設定値が 2 の場合は 1 ～ 5 3 0、設定値が 3 の場合は 1 ～ 5 1 0、設定値が 4 の場合は 1 ～ 4 9 0、設定値が 5 の場合は 1 ～ 4 7 0、設定値が 6 の場合は 1 ～ 4 5 0 がそれぞれ割り当てられている。

【 0 2 5 2 】

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 M R 3 がとりうる範囲のうち、7 0 1 ～ 9 9 7 まだが設定値にかかわらず割り当てられている。

【 0 2 5 3 】

このため、2 0 7 S G S 5 2 9 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。

【 0 2 5 4 】

2 0 7 S G S 5 2 9 , 2 0 7 S G S 5 3 0 , 2 0 7 S G S 5 3 2 , 2 0 7 S G S 5 3 5 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 M R 3 を示す数値データとを用いて、乱数値 M R 3 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 (2 0 7 S G S 5 3 6) 。本特徴部 0 4 8 A K では、図 8 - 1 4 (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 M R 3 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。

【 0 2 5 5 】

その後、2 0 7 S G S 5 3 6 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 1 2 に対して送信するための設定を行ってから (2 0 7 S G S 5 3 7) 、入賞時乱数値判定処理を終了する。尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【 0 2 5 6 】

図 8 - 1 5 は、特別図柄通常処理として、図 5 の S 1 1 0 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 - 1 5 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 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（2 0 7 S G S 5 4 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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、2 0 7 S G S 5 4 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【 0 2 5 7 】

2 0 7 S G S 5 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（2 0 7 S G S 5 4 1 ; N）、第 2 特図保留記憶部 2 0 7 S G 1 5 1 B 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 MR 1、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する（2 0 7 S G S 5 4 2）。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。

【 0 2 5 8 】

2 0 7 S G S 5 4 2 の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を 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 2 0 7 S G 1 5 1 B のデータを更新する。具体的には、第 2 特図保留記憶部 2 0 7 S G 1 5 1 B 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 MR 1 ~ MR 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（2 0 7 S G S 5 4 3）。

【 0 2 5 9 】

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（2 0 7 S G S 5 4 4）、2 0 7 S G S 5 4 9 に移行する。

【 0 2 6 0 】

一方、2 0 7 S G S 5 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（2 0 7 S G S 5 4 1 ; Y）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（2 0 7 S G S 5 4 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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、2 0 7 S G S 5 4 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、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、2 0 7 S G S 5 4 5 の処理は、2 0 7 S G S 5 4 1 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。

【 0 2 6 1 】

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。

【 0 2 6 2 】

2 0 7 S G S 5 4 5 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（2 0 7 S G S 5 4 5 ; N）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A 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 MR 1、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する（2 0 7 S G S 5 4 6）。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

10

20

30

40

50

ッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0263】

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）。

【0264】

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。

【0265】

207SGS549においては、例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（207SGS549）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0266】

207SGS549の処理に続いて、CPU103は、RAM102の先頭のアドレスを参照し、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）。

【0267】

次いで、CPU103は、RAM102に記憶されている遊技情報を参照し、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）。

【0268】

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1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。

【0269】

このように、本実施の形態の特徴部048AK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。

【0270】

尚、本実施の形態の特徴部048AK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

10

20

30

40

50

示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU 103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。

【0271】

また、本特徴部048AKの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM 102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、本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4A、第2特別図柄表示装置4Bを点滅させたり、「E」の表示を行うことによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

10

【0272】

また、本特徴部048AKの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM 102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板12に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力をそれぞれ1回のみ実行する形態を例示しているが、本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。

【0273】

また、本特徴部048AKの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM 102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、CPU 103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、本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RAM 102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、CPU 103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。

20

【0274】

更に、判定使用済設定値と現在RAM 102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CPU 103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、RAM 102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、RAM 102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RAM 102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（本実施の形態の特徴部048AK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。

30

【0275】

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、始動口パuffa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8-14（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8-16に示す207SGS571～207SGS577の処理を行う（207SGS557）。

40

【0276】

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）。

50

【 0 2 7 7 】

2 0 7 S G S 5 5 8 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 (2 0 7 S G S 5 5 8 ; Y)、遊技制御フラグ設定部 2 0 7 S G 1 5 2 に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする (2 0 7 S G S 5 6 1)。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 8 - 1 2 (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 (2 0 7 S G S 5 6 2)。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 M R 2 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 F」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、図示する決定割合に従っ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 (2 0 7 S G S 5 6 3)。

10

【 0 2 7 8 】

2 0 7 S G S 5 6 3 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たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 2 0 7 S G 1 5 5 に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより (2 0 7 S G S 5 6 4)、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が「大当たり A」～「大当たり F」に応「1」～「6」とすればよい。

20

【 0 2 7 9 】

一方、2 0 7 S G S 5 5 9 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 (2 0 7 S G S 5 5 9 ; Y)、2 0 7 S G S 5 6 0 に進んで、遊技制御フラグ設定部 2 0 7 S G 1 5 2 に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする (2 0 7 S G S 5 6 0)。

【 0 2 8 0 】

一方、2 0 7 S G S 5 5 9 にて可変表示において小当た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 (2 0 7 S G S 5 5 9 ; N)、2 0 7 S G S 5 6 5 に進む。

【 0 2 8 1 】

2 0 7 S G S 5 6 5 においては、大当たり遊技状態に制御するか否か (大当たりフラグがセットされているか否か) の事前決定結果、小当たり遊技状態に制御するか否か (大当た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、大当たり遊技状態とする場合における大当た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、2 0 7 S G S 5 5 8 にて特図表示結果が「大当たり」と判定された場合、例えば、2 0 7 S G S 5 6 3 における大当たり種別が「大当たり 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、大当たり種別が「大当たり 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、2 0 7 S G S 5 5 9 にて特図表示結果が「小当たり」と判定された場合 (2 0 7 S G S 5 6 0 において小当たりフラグがセットされた場合) には、特図表示結果を「小当たり」とする旨の事前決定結果に対応して、小当たり図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

30

40

【 0 2 8 2 】

2 0 7 S G S 5 6 5 にて確定特別図柄を設定した後は、2 0 7 S G S 5 5 3 において特定した設定値を判定使用済設定値として R A M 1 0 2 に更新記憶した後 (2 0 7 S G S 5 6 6)、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 (2 0 7 S G S 5 6 7)、特別図柄通常処理を終了する。

【 0 2 8 3 】

50

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。

【0284】

尚、本実施の形態の特徴部048AK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、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、最初の可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、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値をRAM102におけるRAMクリア処理にてクリアされてない領域に格納することによって、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合においても最初の可変表示を実行する際に判定使用済み設定値とRAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値(パチンコ遊技機1に設定されている設定値)を比較できるようにしてもよい。

【0285】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、図8-14及び図8-15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、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、CPU103が特定した設定値(RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値)と判定使用済み設定値とを比較する処理(図8-15に示す207SGS551~207SGS553)や、該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理(207SGS554~207SGS555)等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とを比較する処理や該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【0286】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【0287】

図8-17は、図7のステップS161における先読み予告設定処理内にて行われる処理(先読み予告設定処理内の処理)の一例を示すフローチャートである。図8-17に示す先読み予告設定処理内の処理において、演出制御用CPU120は、今回新たに始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ048AKS001)。新たな始動入賞時コマンドの受信がない場合(ステップ048AKS001; No)、先読み予告を実行することはないので、先読み予告設定処理内の処理を終了する。

【0288】

新たな始動入賞時コマンドの受信がある場合(ステップ048AKS001; Yes)、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」であるかを判定し(ステップ048AKS002)、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」である場合(ステップ048AKS002; Yes)、先読み予告設定処理内の処理を終了する。一方当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」でない場合(「2」~「4」の場合)には(ステップ048AKS002; No)、先読み予告の実行禁止条件が成立しているかを判定する(ステップ048AKS003)。当該実行禁止条件は、先読み予告の実行を禁止するときの条件であり

、ここでは、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが「判定無し」を指定しているとき、すなわち、ターゲット前に実行される可変表示において「非リーチ」以外の判定があるとき（始動入賞時コマンドバッファの内容をチェックし、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号よりも前の保留表示番号の各入賞時判定結果指定コマンドや、当該新たに受信した始動入賞時コマンドが第1始動入賞時コマンドのときに第2始動入賞時コマンドバッファに格納された各入賞時判定結果指定コマンドに「非リーチ」以外の入賞時判定結果（リーチ以上の判定結果）を指定しているコマンドがあったときなど）に成立する条件である。なお、当該実行禁止条件は、ターゲット前に実行される可変表示において既に先読みチャンス目を実行すると決定されている場合（後述する先読みチャンス目フラグがオン状態である場合）にも成立する。これにより、複数ターゲットに対する先読みチャンス目が実行されることを防止して遊技者の混乱を防止することができる。なお、この他にも、先読みチャンス目はターゲットがリーチ以上である場合に実行されるようにしてもよい。なお、先読みチャンス目を実行するとは、先読みチャンス目を表示することで先読み予告演出を実行することをいう。

【0289】

先読み予告の実行禁止条件が成立している場合（ステップ048AKS003；Yes）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。一方、先読み予告の実行禁止条件が成立していない場合（ステップ048AKS003；No）、先読みチャンス目の実行の有無などを決定する（ステップ048AKS004）。具体的に、ステップ048AKS004では、図8-18に示す決定割合に従って、入賞時判定結果に応じて先読みチャンス目を実行するか否か、および実行する場合における先読みチャンス目の種類を決定する。特徴部048AKでは、図8-18に示すように「実行無し」、「先読みチャンス目A」、「先読みチャンス目B」のいずれかを、図示する決定割合で決定する。なお、先読みチャンス目は、先読み予告として実行される演出であり、ターゲット前に実行される飾り図柄の可変表示（複数の可変表示が実行される場合には、複数の可変表示それぞれ）の可変表示結果として、予め定められたチャンス目（可変表示においてリーチが成立しない非リーチのときの非リーチチャンス目）を導出表示する演出である。

【0290】

特徴部048AKでは、2種類の先読みチャンス目が用意されており、一方が「先読みチャンス目A」で、他方が「先読みチャンス目B」である。「先読みチャンス目A」と「先読みチャンス目B」とでは、ターゲットの大当たり期待度が異なり、かつ、停止するチャンス目が異なる（図8-18のように、先読みチャンス目Aでは「234」の所定チャンス目が停止し、先読みチャンス目Bでは「345」の所定チャンス目が停止する。）。なお、チャンス目停止時において、飾り図柄を発光させるようにしてもよく、この場合には、「先読みチャンス目A」と「先読みチャンス目B」とで異なる発光色とすることで、両者を区別するようにしてもよい。図示するように、この実施の形態では、先読みチャンス目Aよりも「先読みチャンス目B」が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっている。

【0291】

なお、この他にも、例えば、先読みチャンス目として導出表示される表示結果の決定割合が、設定値に応じて異なるようにしてもよい。例えば、1、3、5、7、9といった奇数の飾り図柄の組合せで先読みチャンス目を構成する場合において、設定値が「6」である場合にのみ「315」（サイコー）の組合せが先読みチャンス目として導出表示されてもよい。また、例えば、低設定である場合には、先読みチャンス目として「133」や「155」、「377」などといったように、中図柄と右図柄とが同じ数字である組合せが導出表示される割合が高く（なお、後述する所定表示についても中図柄と右図柄とが同じ数字であるため、その場合には、先読みチャンス目と所定表示とが区別されるよう、いずれか一方を、中図柄と右図柄ではなく、左図柄と中図柄が同じ数字となる態様にすればよい）、高設定である場合には、先読みチャンス目として「135」や「357」、「379」などといったように同じ数字を含まない、いわゆるバラケ目の組合せが導出表示され

10

20

30

40

50

る割合が高くなるようにしてもよい。すなわち、導出表示される先読みチャンス目の種類により設定値を示唆するようにしてもよい（先読みチャンス目が設定示唆演出を含んでいてもよい）。

【0292】

図8-17に戻り、ステップ048AKS004の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読みチャンス目を実行すると決定したか否かを判定する（ステップ048AKS005）。先読みチャンス目を実行しない場合（ステップ048AKS005；No）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。先読みチャンス目を実行する場合（ステップ048AKS005；Yes）、先読みチャンス目を実行することを示す先読みチャンス目フラグをオン状態にセットしてから（ステップ048AKS006）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。なお、先読みチャンス目フラグは、RAM122の所定領域に設けられていればよい。

10

【0293】

なお、例えば、先読みチャンス目のターゲットがいずれであるのかを遊技者に視認可能であるように、当該先読みチャンス目のターゲットの保留に対して保留表示予告演出を行い、先読みチャンス目のターゲットである保留表示の表示態様を、通常態様とは異なる態様に変化させてもよい。すなわち、先読みチャンス目を実行する場合には、合わせて保留表示予告演出を実行してもよい。また、先読みチャンス目とは別に、保留表示予告を実行してもよい。

【0294】

20

図8-19は、特徴部048AKにて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図8-19に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS521；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS522）。

【0295】

30

ステップS522にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS522；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せとして、先読みチャンス目、所定表示、これら以外の表示、のいずれを導出表示するか、非リーチハズレ停止図柄等決定処理により決定する（ステップ048AKS010）。

【0296】

図8-20は、図8-19のステップ048AKS010にて実行される非リーチハズレ停止図柄等決定処理の一例を示すフローチャートである。図8-20に示す非リーチハズレ停止図柄等決定処理において、演出制御用CPU120は、先読みチャンス目フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ048AKS011）。先読みチャンス目フラグがオンである場合（ステップ048AKS011；Yes）、演出制御用CPU120は、図8-17のステップ048AKS004で決定した種類の先読みチャンス目（先読みチャンス目Aであればそれに対応した「234」の飾り図柄、先読みチャンス目Bであればそれに対応した「345」の飾り図柄）を、最終停止図柄として決定する（ステップ048AKS012）。

40

【0297】

ステップ048AKS012の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読みチャンス目のターゲットとなった変動の一つ前の変動（ターゲットの直前の変動）であるか否かを判定する（ステップ048AKS013）。ターゲットの直前の変動でない場合、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。一方、ターゲットの直前の変動である場合（ステップ048AKS013；Yes）、当該ターゲット変動において先読みチャ

50

ンス目が導出表示されることのないよう、先読みチャンス目フラグをオフ状態にクリアし（ステップ048AKS014）、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。なお、例えばターゲットの変動がリーチ以上の変動である場合にのみ先読みチャンス目が実行される場合（ターゲットの変動が非リーチの変動である場合には先読みチャンス目が実行されない場合）には、ターゲットの変動の終了時に先読みチャンス目フラグをオフ状態にクリアしてもよい。このように、先読みチャンス目は、先読みチャンス目フラグがオン状態にセットされてからターゲットの変動の直前の変動まで連続して表示される。なお、予め先読みチャンス目を表示する変動をパターンとして複数用意しておき（例えば、ターゲットの変動が4回目の変動でありターゲットまで3回の変動が行われる場合、1回目と3回目に先読みチャンス目を表示するパターンや2回目と3回目に先読みチャンス目を表示するパターンなど）、当該パターンに応じて先読みチャンス目を表示するようにしてもよい。

10

【0298】

ステップ048AKS011にて先読みチャンス目フラグがオフ状態である場合（ステップ048AKS011；No）、演出制御用CPU120は、所定表示決定処理を実行する（ステップ048AKS015）。特徴部048AKでは、所定表示として、非リーチ組合せの確定飾り図柄のうちの一部の飾り図柄の組合せを、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示することで、設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を行う。具体的に、図8-23に示すように、種類A～種類Cの非リーチ組合せの確定飾り図柄を、設定値に応じて異なる割合で表示することで、設定示唆演出を行う。また、特徴部048AKでは、大当り遊技状態終了後の確変状態において当該所定表示を行う。

20

【0299】

図8-21は、図8-20のステップ048AKS015にて行われる所定表示決定処理の一例を示すフローチャートである。図8-21に示す所定表示決定処理において、演出制御用CPU120は、確変制御中であるか否かを判定する（ステップ048AKS041）。確変制御中であるか否かは、例えば、主基板11から伝送された遊技状態指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、判定すればよい。確変制御中ではない場合（ステップ048AKS041；No）、演出制御用CPU120は、所定表示決定処理を終了する。一方、確変制御中である場合（ステップ048AKS041；Yes）、前回フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ048AKS042）。前回フラグは、当該所定表示を表示するか否かの対象となった変動の1つ前の変動（前回の変動）において所定表示を表示したか否かを示すフラグであり、RAM122の所定領域に設けられている。

30

【0300】

前回フラグがオンの場合、すなわち前回の変動において所定表示を表示した場合（ステップ048AKS042；Yes）、演出制御用CPU120は、所定表示決定処理を終了する。一方、前回フラグがオフの場合（ステップ048AKS042；No）、演出制御用CPU120は、図8-22に示す決定割合に従って、所定表示の表示有無、すなわち所定表示を表示する設定示唆演出の実行有無を決定し（ステップ048AKS043）、所定表示決定処理を終了する。このように、特徴部048AKでは、前回の変動において所定表示を表示した場合には所定表示を表示しないこととすることで、連続して所定表示が表示されることを防止している。一方、大当り期待度を示唆する演出である先読みチャンス目については、上述したように複数の変動で連続して表示されるため、大当り期待度を示唆する演出であるのか、設定値を示唆する設定示唆演出であるのかを遊技者に認識しやすくし、所定表示が連続して表示されることで先読みチャンス目と混同してしまうことを防止している。なお、この例では、前回の変動において所定表示が表示されたか否かを判定する例を示したが、例えば、連続回数をカウントし、当該連続回数が2回であれば所定表示を表示可能とし、3回であれば所定表示を表示しないよう制限してもよい。さらに、設定されている設定値に応じて所定表示が連続して表示される回数が異なってもよい。これによれば演出のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。以

40

50

下、所定表示を表示することで設定示唆演出を実行するというのを、単に所定表示を実行する、という。

【0301】

図8-25は、所定表示の実行有無を決定するための決定割合を示す図である。図示するように、特徴部048AKでは、いわゆる連荘状態である連荘中であるか否か（後述する連荘フラグがオンであるか否か）、すなわち1回目の大当りであるか否かに応じて、所定表示を実行すると決定する割合が異なっている。図示する例では、連荘中である場合には所定表示が実行されないように決定割合が設定されている。これによれば、いわゆる連荘状態において所定表示が実行されることで設定値の推測が容易になってしまうことを防止するとともに、1回目の大当り終了後に遊技者の注目を集めることができる。なお、連荘中であっても、例えば2%などの少ない割合で所定表示が実行されてもよい。

10

【0302】

図8-20に戻り、ステップ048AKS015の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、所定表示を実行すると決定したか否か、すなわち所定表示ありか否かを判定する（ステップ048AKS016）。所定表示ありの場合（ステップ048AKS016；Yes）、演出制御用CPU120は、図8-23に示す決定割合に従って、実行すべき所定表示の種類を、設定値に応じて決定する（ステップ048AKS017）。

【0303】

図8-23は、実行する所定表示の種類を決定するための決定割合を示す図である。図示するように、特徴部048AKでは、種類A～種類Cの所定表示が予め用意されており、種類Aでは「344」の飾り図柄の組合せが導出表示され、種類Bでは「399」の飾り図柄の組合せが導出表示され、種類Cでは「577」の飾り図柄の組合せが導出表示される。そして、種類A<種類B<種類Cの順に高設定であることを示唆するようになっていいる。なお、この例では、設定値がいずれであることを示唆する例を示しているが、例えば、設定値が変更されたこと、奇数や偶数の設定値であること、最低の「1」の設定値ではないこと、など、設定値に関する示唆であれば、示唆する内容は異なってもよい。また、設定されている設定値が高設定である場合にのみ表示される種類の所定表示があってもよい。なお、高設定は、例えば1～6のうちの4～6といった上位半数の設定値であってもよいし、5と6といった上位2つであってもよい。なお、最高の設定値である設定値6については、最高設定値という。

20

30

【0304】

図8-20に戻り、ステップ048AKS017の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ048AKS017にて決定した種類の所定表示（決定した飾り図柄の組合せ）を、最終停止図柄として決定する（ステップ048AKS018）。続いて前回フラグをオン状態にセットし（ステップ048AKS019）、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を1加算してから（ステップ048AKS020）、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。所定表示の種類に応じて設けられたカウント値は、RAM122の所定領域に設けられたカウント値で、当該確変状態中（連荘状態ではない場合に限る）に種類A～種類Cの所定表示が表示された回数をカウントするためのものである。ステップ048AKS020では、最終停止図柄として決定した種類の所定表示に対応するカウント値を1加算する。なお、当該カウント値は、後述する最終変動演出設定処理（図8-24参照）にて参照され、図8-25（f）に示すように画像表示装置5に表示され、その後クリアされる。

40

【0305】

図8-20のステップ048AKS016にて所定表示なしと判定した場合（ステップ048AKS016；No）、演出制御用CPU120は、所定表示および先読みチャンス目となる飾り図柄の組合せ以外（所定表示等以外）の非リーチ組合せを最終停止図柄として決定する（ステップ048AKS021）。一例として、ステップ048AKS021の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された

50

所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、RAM 122 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、RAM 122 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の
10 中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、予め所定表示および先読みチャンス目となる飾り図柄の組合せとならないよう、各確定図柄決定テーブルから当該予め所定表示および先読みチャンス目（所定表示等）を構成する飾り図柄が選択されないようにしてもよいし、飾り図柄の組合せが決定した際に、当該飾り図柄の組合せが所定表示等と一致する場合に再抽選してもよい。また、ステップ 048 AKS021 の処理では、例えば、確変状態ではない場合には、所定表示と同一の飾り図柄の組合せが、特別状態である場合よりも低い割合で、設定値に関わらず表示されることがあってよい。

【0306】

ステップ 048 AKS021 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、前回フラグをオフ状態にクリアしてから（ステップ 048 AKS022）、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。このように、先読みチャンス目を実行する場合には、先読みチャンス目が所定表示よりも優先して実行される。先読みチャンス目は、確変状態であるか否かに関わらず実行されるのに対し、所定表示は確変状態に制御中であって、かつ 1 回目の大当り遊技状態の終了後にのみ実行される（すなわち連荘状態では実行されない）。また、先読みチャンス目は複数回の変動で連続して表示されるのに対し、所定表示は連続して表示されない。そのため、確変状態中における遊技者の注目を集めるとともに、先読みチャンス目であるか所定表示であるかを遊技者に認識容易にするとともに、興趣を向上させることができる。なお、先読みチャンス目を表示する場合であっても、確変状態である場合には所定表示を優先してもよい。この場合、所定表示が表示された後の最終停止図柄を先読みチャンス目としてしまうと、遊技者が混乱してしまう恐れがあることから、当該所定表示を優先させた場合には、所定期間先読みチャンス目の実行を制限してもよい。具体的には、所定表示が 5 回表示されるまで先読みチャンス目の実行を制限してもよい。さらに、所定表示が 5 回表示されてから、3 回の変動が終了するまでは先読みチャンス目の実行を制限してもよい。これによれば、所定表示の表示に連続して先読みチャンス目が表示されることで遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。なお、連荘状態は、一旦大当り遊技状態に制御された後、その終了後の確変状態中に再び大当りとなることにより連荘状態となる（連荘フラグがオン状態にセットされる）。また、連荘状態となった後、再び大当りとなることなく、確変制御が行われる所定回数の変動が行われること
30 40 で終了する（連荘フラグがオフ状態にクリアされる）。

【0307】

図 8 - 19 に戻り、ステップ S522 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S522 ; No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S524）。一例として、ステップ S524 の処理では、まず、RAM 122 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、RAM 122 に設けられたラ
50

ンダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

【0308】

ステップS521にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS521；No）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である（大当りCまたは大当りFである）場合、または、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS525）。「突確」または「小当り」であると判定されたときには（ステップS525；Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS527）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、RAM 122に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

20

【0309】

ステップ048AKS010、ステップS524、ステップS527のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、確変状態における最終変動であるか否かを判定する（ステップ048AKS031）。ステップ048AKS031では、例えば、大当り遊技状態の終了後に100回の変動において確変制御が行われる場合、確変状態に制御され、かつ100回目の変動であるか否かを判定する。最終変動である場合（ステップ048AKS031；Yes）、演出制御用CPU120は、最終変動演出設定処理を行う（ステップ048AKS032）。

30

【0310】

図8-24は、図8-19のステップ048AKS032にて行われる最終変動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。最終変動演出設定処理は、大当りとなることなく確変状態が終了する際に行われる処理である。最終変動演出設定処理では、表示された所定表示の頻度を種類毎に遊技者に視認可能に表示する設定、または連荘中に獲得した出球数を遊技者に視認可能に表示する設定が行われる。図8-24に示す最終変動演出設定処理において、演出制御用CPU120は、連荘フラグがオン状態にセットされているか、すなわち連荘中であるか否かを判定する（ステップ048AKS051）。

40

【0311】

連荘中でない場合、すなわち連荘フラグがオフである場合（ステップ048AKS051；No）、演出制御用CPU120は、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値それぞれの値を表示する設定（種類毎のカウント値表示設定）を行う（ステップ048AKS052）。ステップ048AKS052では、例えば、図8-25（f）に示すように、種類A～種類Cの出現頻度を棒グラフにより表示する設定が行われる。続いて演出制御用CPU120は、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値それぞれの値を0にクリアするとともに、前回フラグがオンであればオフ状態にクリアし、獲得出玉カウント値を0にクリアしてから（ステップ048AKS053）、最終変動演出設定処理を終了する。

50

【0312】

一方、ステップ048AKS051にて連荘中であると判定した場合、すなわち連荘フラグがオンである場合（ステップ048AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、当該連荘中に獲得した出球数を表示する設定（獲得出玉表示設定）を行う（ステップ048AKS054）。なお、連荘中に獲得した出球数（獲得出玉）は、大当り遊技状態に制御されたことによりカウントを開始し、連荘しなかった場合には上述のステップ048AKS053によりクリアされ、連荘した場合には、後述するステップ048AKS056にてクリアされる。すなわち、連荘フラグがオンになってからオフになるまでの期間に大当り遊技状態で獲得した出球が継続してカウントされればよい。

【0313】

ステップ048AKS054の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、連荘フラグをオフ状態にクリアし（ステップ048AKS055）、上述したステップ048AKS053の処理に移行する。

【0314】

図8-19に戻り、ステップS525にて「突確」または「小当り」以外である（大当りA、大当りB、大当りD、大当りEのいずれか）と判定されたときには（ステップS525；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS526）。一例として、ステップS527の処理では、まず、RAM122のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が大当りA、大当りB、大当りD、大当りEのいずれであるかに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

【0315】

ステップS526の処理とステップ048AKS032の処理のいずれかを実行した後、またはステップ048AKS031にて確変状態における最終変動でないとは判定した場合（ステップ048AKS031；No）、演出制御用CPU120は、その他の演出実行設定を行う（ステップS530）。例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当り」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

【0316】

他の一例として、ステップS530の処理では、可変表示結果が「大当り」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【0317】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS531）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。ステップS531の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステッ

10

20

30

40

50

ブ S 5 3 2)。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う (ステップ S 5 3 3)。このときには、例えばステップ S 5 3 2 にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから (ステップ S 5 3 4)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0318】

図 8 - 2 5 は、所定表示や種類毎のカウント値表示が行われた場合における演出動作例を示す図である。図示する例では、連荘中ではなく、種類 A の所定表示が実行される例を示している。また、確変状態であり、大当り遊技状態終了後 1 0 0 回の変動が行われるまで確変制御が行われるものとする。図 8 - 2 5 (a) に示すように変動が開始される。なお、図 8 - 2 5 (a) は大当り遊技状態終了後の 9 9 回目の変動であるものとする。当該変動において所定表示を実行すると決定され、その種類が種類 A である場合、図 8 - 2 5 (b) に示すように「3 4 4」の飾り図柄の組合せ (図 8 - 2 0 のステップ 0 4 8 A K S 0 1 8 にて決定された飾り図柄の組合せ) が導出表示される。そして、図 8 - 2 5 (c) に示すように 1 0 0 回目の変動、すなわち確変状態における最終変動が開始され、図 8 - 2 5 (c) に示すようにハズレ図柄 (図 8 - 2 0 のステップ 0 4 8 A K S 0 2 1 にて決定された飾り図柄の組合せ) が導出表示される。これにより、確変状態が終了することになる。なお、確変状態終了時には当該最終変動の終了後に、図 8 - 2 5 (e) に示すようにその旨を示すメッセージ表示 (確変状態である S T モードの終了を示すメッセージ表示) が行われる。そして、図 8 - 2 5 (f) に示すように、図 8 - 2 4 のステップ 0 4 8 A K S 0 5 2 の処理にて設定された種類毎のカウント値が表示され (種類毎にグラフ表示され)、通常状態である通常モードへ移行することとなる。

【0319】

以上、本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 8 - 8 ~ 図 8 - 1 1 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 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 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、1 2 3 8 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 1 0 2 0 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 M R 1 の値が 1 0 2 0 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、C P U 1 0 3 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。

【0320】

特に本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K においては、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内において大当り判定値の数値範囲が 1 0 2 0 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 M R 1 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ので、C P U 1 0 3 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。

【0321】

また、図 8 - 8 ~ 図 8 - 1 1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の 1 0 2 0 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが

連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、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。

【0322】

更に、図8-8～図8-11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

【0323】

尚、図8-8～図8-11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

【0324】

また、本実施の形態の特徴部048AK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8-15に示すように、本実施の形態の特徴部048AK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

【0325】

尚、本実施の形態の特徴部048AK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、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1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

【0326】

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RAM102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RAM102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、RAM102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、RAM102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。

【0327】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、可変表示を実行する毎にRAM102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、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102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。

【0328】

また、CPU103は、RAM102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RAM102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CPU120は、CPU103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。

【0329】

また、CPU103は、図8-14～図8-16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、CPU103の処理負荷を抑えることができる。

【0330】

また、本実施の形態の特徴部048AKでは、図8-8～図8-11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、CPU103は、可変表示を実行する際にRAM102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（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）ので、CPU103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、本実施の形態の特徴部048AKのように、RAM102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、RAM102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。

【0331】

また、図8-8～図8-11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、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。

【0332】

尚、本実施の形態の特徴部048AKにおいては、図8-8～図8-11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、本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、本実施の形態の特徴部048AKにおいては、大当

10

20

30

40

50

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、本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。

【0333】

また、本実施の形態の特徴部048AKにおいては、図8-8～図8-11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、本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。

【0334】

また、特徴部048AKでは、確変状態に制御中に、所定表示として、非リーチ組合せの確定飾り図柄のうちの一部の飾り図柄の組合せを、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示する。また、所定表示の他、非リーチ組合せの確定飾り図柄で構成される先読みチャンス目も、可変表示結果として表示されることから、演出のバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。さらに、当該先読みチャンス目についても、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示してもよい。これによれば、確変状態に制御中における可変表示結果によりいずれの設定値に設定されているかが示唆されるため遊技興趣を向上させることができる。

【0335】

また、確変状態は、大当り遊技状態の終了後において所定回数(100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。すなわち、再度大当り遊技状態とならない場合には少なくとも所定回数の特図ゲームが実行されるまで確変状態が継続する。そのため、確変状態に制御され、再度大当り遊技状態に制御されずに通常状態となった場合であっても、所定表示が表示されることで遊技興趣の低下を防止することができる。

【0336】

また、特徴部048AKでは、種類A～種類Cの所定表示について、設定されている設定値に応じて異なる割合で異なる種類の所定表示を表示する。したがって、いずれの種類の所定表示が表示されるかに対して遊技者の注目を集めることができる。

【0337】

また、特徴部048AKでは、先読みチャンス目を構成する非リーチ組合せの確定飾り図柄は、所定表示を構成する非リーチ組み合わせの確定飾り図柄と異なる図柄の組み合わせになっている。そのため、先読み演出と設定示唆演出との差別化を図ることができ、大当り期待度の予告演出と混同してしまうことを防止できる。さらに、先読みチャンス目は複数の変動に亘って連続して表示可能であるのに対し、所定表示については連続して表示されないよう制限する。そのため、所定表示が連続して表示されることで先読み予告演出と混同してしまうことを防止できる。

【0338】

また、特徴部048AKでは、確変状態に制御された後、通常状態に制御されるタイミングにおいて、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示することで、所定表示がされた頻度を遊技者に認識可能とする。これによれば、所定結果が表示された頻度を遊技者が確認することができ設定値の予想を容易にすることができる。また、当該所定表示の種類に応じて設けられたカウント値の表示は、連荘フラグがオフである場合、すなわち一旦確変状態に制御された後に再度大当りとなることなく通常状態となったタイミングでのみ行われる。したがって、連荘時に当該カウント値を表示することで設定値の推測が容易になってしまうことを防止できる。一方、連荘中である場合には、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値の表示に代えて、通常状態となったタイミングで、当該連荘中に獲得した出球数を表示する。これによれば、連荘中の獲得出玉が表示され遊技興趣を向上させることができる。

【0339】

(特徴部048AKの変形例)

10

20

30

40

50

上記特徴部 048AK では、図 8 - 8 ~ 図 8 - 11 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、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図 8 - 26 (A) 及び図 8 - 26 (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。

【0340】

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。

10

【0341】

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 8 - 26 (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。

20

【0342】

遊技状態が確変状態である場合は、図 8 - 26 (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。

30

40

【0343】

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 8 - 27 に示すように、小当り判定値の数値範囲を 65308 ~ 65535 の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲 (64990 ~ 65207) を設定してもよい。更にこの場合は、大当り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確率を設定値に応じて異ならせればよい。

【0344】

50

尚、図 8 - 2 7 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、CPU 1 0 3 は、乱数値 M R 1 の値が大当り判定値の最小値の値（図 8 - 2 7 に示す例であれば、設定値 1 では 6 4 9 9 0、設定値 2 では 6 4 9 7 4、設定値 3 では 6 4 9 5 4）以上であるか否かを判定し、乱数値 M R 1 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 M R 1 が小当り判定値の基準値である 6 5 2 0 8 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、CPU 1 0 3 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

【 0 3 4 5 】

以上、図 8 - 2 6 及び図 8 - 2 7 にあつては、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 1 0 2 0 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、CPU 1 0 3 は、乱数値 M R 1 が 1 0 2 0 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 M R 1 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、CPU 1 0 3 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

【 0 3 4 6 】

また、図 8 - 2 6 に示すように、CPU 1 0 3 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 1 0 2 0 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、CPU 1 0 3 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、CPU 1 0 3 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

【 0 3 4 7 】

また、図 8 - 2 6 及び図 8 - 2 7 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、CPU 1 0 3 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、CPU 1 0 3 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

【 0 3 4 8 】

尚、図 8 - 2 6 及び図 8 - 2 7 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、本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。

【 0 3 4 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 0 4 8 A K 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、本発明はこれに限定されるものではなく、図 8 - 2 8 及び図 8 - 2 9 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。

50

【0350】

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8-28及び図8-29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8-28では32767～33094、図8-29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。

【0351】

尚、図8-28及び図8-29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、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず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。

10

【0352】

以上のように図8-28及び図8-29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

【0353】

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

【0354】

また、図8-28及び図8-29に示す形態にあつては、前述した特徴部048AK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。

【0355】

また、図8-28及び図8-29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。

40

【0356】

尚、図8-28及び図8-29に示す形態にあつては、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

50

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、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定値として 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 8 - 28 及び図 8 - 29 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。

10

20

30

40

50

【0357】

更に、図 8 - 28 及び図 8 - 29 に示す形態にあつては、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。

【0358】

尚、図 8 - 28 及び図 8 - 29 に示す形態にあつては、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、本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。

【0359】

また、前記実施の形態の特徴部 048AK 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、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103 は、特徴部 048AK 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。

【0360】

また、上記実施の形態では、大当り遊技状態の終了後には必ず確変制御が行われ、所定回数（100 回）の特図ゲームが終了したか、または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例を示したが、例えば、確変制御は、次回の大当り遊技状態が開始されるまで継続するようにしてもよい（所定回数（100 回）の特図ゲームが終了したことを確変制御の終了条件としなくてもよい）。このような場合、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない大当り種別（非確変の大当り種別）を用意しておき、当該非確変の大当り遊技状態の終了後に所定回の特図ゲームが終了するまで制御される時短制御が終了するタイミングで連想状態が終了すればよい。このような遊技機では、確変状態の他、時短状態に制御中においても所定表示

を表示可能としてもよい。

【0361】

また、このような遊技機においては、次回の大当り遊技状態が開始されるまで確変状態が継続するものの、可変表示結果が大当りとなるまでに多大な期間を要する場合がある（いわゆる連荘中のハマリ状態）。そのため、例えば、可変入賞球装置6Bに入賞した遊技球の数が所定数以上となった場合に、連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。また、発射センサを設け、遊技球の発射数が所定数以上となったことにより連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。さらに、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にアウトセンサを設け、アウト球の数が所定数以上となったことにより連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。これによれば、いわゆる連荘中のハマリ状態における遊技興趣を向上させることができるとともに、発射を促進することができる。なお、設定示唆演出は、例えば、設定されている設定値に応じて、音声を出力したり、特定のキャラクタを表示したり、その両方を行うようにすればよい。

10

【0362】

また、上記実施の形態では、図8-25(e)に示すように確変状態であるSTモードの終了を示すメッセージ表示された後、図8-25(f)に示すように、そのまま所定表示の種類に応じて設けられたカウント値が、種類毎にグラフ表示される例を示したが、これは一例である。例えば、図8-25(e)に示すように確変状態であるSTモードの終了を示すメッセージ表示された後、遊技者に対してプッシュボタン31Bの動作を促し（例えばボタンを押せなどのメッセージ表示やボタン画像を表示するなど）、当該プッシュボタン31Bに対する遊技者の動作をプッシュセンサ35Bにて検出したことに基づいて、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示するようにしてもよい。これによれば、遊技者の好みに応じて演出を実行することができる。なお、遊技者による動作を検出しない場合には、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示しなくてもよい。

20

【0363】

（特徴部063AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部063AKについて説明する。なお、説明をわかりやすくするため、特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1においても、特徴部048AKと同様、一旦大当りとなった場合には、当該大当り遊技状態の終了後に100%確変制御が行われるようになるものとする。すなわち、特徴部063AKと同様、大当り種別として、図8-12に示す「大当りA」～「大当りF」の大当り種別が用意されているものとする。なお、特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機において、第1特図と第2特図のいずれか、または両方に、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G（非確変大当りともいう）の大当り種別や、次回大当りとなるまで確変制御が継続する（すなわち回数により終了しない）大当りHの大当り種別が設定されていてもよい。また、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御のいずれも実行されない大当り種別があってもよい。

30

40

【0364】

本実施の形態の特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1では、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において設定示唆演出が行われる。そして、特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1にて行われる設定示唆演出には、遊技者にとって有利な設定値に設定されている場合に選択される割合が高い態様1の実行態様と、遊技者にとって不利な設定値に設定されている場合に選択される割合が高い態様2の実行態様とがあり、態様1の実行態様は、態様2の実行態様よりも当該設定示唆演出の実行期間が長くなっているという特徴を有している。

【0365】

このような特徴は、次のような背景による。一般的に遊技者は、有利なことを報知する

50

演出（有利な演出）が実行された場合、当該演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをSNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画共有サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、当該有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合に行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲はないため、当該不利な演出の実行期間が長いと、却って遊技者を不快にさせてしまうという問題がある。そこで、特徴部063AKでは、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については当該有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるよう、上記の特徴を有している。以下、このような特徴を有する特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1について、説明する。なお、上記基本説明や特徴部048AKで説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

10

20

30

40

50

【0366】

図9-1は、エンディング演出処理として、図7のステップS177にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9-1に示すエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、エンディング演出中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ063AKS001）。エンディング演出中フラグは、エンディング演出の実行中であることを示すフラグで、RAM122の所定領域に設けられている。当該エンディング演出中フラグは、後述するステップ063AKS004の処理にてオン状態にセットされ、ステップ063AKS012の処理にてオフ状態にクリアされる。

【0367】

エンディング演出中フラグがオフであるときには（ステップ063AKS001；No）、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS002）。エンディングコマンドは、例えば、図5のステップS117の処理にて主基板11の側から送信されるコマンドであり、エンディング演出の実行を開始することを示すコマンドである。エンディングコマンドを受信していない場合（ステップ063AKS002；No）、演出制御用CPU120は、エンディング演出処理を終了する。なお、エンディングコマンドには、エンディング演出の実行期間が含まれている。特徴部063AKでは、特徴部048AKと同様、図8-12に示す「大当りA」～「大当りF」の大当り種別が用意されているが、いずれの大当り種別であっても、当該エンディング演出の実行期間は共通（例えば20秒）である。

【0368】

一方、エンディングコマンドを受信した場合（ステップ063AKS002；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出となる演出動作を開始するためのエンディング演出開始設定処理を行う（ステップ063AKS003）。その後、エンディング演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ063AKS004）、エンディング演出処理を終了する。

【0369】

図9-2は、図9-1のステップ063AKS003にて実行されるエンディング演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図9-2に示すエンディング演出開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、図9-3に示す決定割合に従って設定示唆演出の実行有無を決定する（ステップ063AKS021）。図9-3に示す例では、設定されている設定値に関わらず、図示する決定割合により設定示唆演出の実行有無が決定される例を示しているが、設定値に応じて実行割合が異なるようにしてもよい。具体的には、設定値が4～6の高設定である場合、設定値が1～3の低設定である場合よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、その逆に、低設定の方が高設定である場合よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。

【0370】

図9-2に戻り、ステップ063AKS021の処理を実行した後、演出制御用CPU

120は、設定示唆演出を実行すると決定したか否か、すなわち実行有りか否かを判定する(ステップ063AKS022)。実行有りの場合(ステップ063AKS022; Yes)、図9-4に示す決定割合に従って、設定示唆演出の実行態様を設定値に応じて決定する(ステップ063AKS023)。この実施の形態の特徴部063AKでは、設定示唆演出の実行態様として「態様1」と「態様2」の2種類の実行態様があり、図9-4に示すように「態様1」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている。一方、「態様2」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっている。ここで、設定されている設定値が高い程、可変表示結果が「大当り」となる確率が高い(出玉率が高い)ことから、「態様1」の設定示唆演出が行われた場合には、出玉率が高い設定値(有利な設定値)に設定されていることが示唆される(有利な示唆が行われる)こととなる。なお、この実施の形態の特徴部063AKにおける「態様1」および「態様2」の設定示唆演出は、いずれもキャラクタを表示する演出であるが、「態様1」と「態様2」で異なるキャラクタを表示する(態様1はキャラAのキャラクタ、態様2はキャラBのキャラクタなど)。設定示唆演出は、キャラクタを表示する演出に限られず、メッセージを表示する演出や、バトル演出、セリフ演出など、「態様1」と「態様2」とで異なる態様であれば任意であってよい。なお、ステップ063AKS023にて設定示唆演出の実行態様が決定されることにより、設定示唆演出の実行期間も決定されることとなる。この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出を実行する場合の方が、「態様2」の設定示唆演出を実行する場合よりも設定示唆演出の実行期間が長くなっている。これによれば、有利な設定値であることを示唆する設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止することができるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保することができることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開されることとなる。なお、どの遊技場のどのパチンコ遊技機1にて撮影したものも含めて公開されることが多い。したがって、遊技場側からすれば、遊技者により当該遊技場の宣伝が行われることとなる。よって、有利な設定値であることを示唆する設定示唆演出が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすこととなる。

10

20

30

40

50

【0371】

なお、図9-4に示す例では実行態様が2種類であることを示しているが、この他にも、例えば設定値が1~3の低設定であるときには実行されず、設定値が4~6の高設定であるときにのみ実行される「態様3」の実行態様があってもよい。また、最も高い設定値である6の設定値である場合にのみ実行される「態様4」の実行態様があってもよく、この場合には、設定されている設定値が6である場合に「態様4」以外の設定示唆演出が実行される割合よりも、当該「態様4」の決定割合が低ければよい。これによれば、「態様4」の設定示唆演出の実行頻度が多くなることで、「態様4」以外の設定示唆演出が実行された場合に設定値が6でないという認識を遊技者に与えてしまうことを防止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、偶数の設定値である場合に実行される態様や、奇数の設定値である場合に実行される態様があってもよい。

【0372】

図9-2に戻り、ステップ063AKS023の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、準備演出の実行設定を行うための準備演出設定を行う(ステップ063AKS024)。この実施の形態の特徴部063AKでは、エンディング演出において設定示唆演出が実行される場合、実行態様が「態様1」であるか「態様2」であるかに関わらず所定期間(図9-8に示すT1の期間)、準備演出として遊技者に撮影準備を促す演出を実行する。また、準備演出は、撮影準備として遊技者にカメラの準備を促す他、設定示唆演出の実行タイミングを遊技者に示唆する演出でもある(図9-9参照)。

【0373】

図9-2のステップ063AKS024の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS023で決定した態様が「態様1」であるか否かを判定する(ステップ063AKS025)。「態様1」である場合(ステップ063AKS063;

Yes)、演出制御用CPU120は、特別演出の実行設定を行うための特別演出設定を行う(ステップ063AKS026)。この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出が実行された場合、「態様2」の設定示唆演出で実行されることのない特別演出がさらに実行される。すなわち、特別演出は、「態様1」の設定示唆演出中に行われる演出である。具体的に、この実施の形態の特徴部063AKにおける特別演出は、図9-9(D)に示すように、「態様1」の設定示唆演出として表示されたキャラクタの周囲にエフェクト画像を表示する演出である。なお、これに限られず、例えば特別音を出力するようにしてもよい。この場合、当該出力する特別音は、大当り遊技状態に制御されるときに出力される音と同じ音であればよい。これによれば、有利なことが示唆されることとなり、有利であることを遊技者が容易に把握することができる。

10

【0374】

図9-2のステップ063AKS026の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、表示演出操作表示の実行設定を行うための延長操作表示設定を行う(ステップ063AKS027)。この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出が実行された場合、遊技者による操作が行われることにより、エンディング演出の終了後(大当り遊技状態の終了後)も、当該「態様1」の設定示唆演出が行われたことが認識可能となるようになっている(延長表示可能となっている)。そのため、ステップ063AKS027では、エンディング演出の終了後も「態様1」の設定示唆演出が行われたことを視認可能とするための操作を促す表示を行う。具体的には、図9-9(E)に示すように、プッシュボタン31Bに対する操作(延長操作)を促す表示の設定を行う。なお、当該延長操作が行われた場合、特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出として表示されたキャラクタ画像を背景画像として、15回の可変表示が行われるまでの期間表示する(図9-9(I)参照)。これによれば、エンディング演出中に当該態様1の設定示唆演出に対応する画像の撮影ができなかった遊技者に対して再度撮影を可能とすることができるとともに、他の遊技者に対して態様1の設定示唆演出が実行されたことをアピールすることができる。

20

【0375】

図9-2のステップ063AKS027の処理を実行した後、ステップ063AKS025にて「態様2」と判定した場合(ステップ063AKS025;No)、またはステップ063AKS022にて実行無しと判定した場合(ステップ063AKS022:No)、演出制御用CPU120は、返却防止報知および注意喚起表示を行うための設定を行う(ステップ063AKS028)。ステップ063AKS028にて設定される返却防止報知としては、遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れに関するカード取り忘れ防止の表示としての返却防止表示がある。返却防止表示では、たとえば、「カードの取り忘れにご注意ください。」という文字とともにカードの排出を示す画像が表示される。なお、カードではなく遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのコイン等の別の形状のものを対象として注意喚起を実行してもよい。なお、当該遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等は、当該カード等を挿入することにより遊技を実行可能とするためのものである。また、注意喚起表示としては、遊技者に対してパチンコ遊技機1やスロットマシンへの遊技に対してのめり込み過ぎることを防止するための表示としてののめり込み防止表示がある。のめり込み防止表示では、たとえば、「パチンコは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文字と文字の周りを囲む画像とが表示される。このような注意喚起表示としてののめり込み防止表示により、遊技者に対して遊技にのめり込むことを抑制または注意、遊技者に対して遊技に大金を注ぎ込むことを抑制または注意が行なわれる。その他、注意喚起表示として「18歳未満の遊技は法令により禁止されています。」という18歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示、「不正行為は犯罪です。」という不正行為を抑制するための注意喚起表示、「攻略法を装った詐欺にご注意ください。」という詐欺行為を抑制するための注意喚起表示等が文字と画像とにより表

30

40

50

示されてもよい。なお、その他の注意喚起表示は、上記に示すもの以外であってもよく、たとえば、パチンコ遊技機 1 の外枠等に可動式の役物を設けた場合に、当該可動式の役物の動きにより、けがをしないように注意するものであってもよい。

【0376】

この実施の形態の特徴部 063AK では、「態様 1」の設定示唆演出を実行する場合の方が、「態様 2」の設定示唆演出を実行する場合よりも設定示唆演出の実行期間が長くなっている。また、エンディング演出の実行期間については、大当り種別に関わらず共通である。そのため、ステップ 063AKS028 では、「態様 1」の設定示唆演出が実行された場合よりも「態様 2」の設定示唆演出が実行された場合の方が返却防止報知および注意喚起表示の実行期間が長くなるように設定し（図 9 - 8 の $T3 < T6$ ）、後述する次回モード報知の開始タイミングを同タイミングとする。

10

【0377】

図 9 - 2 のステップ 063AKS028 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、次回モード報知として、当該大当り終了後の遊技状態を報知するための次回モード報知設定を行い（ステップ 063AKS029）、エンディング演出開始設定処理を終了する。なお、ステップ 063AKS029 の処理では、次回モード報知を行う期間についても合わせて設定される。ステップ 063AKS029 では、図 9 - 8 に示す $T4$ の期間を次回モード報知期間として設定する。さらに、設定示唆演出を実行しない場合には、図 9 - 8 (C) に示すように、 $T7$ の期間についても合わせて設定すればよい。

【0378】

20

図 9 - 1 に戻り、エンディング演出中フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ 063AKS001；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ 063AKS005）。エンディング演出時間が経過したと判定した場合、すなわちエンディング演出の実行期間が終了した場合（ステップ 063AKS005；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、エンディング演出中フラグをオフ状態にクリアする（ステップ 063AKS012）。そして、確変変動回数として、大当り遊技状態の終了後、確変状態に制御される可変表示の回数を設定する（ステップ 063AKS013）。ステップ 063AKS013 では、例えば 100 を設定する。なお、ステップ 063AKS013 の処理を実行せず、主基板 11 の側から確変変動回数に対応するコマンドを受信するようにしてもよい。ステップ 063AKS013 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップ 063AKS014）、エンディング演出処理を終了する。

30

【0379】

一方、ステップ 063AKS005 にてエンディング演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ 063AKS005；No）、演出制御用 CPU 120 は、設定示唆演出を実行するか否か、すなわち設定示唆演出有りが否かを判定する（ステップ 063AKS006）。設定示唆演出有りの場合（ステップ 063AKS006；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を実行し（ステップ 063AKS007）、ステップ 063AKS008 の処理に移行する。一方、設定示唆演出無しの場合（ステップ 063AKS006；No）、ステップ 063AKS007 の処理を実行することなくステップ 063AKS008 の処理に進む。

40

【0380】

図 9 - 5 は、図 9 - 1 のステップ 063AKS007 にて行われる設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図 9 - 5 に示す設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、準備演出期間であるか否かを判定する（ステップ 063AKS031）。準備演出期間は、図 9 - 2 のステップ 063AKS024 の処理により設定されている。準備演出期間である場合（ステップ 063AKS031；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、準備演出を実行するための準備演出動作制御を行う（ステップ 063AKS032）。

50

【0381】

ステップ063AKS032の処理を実行した後、または準備演出期間でない場合（ステップ063AKS031；No）、演出制御用CPU120は、設定示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS033）。設定示唆演出期間は、図9-2のステップ063AKS023にて実行態様が決定されたことに合わせて、態様に応じた期間が設定されている。設定示唆演出期間でない場合（ステップ063AKS033；No）、演出制御用CPU120は、そのまま設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。

【0382】

設定示唆演出期間である場合（ステップ063AKS033；Yes）、演出制御用CPU120は、図9-2のステップ063AKS023にて決定した態様の設定示唆演出を実行するための設定示唆演出動作制御を行う（ステップ063AKS034）。続いて実行した設定示唆演出の態様が「態様1」であるか否かを判定し（ステップ063AKS035）、「態様1」であれば（ステップ063AKS035；Yes）、特別演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS036）。特別演出期間は、図9-2のステップ063AKS026にて設定されていればよい。なお、この実施の形態における特徴部063AKにおける特別演出期間は、「態様1」の設定示唆演出の実行期間と同期間となっている。そのため、このように特別演出期間が設定示唆演出期間と同期間であれば、ステップ063AKS036の処理は不要である。一方、特別演出期間を「態様1」の設定示唆演出の実行期間よりも短い期間としてもよく、この場合には、ステップ063AKS036の処理にて特別演出期間であるか否かを判定すればよい。

【0383】

特別演出期間であれば（ステップ063AKS036；Yes）、特別演出を実行するための特別演出動作制御を行う（ステップ063AKS037）。ステップ063AKS037の処理を実行した後、または特別演出期間でない場合（ステップ063AKS036；No）、演出制御用CPU120は、延長操作表示期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS038）。延長操作表示期間は、図9-2のステップ063AKS027にて設定されている。延長操作表示期間であれば（ステップ063AKS038；Yes）、延長操作表示を行うための延長操作表示制御を行う（ステップ063AKS038A）。そして遊技者による操作を検出したか否かを、プッシュセンサ35Bにて検出したか否かを判定し（ステップ063AKS039）、検出した場合は（ステップ063AKS039；Yes）、延長フラグをオン状態にセットしてから（ステップ063AKS040）、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。延長フラグは、遊技者による延長操作が行われたことを示すフラグであり、RAM122の所定領域に設けられている。

【0384】

ステップ063AKS035にて実行態様が「態様2」とであると判定した場合（ステップ063AKS035；No）や、ステップ063AKS038にて延長操作表示期間でないと判定した場合（ステップ063AKS036；No）、または、ステップ063AKS039にて操作を検出していない場合（ステップ063AKS039；No）、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。

【0385】

図9-1に戻り、ステップ063AKS000の処理を実行した後、またはステップ063AKS006にて設定示唆演出無しと判定した場合（ステップ063AKS006；No）、演出制御用CPU120は、返却防止報知および注意喚起期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS008）。返却防止報知および注意喚起期間は、図9-2のステップ063AKS028にて設定されている。なお、この実施の形態の特徴部063AKでは、エンディング演出にて設定示唆演出が行われる場合も行われない場合も、返却防止報知および注意喚起が行われる。また、次回モード報知についても同様である。

【0386】

図 9 - 1 のステップ 0 6 3 A K S 0 0 8 にて返却防止報知および注意喚起期間であると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 8 ; Y e s ）、返却防止報知および注意喚起を実行するための返却防止報知および注意喚起制御を行う（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 9 ）。ステップ 0 6 3 A K S 0 0 9 の処理を行った後、またはステップ 0 6 3 A K S 0 0 8 にて返却防止報知および注意喚起期間でないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 8 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次回モード報知期間であるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 0 1 0 ）。次回モード報知期間は、図 9 - 2 に示すステップ 0 6 3 A K S 0 2 9 にて設定されている。次回モード報知期間である場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 1 0 ; Y e s ）、次回モード報知を行うための次回モード報知制御を行ってから（ステップ 0 6 3 A K S 0 1 1 ）、エンディング演出処理を終了する。一方、次回モード報知期間でないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 1 0 ; N o ）、そのままエンディング演出処理を終了する。なお、この実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、上述したように一旦大当たりとなった場合には、当該大当たり遊技状態の終了後に 1 0 0 % 確変制御が行われる例を示しているが、例えば、確変大当たりとなった場合にのみ大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御され、非確変の大当たりとなつて場合には大当たり遊技状態の終了後に確変状態ではなく時短状態に制御される場合には、当該次回モード報知において、確変、時短、のそれぞれに対応した報知が行われればよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 8 7 】

図 9 - 6 は、図 7 のステップ S 1 7 1 にて実行される可変表示開始設定処理において行われる、可変表示開始設定処理内の処理の一例を示すフローチャートである。図 9 - 6 に示す可変表示開始設定処理内の処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、延長フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 0 4 1 ）。延長フラグがオンである場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 4 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 5 回の変動分、特別背景として「態様 1 」の設定示唆演出にて表示されたキャラクタを背景画像（特別背景）にするための 1 5 変動特別背景設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 0 4 2 ）。具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 0 4 2 の処理では、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた特別背景カウンタの値を「 1 」にする（初期値は「 0 」）とともに、当該可変表示において特別背景を表示する設定と行う。これにより、当該可変表示から特別背景が表示されることとなる。

【 0 3 8 8 】

ステップ 0 6 3 A K S 0 4 2 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、延長フラグをクリアする（ステップ 0 6 3 A K S 0 4 3 ）。そして、特別背景が表示される残りの可変表示の回数を表示する残回数表示設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 0 4 4 ）。具体的に、この実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、大当たり遊技状態が終了してから 1 5 回可変表示が終了するまでの間、特別背景として「態様 1 」の設定示唆演出にて表示されたキャラクタが背景画像として表示される。そのため、ステップ 0 6 3 A K S 0 4 4 では、1 5 個の目盛りを表示して、残り 1 5 回の可変表示が終了するまで特別背景が表示されることを遊技者に視認可能に表示する。なお、目盛りの表示でなくても、数字のカウントダウン表示であってもよい。また、この例では、可変表示の終了タイミングで残回数表示を更新（目盛りを減らす）する例としている（後述する特図当り待ち処理にて残回数表示を更新している）が、可変表示の開始とともに残回数表示を更新してもよく、その場合には、当該可変表示開始設定処理内の処理にて残回数表示を更新すればよい。

【 0 3 8 9 】

ステップ 0 6 3 A K S 0 4 4 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別背景の表示中であることを示す特別背景表示中フラグをオン状態にセットして（ステップ 0 6 3 A K S 0 4 5 ）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。なお、特別背景表示中フラグは、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられていればよい。

【 0 3 9 0 】

一方、ステップ 0 6 3 A K S 0 4 1 にて延長フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 4 1 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別背景表示中フラ

グがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ063AKS046）。特別背景表示中フラグがオン状態であれば（ステップ063AKS046；Yes）、特別背景カウンタの値を1加算してから（ステップ063AKS047）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。一方、特別背景表示中フラグがオフ状態であれば（ステップ063AKS046；No）、特別背景ではなく、通常時の背景を表示するための通常背景表示設定を行ってから（ステップ063AKS048）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。なお、一旦通常背景表示設定が行われた後は、再度大当り遊技状態に制御されるまで、当該可変表示開始設定処理内の処理は行われなくてもよい。

【0391】

図9-7は、図7のステップS173にて実行される特図当り待ち処理において行われる、特図当り待ち処理内の処理の一例を示すフローチャートである。当該特図当り待ち処理内の処理では、15回の可変表示が行われたか否かを判定する処理、および、残回数表示を更新する処理を主に行う。図9-6に示す特図当り待ち処理内の処理において、演出制御用CPU120は、まず、特別背景表示中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ063AKS051）。特別背景表示中フラグがオフ状態である場合（ステップ063AKS051；No）、演出制御用CPU120は、そのまま特図当り待ち処理内の処理を終了する。

【0392】

一方、特別背景表示中フラグがオン状態である場合（ステップ063AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、残回数表示を更新する（ステップ063AKS052）。具体的に、ステップ063AKS052では、15個の目盛り表示のうち、残り回数に対応する目盛りを点灯させ、終了した可変表示については消灯させることで、残回数表示を更新する。すなわち、大当り終了後の1回目の可変表示であれば、15個目の目盛り表示を消灯させる制御を行う（残りの14個の目盛りについては点灯状態とする）。ステップ063AKS052の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別背景カウンタの値が15であるか否か、すなわち特別背景を表示する最終の可変表示であるか否かを判定する（ステップ063AKS053）。特別背景カウンタの値が15でない場合（ステップ063AKS053；No）、演出制御用CPU120は、特図当り待ち処理内の処理を終了する。

【0393】

特別背景カウンタの値が15である場合（ステップ063AKS053；Yes）、特別背景を表示する最終の可変表示が終了したとして、特別背景表示中フラグをクリアするとともに（ステップ063AKS054）、特別背景カウンタの値を0にクリアしてから（ステップ063AKS055）、特図当り待ち処理を終了する。これにより、図9-6のステップ063AKS046にてNoと判定され、ステップ063AKS048にて通常背景が表示されることとなる。

【0394】

図9-8は、エンディング演出等の実行期間を示すタイムチャートである。具体的に、図9-8（A）は、エンディング演出にて態様1の設定示唆演出が実行される場合のタイムチャートであり、図9-8（B）は、エンディング演出にて態様2の設定示唆演出が実行される場合のタイムチャートであり、図9-8（C）は、エンディング演出にて設定示唆演出が実行されない場合のタイムチャートである。

【0395】

エンディング演出の実行期間は、上述したように大当り種別に関わらず共通である。そのため、図9-8に示すように、設定示唆演出を実行する場合もそうでない場合も、エンディング演出の実行期間は共通の期間となっている。

【0396】

まず、図9-8に示すように、設定示唆演出を実行する場合もそうでない場合も、大当り図柄が停止し、ラウンド遊技が行われる。そして、エンディング演出を開始すると、態様1の設定示唆演出を実行する場合、および態様2の設定示唆演出を実行する場合は、図

10

20

30

40

50

9 - 8 (A) および図 9 - 8 (B) に示すように、撮影準備として遊技者にカメラの準備を促す他、設定示唆演出の実行タイミングを遊技者に示唆する準備演出を、T 1 の期間実行する。一方で、設定示唆演出を実行しない場合には、図 9 - 8 (C) に示すように、次回モード報知を T 7 の期間実行する。

【 0 3 9 7 】

続いて態様 1 の設定示唆演出を実行する場合、および態様 2 の設定示唆演出を実行する場合は、図 9 - 8 (A) および図 9 - 8 (B) に示すように、設定示唆演出を実行する。態様 1 の場合には、T 2 の期間設定示唆演出を実行するとともに、これに合わせて特別演出についても実行する。また、設定示唆演出を実行する T 2 の期間以内の期間に延長操作表示を行う。図 9 - 8 (A) に示す例では、設定示唆演出を実行してから所定期間後から設定示唆演出の終了時のタイミングまで延長操作表示を行う例を示しているが、T 2 の期間内であれば、任意の期間であってよい。

10

【 0 3 9 8 】

また、態様 2 の場合には、T 5 の期間設定示唆演出を実行する。具体的には、態様 2 のキャラクタを表示する。なお、特徴部 0 6 3 A K では、 $T 2 > T 5$ となっている。また、図 9 - 8 に示す例では、図 9 - 8 (B) に示す態様 2 の設定示唆演出の終了タイミングと、図 9 - 8 (C) に示す次回モード報知の終了タイミングとが一致する例を示しているが、これらのタイミングは一致していなくてもよい。

【 0 3 9 9 】

続いて設定示唆演出が終了すると、態様 1 の設定示唆演出を実行した場合には、図 9 - 8 (A) に示すように、T 3 の期間、返却防止報知および注意喚起表示を行い、態様 2 の設定示唆演出を実行した場合には、図 9 - 8 (B) に示すように、T 6 の期間、返却防止報知および注意喚起表示を行う。特徴部 0 6 3 A K では、 $T 6 > T 3$ となっている。図示するように、特徴部 0 6 3 A K では、 $T 2 + T 3 = T 5 + T 6$ となるよう、すなわち、態様 1 の設定示唆演出の実行期間と態様 2 の設定示唆演出の実行期間との差分 ($T 2 - T 5$) が、態様 2 の設定示唆演出を実行した場合における返却防止報知等の期間と態様 1 の設定示唆演出を実行した場合における返却防止報知等の期間との差分 ($T 6 - T 3$) と一致するよう、それぞれの期間が設定されている。また、設定示唆演出を実行しなかった場合には、図 9 - 8 (C) に示すように、返却防止報知および注意喚起表示を、態様 2 の設定示唆演出を実行した場合と同様の期間実行する。なお、設定示唆演出を実行しなかった場合は、次回モード報知を T 7 の期間実行した後は、態様 2 の設定示唆演出を実行した場合と同様の期間、同様の報知 (表示) を行う。

20

30

【 0 4 0 0 】

返却防止報知および注意喚起表示を行った後は、いずれの場合も、次回モード報知を T 4 の期間行い、エンディング演出を終了する。エンディング演出の終了後、すなわち大当たり遊技状態の終了後は、確変状態に制御されるが、態様 1 の設定示唆演出を実行し、かつ延長操作がなされ、延長フラグがオン状態であれば、図 9 - 8 (A) に示すように、1 5 変動分、特別背景が表示されることとなる。なお、図 9 - 8 に示す例において、それぞれの実行期間の関係は、 $T 4 < T 3 < T 1 < T 6 < T 5 < T 2 < T 7$ となっているが、これに限られず、 $T 4 < T 3 = T 1 < T 6 < T 5 < T 2 < T 7$ といった関係でもよく、 $T 1 < T 5 < T 2$ の関係さえ成立していれば、それ以外の期間については任意であってよい。すなわち、この例では、T 2 と T 5 の差分を T 3 と T 6 により調整する例を示したが、T 4 を含めて調整してもよいし、T 3 と T 6 ではなく、T 4 の期間を態様 1 と態様 2 とで異なることで、T 2 と T 5 の差分を調整してもよい。

40

【 0 4 0 1 】

図 9 - 9 は、エンディング演出等が実行された場合における演出動作例を示す図である。具体的には、エンディング演出において態様 1 の設定示唆演出が実行された場合の演出動作例を示している。また、図示する例では、延長操作が行われ、大当たり遊技状態の終了後に特別背景が表示される例を示している。まず、図 9 - 9 (A) に示すように、大当たり図柄が停止すると、その後ラウンド遊技が行われる。そして、エンディング演出開始と

50

もに、図 9 - 9 (B) に示すように、準備演出として遊技者に撮影準備を促すよう、カメラの画像を表示するとともに、設定示唆演出の実行タイミングがいつであるか、図 9 - 9 (B) および図 9 - 9 (C) に示すようにカウントダウン表示を行う。また、この準備演出は、単にカウントダウン表示を行うのみ行うのではなく、「 秒後のキャラクタに注目 」といったようなメッセージを表示することで、キャラクタに注目すればよいことを遊技者に示唆する演出でもある。すなわち、準備演出は、設定示唆演出の内容の解説を含む演出でもある。図示する例では、単にキャラクタに注目、とのメッセージのみであるが、例えば、キャラ A が出るか注目、などのように、より設定示唆演出の内容を詳しく解説するようにしてもよい。

【 0 4 0 2 】

そして、準備演出が終了すると、図 9 - 9 (D) に示すように、設定示唆演出を実行する。なお、態様 1 の設定示唆演出であることから、表示されたキャラ A のキャラクタの周囲を目立たせるエフェクト表示を行う特別演出を合わせて実行する。また、特徴部 0 6 3 A K では、図示するように、態様 1 の設定示唆演出が実行される場合、当該態様 1 に対応するキャラ A のキャラクタの表示時間を遊技者に視認可能に表示する。図示する例では、メータ表示にて表示期間を視認可能としているが、カウントダウン表示であってもよい。なお、当該キャラクタの表示時間の制御については、態様 1 の設定示唆演出を実行する場合に、ステップ 0 6 3 A K S 0 3 4 にて実行されてもよいし、ステップ 0 6 3 A K S 0 0 7 内において、態様 1 の設定示唆演出を実行する場合に、それに合わせて表示期間を制御する処理を別途追加してもよい。

【 0 4 0 3 】

続いて延長操作表示期間となると、図 9 - 9 (E) に示すように、延長操作表示としてプッシュボタン 3 1 B の画像を表示する。なお、特徴部 0 6 3 A K では、操作を行うことにより延長されることが認識可能となるような態様で延長操作表示を行う。そのため、操作を行うとどのようなことが生じるのか、ということが遊技者が把握しやすく、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 0 4 】

そして、遊技者のプッシュボタン 3 1 B に対する操作を検出すると、延長フラグがオンになるのに合わせて図 9 - 9 (F) に示すように表示が延長されることが、すなわち大当たり遊技状態の終了後に特別背景が表示されることが、視認可能に表示する。なお、図 9 - 9 (F) に示す例では、この他「スペシャルタイム突入！」といったメッセージを表示する例、すなわち次回モード報知を行う例を示しているが、これは一例であり、当該次回モード報知は行わなくてもよい。次回モード報知は、図 9 - 8 に示す T 4 の実行期間に加え、その他の期間にも実行されてよく、例えば設定示唆演出の実行期間内に実行されてもよい。図 9 - 9 (F) では、その場合の例を示している。また、図 9 - 9 (F) に示す例では、図 9 - 9 (D) や図 9 - 9 (E) とは異なり、キャラ A のキャラクタが V サインをしているポーズとなっているが、図 9 - 9 (D) や図 9 - 9 (E) と同様のポーズであってもよい。なお、例えば、図示するように、時間経過とともにキャラクタのポーズが変化する場合、プッシュボタン 3 1 B を操作したタイミングにおけるポーズキャラクタを、特別背景として大当たり遊技状態終了後に表示するようにしてもよく、図 9 - 9 に示す例では、図 9 - 9 (F) に示す態様でプッシュボタン 3 1 B が操作され、当該ポーズのキャラクタ画像が特別背景として表示されることがとなっている。また、これとは別に、時間経過とともにキャラクタのポーズが変化する場合であっても、操作タイミングに関わらず、設定示唆演出開始時に表示されたポーズのキャラクタ画像を特別背景として表示してもよい。

【 0 4 0 5 】

返却防止報知および注意喚起表示期間となると、図 9 - 9 (G) に示すように、返却防止報知として「カードの取り忘れにご注意ください。」のメッセージとともに、カードの取り忘れを防止するための画像を表示し、注意喚起表示として「パチンコは適度に楽しむ遊びです！のめり込みに注意しましょう。」のメッセージを表示する。そして、次回モー

10

20

30

40

50

ド報知期間となることで、図 9 - 9 (H) に示すように「スペシャルタイム突入！」のメッセージを表示し、その後エンディング演出が終了することで大当り遊技状態が終了する。なお、例えば、次回モード報知の他、当該パチンコ遊技機 1 の製造社のロゴなどを表示してもよい。また、図示する例では、返却防止報知および注意喚起表示に合わせて、態様 1 の設定示唆演出として表示したキャラ A のキャラクタ画像が表示される例を示している。態様 2 の設定示唆演出が実行された場合には、キャラ B のキャラクタ画像が合わせて表示され、設定示唆演出が実行されない場合には、キャラクタ画像は表示されなければよい。なお、これとは異なり、設定示唆演出を実行したか否かに関わらず共通のキャラクタ画像を返却防止報知および注意喚起表示に合わせて表示してもよい。

【 0 4 0 6 】

10

大当り遊技状態終了後は、確変状態に制御される。そして、遊技者により延長操作が行われていることから、15 回の可変表示が終了するまで、図 9 - 9 (I) に示すように特別背景を表示する。なお、特別演出としてのエフェクト画像については表示されず、キャラクタ画像のみとなっているが、エフェクト画像についても合わせて表示するようにしてもよい。また、特徴部 0 6 3 A K では、図 9 - 9 (I) に示すように、残回数表示として 15 個のメモリ表示が行われ、可変表示が終了する毎に 1 つずつメモリ表示が消灯するようになっている。図示する例では、大当り遊技状態終了後、3 回目の可変表示が行われている状態の例を示している。

【 0 4 0 7 】

20

なお、この実施の形態における特徴部 0 6 3 A K では、遊技者による操作が行われた場合に、大当り遊技状態の終了後に所定回 (15 回) の可変表示において特別背景を表示して、態様 1 に対応するキャラクタ表示を延長させる例を示したが、遊技者の操作によらず、必ず所定回 (15 回) の可変表示において特別背景が表示されるようにしてもよい。これによれば、態様 1 の設定示唆演出が実行されたこと、すなわち出玉率が高い設定値 (有利な設定値) に設定されていることを示唆する表示が長い期間行われることとなり、他の遊技者に対するアピールができ、当該パチンコ遊技機 1 の遊技者に優越感を与えることができる。また、これに加え、遊技者による操作が行われた場合は、15 回の可変表示ではなく、30 回の可変表示において (+ 15 回されて) 特別背景が表示されるようにしてもよい。また、例えば、遊技者による操作タイミングが遅いほど、特別背景が表示される可変表示の回数が多くなるなど、延長操作表示期間中のいずれのタイミングで操作されたかにより特別背景が表示される可変表示回数が異なってもよい。これによれば、より長い期間特別背景が表示されることへの遊技者の興味を集めることができる。また、例えば、延長操作表示期間中に存在する複数の特定タイミングに合わせて操作した場合に、特別背景が表示される可変表示回数が多くなるようにしてもよい。また、例えば、複数の特定タイミングのうち、第 1 特定タイミングで操作した場合に + 10 回、第 2 特定タイミングで操作した場合にさらに + 10 回など、複数の特定タイミングに合わせて操作した回数に応じて特別背景が表示される可変表示回数が多くなるようにしてもよい。さらに、特定タイミング以外での操作により、特別背景が表示される可変表示回数が減少する (例えば - 1 回など) ようにしてもよい。これによれば、特定タイミングにおいて操作しようという遊技者の意欲を高めることができる。

30

40

【 0 4 0 8 】

以上、本実施の形態の特徴部 0 6 3 A K におけるパチンコ遊技機 1 においては、高い設定値に設定されている場合に決定される割合の高い態様 1 の設定示唆演出と、低い設定値に設定されている場合に決定される割合の高い態様 2 の設定示唆演出とのうち、図 9 - 8 に示すように、態様 1 の設定示唆演出を、態様 2 の設定示唆演出よりも長い期間実行する (T 5 よりも T 2 の方が長い)。これによれば、有利な設定値であることを示唆する態様 1 の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 0 9 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、設定示唆演出をエンディング演出内で実行するとともに

50

、態様１と態様２とで異なるキャラクタを表示する。これによれば、有利な設定値であることを示唆する態様１の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【０４１０】

特徴部０６３ＡＫにおけるエンディング演出の実行期間は、図９－８に示すように、態様１の設定示唆演出を実行する場合も、態様２の設定示唆演出を実行する場合も、いずれも共通の実行期間である。これによれば、設定示唆演出の態様によりエンディング演出の実行期間を変更する必要がなく、主基板１１の側の制御負担を軽減することができる。

【０４１１】

また、特徴部０６３ＡＫでは、図９－８（Ｂ）に示すように、返却防止報知および注意喚起表示の期間を延長させることで、態様１の設定示唆演出が実行された場合と態様２の設定示唆演出が実行された場合の実行期間の差分を調整している。返却防止報知の実行期間が延長されることで、遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れを防止することができる。また、注意喚起表示として、のめり込み防止表示の期間が延長されることで、遊技に対するのめり込みを低減させることができる。

【０４１２】

特徴部０６３ＡＫでは、エンディング演出を開始してから、準備演出の実行期間である特定期間経過後に設定示唆演出を実行する。準備演出としての期間経過後に設定示唆演出が実行されることから、エンディング演出の開始に合わせて設定示唆演出を実行するよりも、設定示唆演出の態様に注目させやすくすることができる。

【０４１３】

また、特徴部０６３ＡＫにおける準備演出の期間は、図９－８に示すように、設定示唆演出の実行期間よりも短くなっている（ $T1 < T5 < T2$ ）。したがって、準備演出の実行期間である特定期間経過後に、当該特定期間よりも長い期間の設定示唆演出が実行される。これによれば、設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

【０４１４】

また、特徴部０６３ＡＫでは、延長操作表示を行い、当該延長操作表示期間内に遊技者による操作が行われた場合に、当該大当り遊技状態の終了後に実行される１５回の可変表示において、特別背景として、態様１の設定示唆演出に対応するキャラクタの画像を表示する。これによれば、大当り遊技状態の終了後も態様１の設定示唆演出が実行されたことを把握することができる。

【０４１５】

さらに、特徴部０６３ＡＫでは、態様１の設定示唆演出を実行した場合に、合わせて特別演出を実行する。当該特別演出は、態様１に対応するキャラクタの周囲にエフェクト画像を表示する演出であり、態様２の設定示唆演出の実行時には実行されない演出である。そのため、態様１の設定示唆演出の把握を容易にすることができる。また、特徴部０６３ＡＫでは、特別演出として、大当り遊技状態に制御されるときに出力される音と同じ音である特別音を出力してもよく、これによれば、態様１の設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

【０４１６】

（特徴部０６３ＡＫの変形例）

上記実施の形態の特徴部０６３ＡＫでは、設定示唆演出の態様として、態様１と態様２の態様が用意され、態様１は有利な設定値に設定されている場合に決定される割合が高い態様である例を示したが、例えば、態様１の設定示唆演出は、有利な設定値に設定されていることが確定する態様の設定示唆演出であってもよい。なお、有利な設定値とは、上述したように出玉率が高い設定値を言い、いわゆるセーフ球の数を発射球の数で割った値を１００倍したベース値が１００以上となる設定値（例えば設定値４以上など）を言う。これによれば、有利な設定値であることが確定する態様１の設定示唆演出を遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【０４１７】

また、上記実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、延長操作表示としてプッシュボタン 3 1 B の画像を表示する例を示した（図 9 - 9（E）参照）が、これに加え、遊技者による操作を有効に受け付け可能な操作有効期間を、遊技者が視認できるように表示してもよい。この場合、操作有効期間は、例えばメータ表示であってもよいし、カウントダウン表示であってもよい。また、上記実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、返却防止報知および注意喚起表示を同時に行う例を示したが、返却防止報知および注意喚起表示を交互に繰り返し表示したり、図 9 - 8 における T 4 の期間のうち、前半を返却防止報知、後半を注意喚起表示、としてもよい。

【0 4 1 8】

また、上記実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、返却防止報知および注意喚起表示の期間を、態様 1 の設定示唆演出が行われた場合と態様 2 の設定示唆演出が行われた場合とで異なる期間とすることでエンディング演出自体の実行期間を調整する例（図 9 - 8 の T 3 および T 6）を示したが、これに加え、次回モード報知の期間（図 9 - 8 の T 4）を含めて調整するようにしてもよい。なお、返却防止報知および注意喚起表示の期間のうち、いずれか一方を T 6 とし、他方の期間は T 3 としてもよい。

【0 4 1 9】

また、上記実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、大当たり遊技状態の終了後に行われる 1 5 回の可変表示において、特別背景を表示する（延長表示を行う）ことにより、態様 1 の設定示唆演出が実行されたことを遊技者に視認可能とするとともに、エンディング演出中に当該態様 1 の設定示唆演出に対応する画像の撮影ができなかった遊技者に対して再度撮影可能とする例を示したが、これは一例である。大当たり遊技状態の終了後に、態様 1 の設定示唆演出が行われたことが遊技者に認識可能（画像や動画として撮影可能）であれば、当該延長表示の態様は特別背景に限定されず、例えば、保留表示を、当該態様 1 のキャラクタの態様としたり、態様 1 の設定示唆演出が行われたことに対応する特別な予告演出が実行されたり、飾り図柄が通常時とは異なり態様 1 のキャラクタが付加されている態様としてもよい。また、遊技者の操作タイミングによって、これらのいずれかの態様となるかを選択可能としてもよい。これによれば、遊技者の所望する態様にて延長表示が可能となるため、遊技興趣を向上させることができる。また、遊技者の操作タイミングに関わらず、いずれの態様にて延長表示を行うかを選択可能としてもよいし、抽選で決定されるようにしてもよい。また、遊技者による操作が行われた場合であっても、例えば十字キーやスティックコントローラ 3 1 A に対する操作により、延長表示を行うか否かを再度選択可能としてもよい。

【0 4 2 0】

また、上記実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、態様 1 および態様 2 の設定示唆演出をエンディング演出中に実行する例を示したが、これは一例である。態様 1 の設定示唆演出の方が、態様 2 の設定示唆演出よりも実行期間が長ければ、当該設定示唆演出の実行タイミングは任意であり、例えば、特定のラウンド遊技中であってもよいし、リーチ演出中などの可変表示中であってもよい。ラウンド遊技中に実行する場合には、図 7 のステップ S 1 7 6 にて、可変表示中に実行する場合には、図 7 のステップ S 1 7 1 の処理にて設定し、ステップ S 1 7 2 の処理にて実行すればよい。

【0 4 2 1】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部 0 4 8 A K および特徴部 0 6 3 A K に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、エンディング演出において特徴部 0 6 3 A K における設定示唆演出を行わなかった場合に、特徴部 0 4 8 A K における停止図柄による設定示唆演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、エンディング演出において特徴部 0 6 3 A K における態様 1 の設定示唆演出を実行した場合に、さらに特徴部 0 4 8 A K における設定示唆演出を実行してもよく、この場合には、図 8

10

20

30

40

50

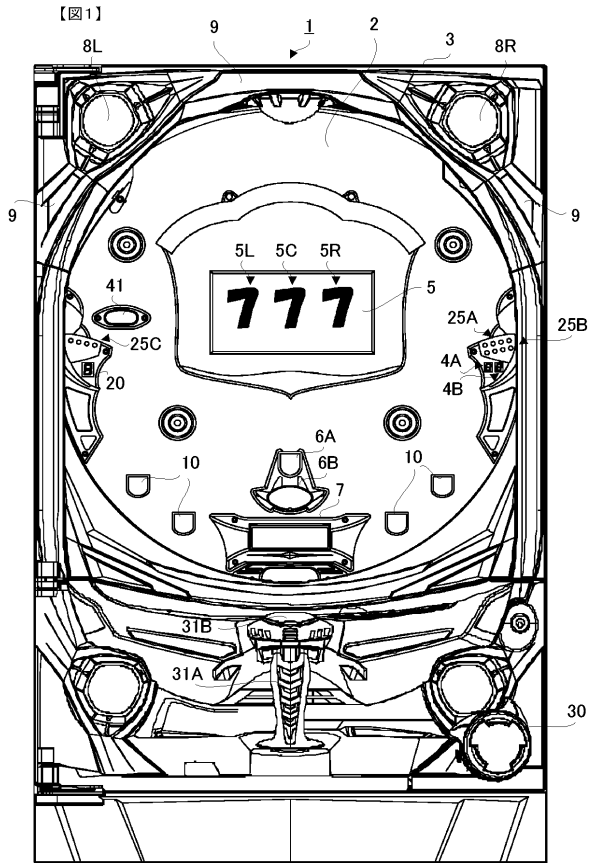
- 2 3 とは異なるテーブルを参照して当該特徴部 0 4 8 A K における設定示唆演出を実行すればよい。すなわち、態様 1 にて有利な設定値に設定されていることが示唆されているにも関わらず、不利な設定値に設定されていることを示唆することがないよう、高設定に設定されていることを示唆する態様に対して決定割合が設定されているテーブルを参照して特徴部 0 4 8 A K における設定示唆演出を実行すればよい。これによれば、特徴部 0 6 3 A K における設定示唆演出と、特徴部 0 4 8 A K における設定示唆演出とで、いずれも有利な設定値に設定されていることが示唆されることから、遊技者に期待感を与えることができ遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

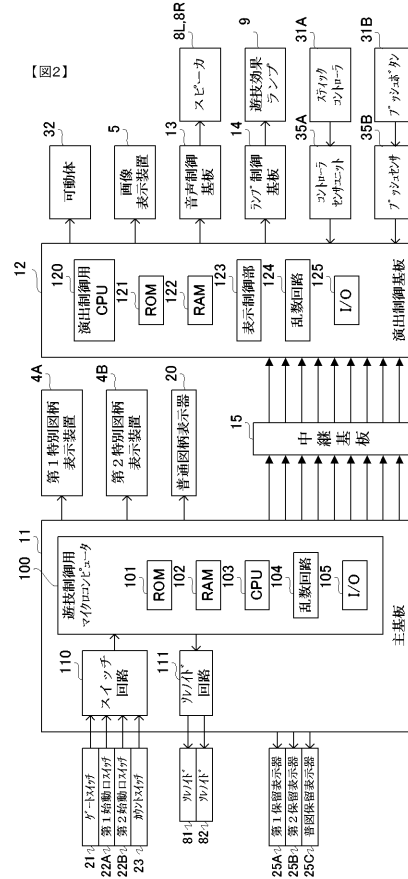
【 0 4 2 2 】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	入賞球装置	
6 B	...	可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	10
1 0	...	一般入賞口	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	20
3 0	...	打球操作ハンドル	
3 1 A	...	スティックコントローラ	
3 1 B	...	プッシュボタン	
3 2	...	可動体	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	30
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	40

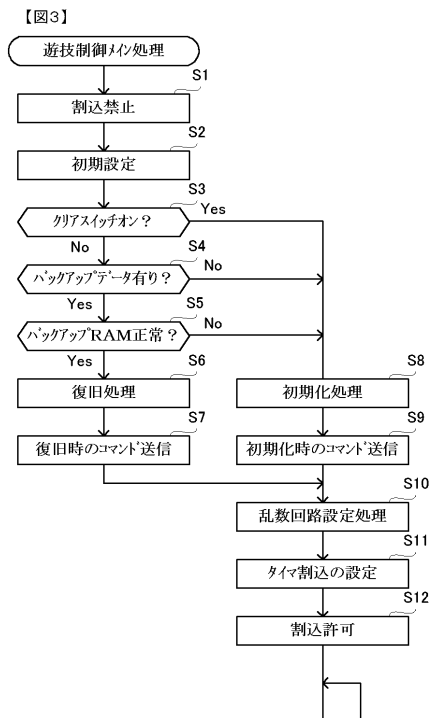
【図 1】



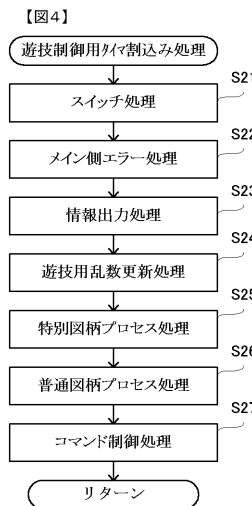
【図 2】



【図 3】

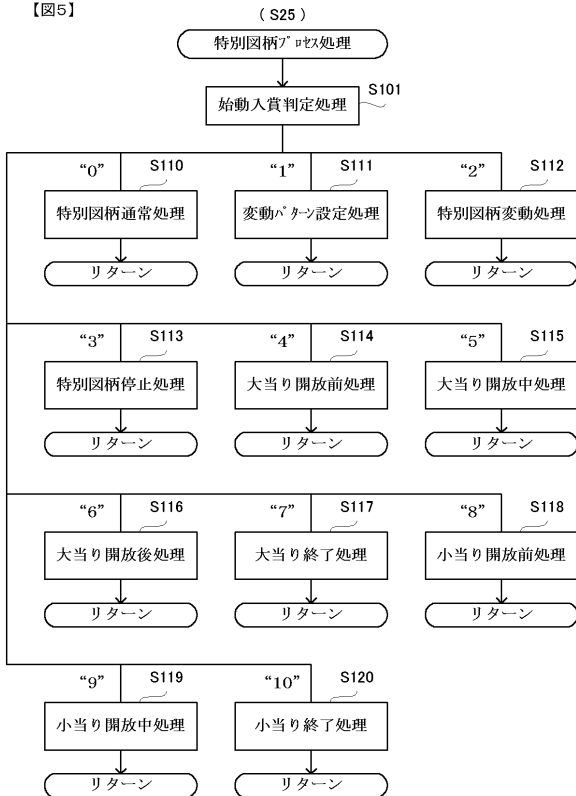


【図 4】



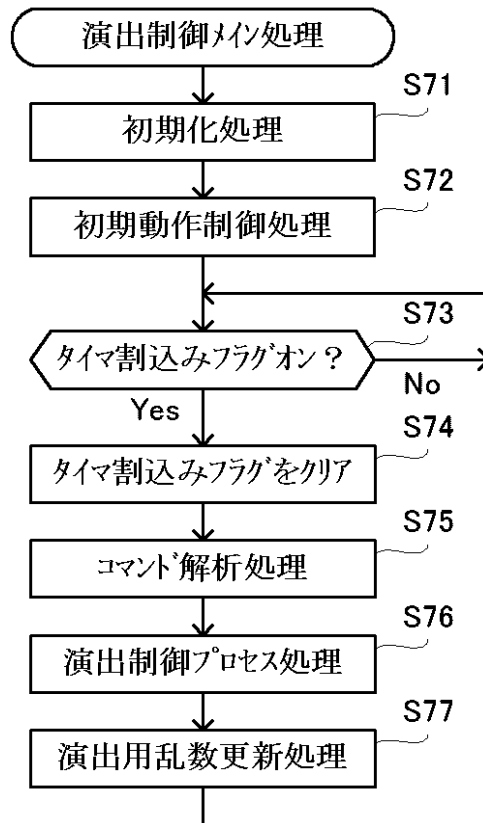
【 図 5 】

【図5】



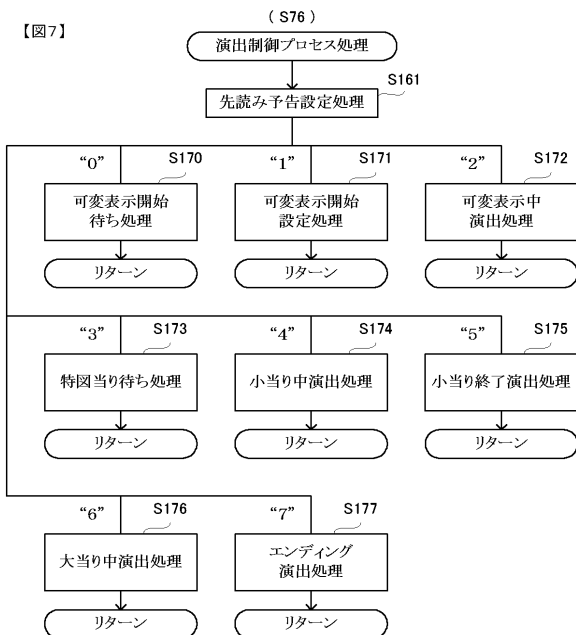
【 図 6 】

【図6】



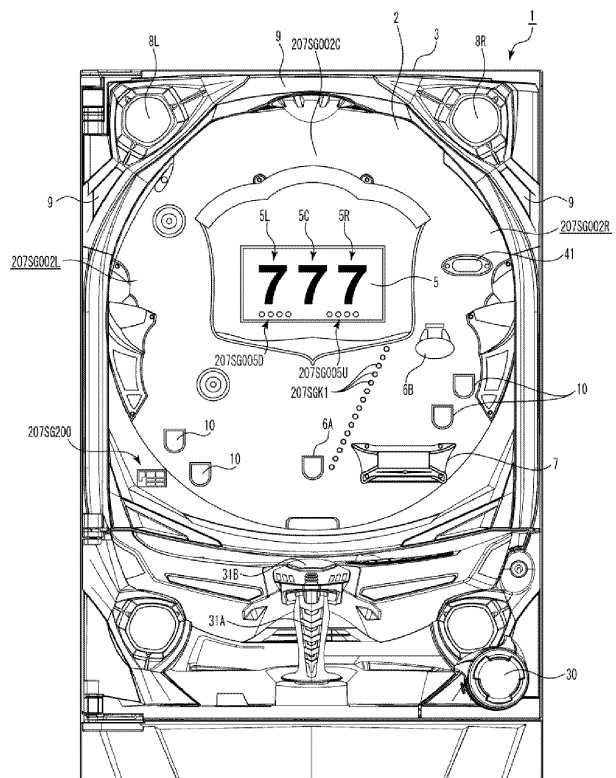
【 図 7 】

【図7】



【 図 8 - 1 】

【图8-1】



【図 8 - 2】

【図8-2】

(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)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	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)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	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

【図 8 - 3】

【図8-3】

(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)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(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)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 4】

【図8-4】

(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 8 - 5】

【図8-5】

(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

【図 8 - 6】

【図8-6】

(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 8 - 7】

【図8-7】

(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

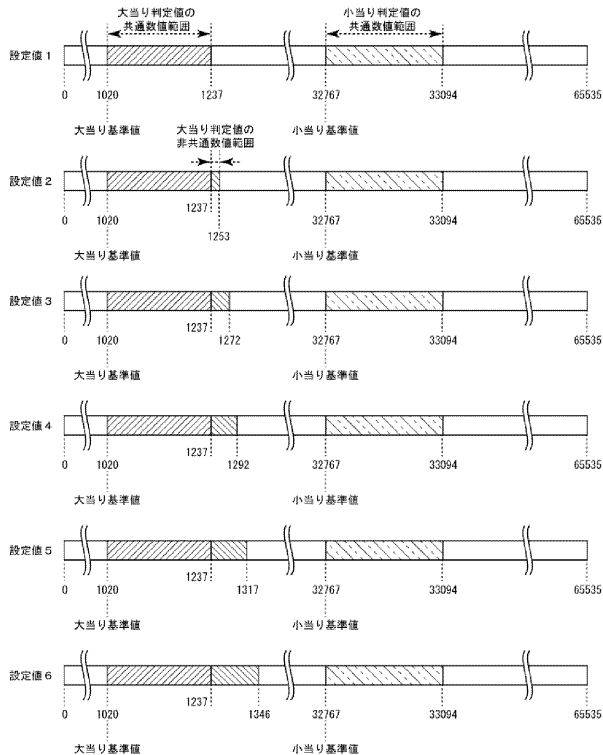
(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

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

【図 8 - 8】

【図8-8】

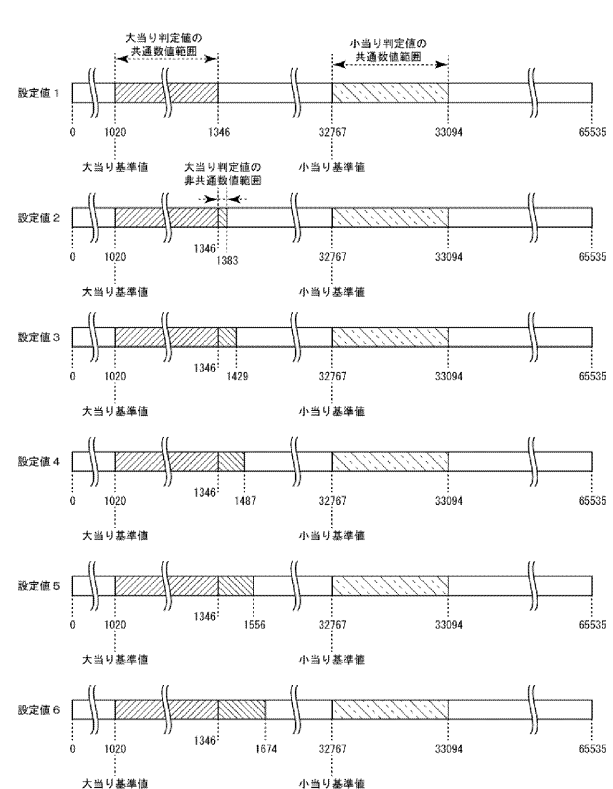
通常状態または時短状態の場合(第1特図)



【図 8 - 9】

【図8-9】

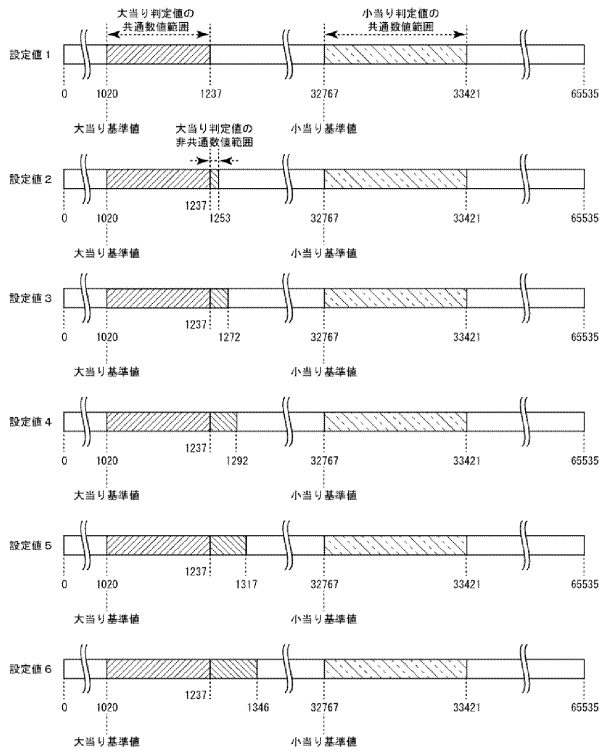
確変状態の場合(第1特図)



【図 8 - 10】

【図8-10】

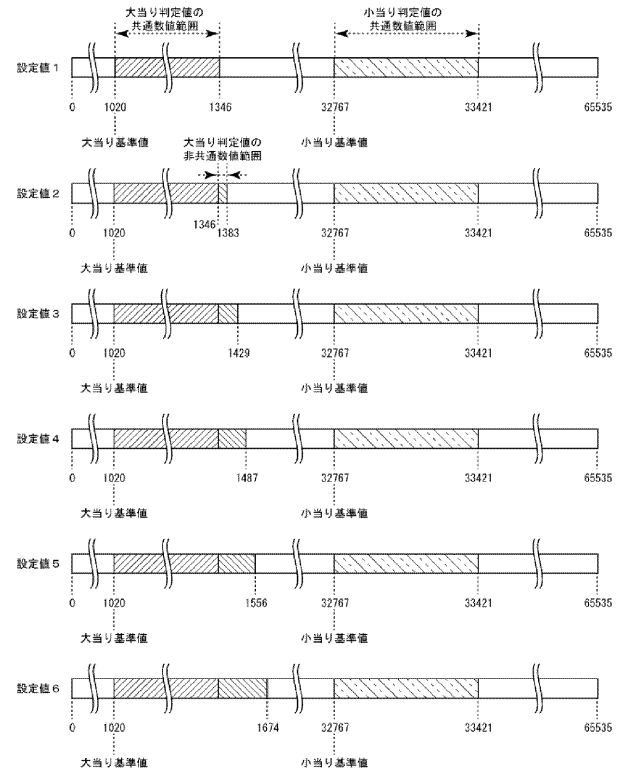
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 8 - 11】

【図8-11】

確変状態の場合（第2特図）



【図 8 - 12】

【図8-12】

(A) 大当り種別 (第1特図)

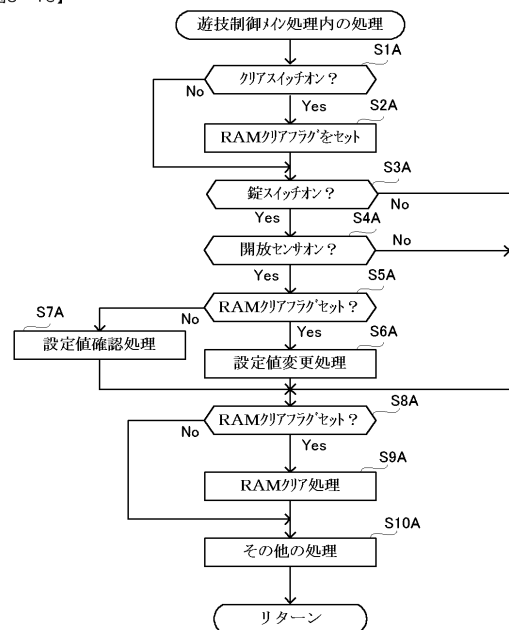
大当り種別	確変	時短	ラウンド数	決定割合
大当りA	100回	100回	4回	40%
大当りB	100回	100回	8回	50%
大当りC	100回	100回	2回	10%

(B) 大当り種別 (第2特図)

大当り種別	確変	時短	ラウンド数	決定割合
大当りD	100回	100回	5回	15%
大当りE	100回	100回	10回	80%
大当りF	100回	100回	2回	5%

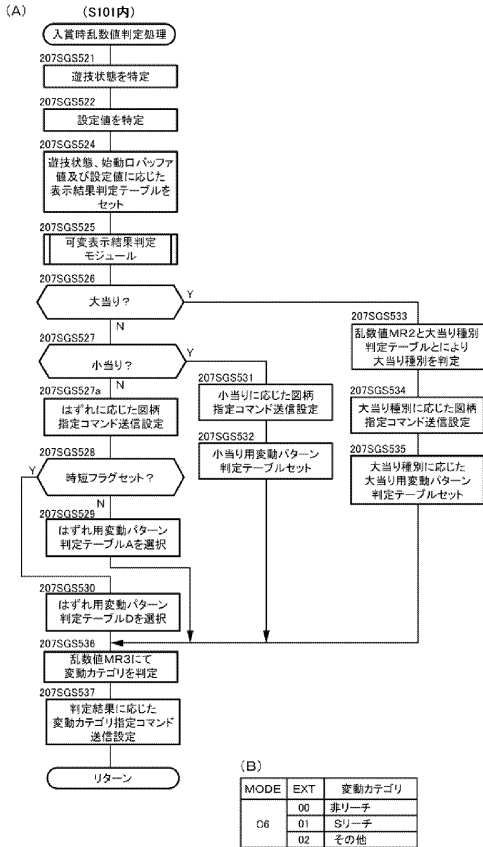
【図 8 - 13】

【図8-13】



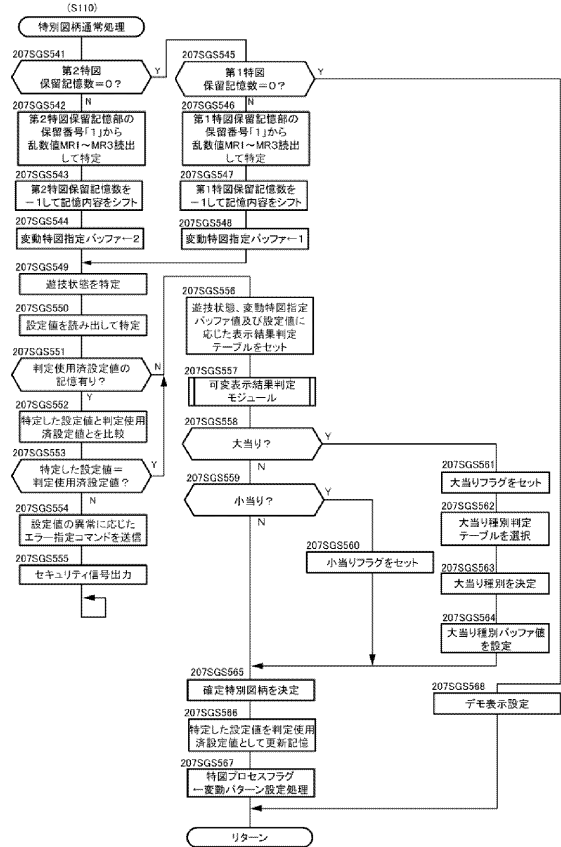
【図 8 - 1 4】

【図8-14】



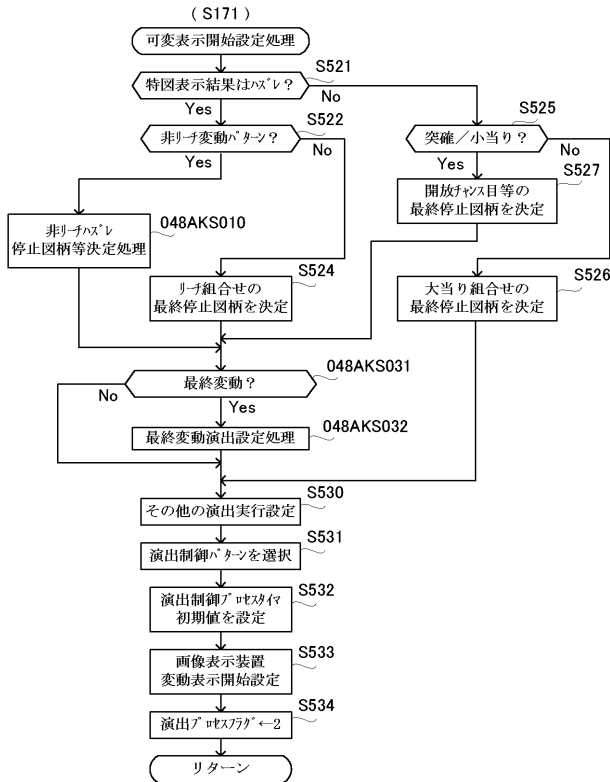
【図 8 - 1 5】

【図8-15】



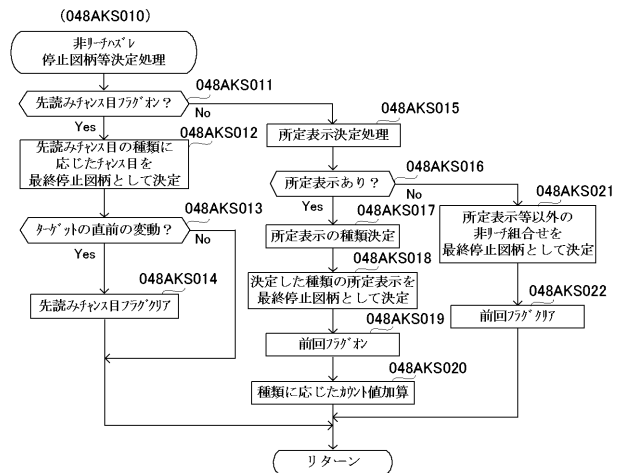
【図 8 - 19】

【図8-19】



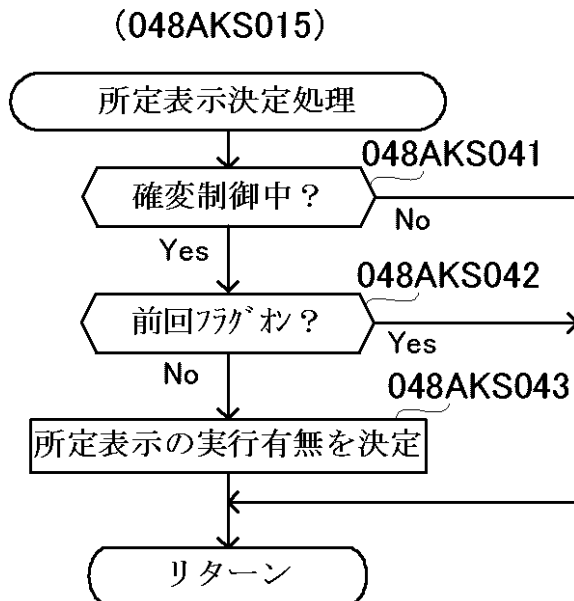
【図 8 - 20】

【図8-20】



【図 8 - 21】

【図8-21】



【図 8 - 22】

【図8-22】

決定結果	連荘中か否かと決定割合	
	1回目	連荘中
実行あり	10%	0%
実行なし	90%	100%

【図 8 - 23】

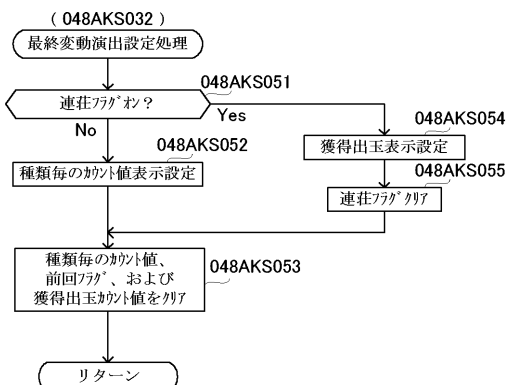
【図8-23】

設定値	種類とその決定結果		
	種類A	種類B	種類C
設定1	50%	40%	10%
設定2	47%	41%	12%
設定3	44%	42%	14%
設定4	41%	43%	16%
設定5	38%	44%	18%
設定6	35%	45%	20%

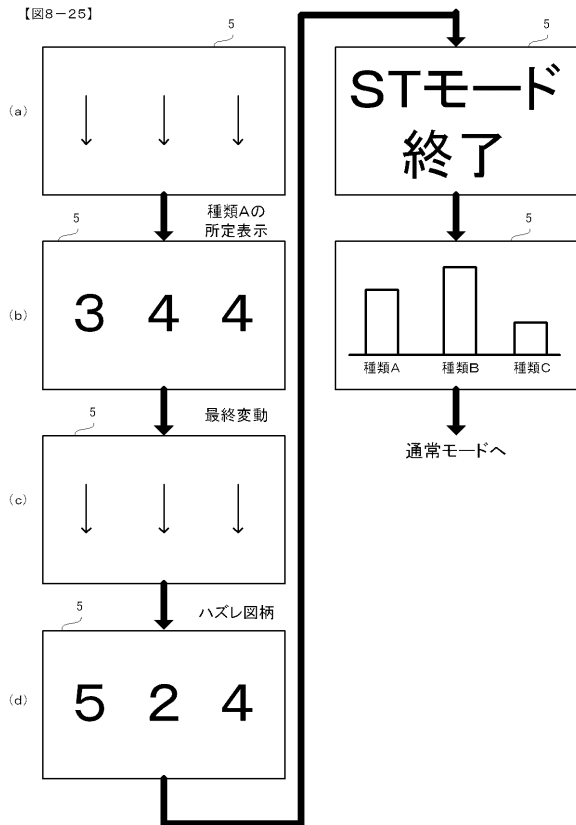
(種類A:344 種類B:399 種類C:577)

【図 8 - 24】

【図8-24】



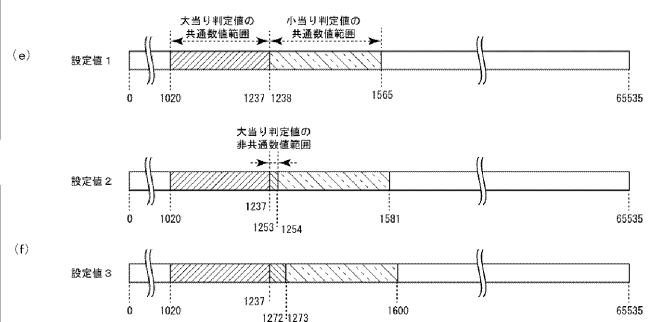
【図 8 - 25】



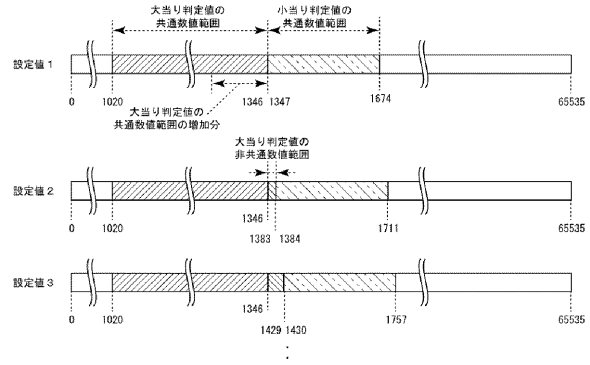
【図 8 - 26】

【図8-26】

(A) 通常状態または時短状態の場合

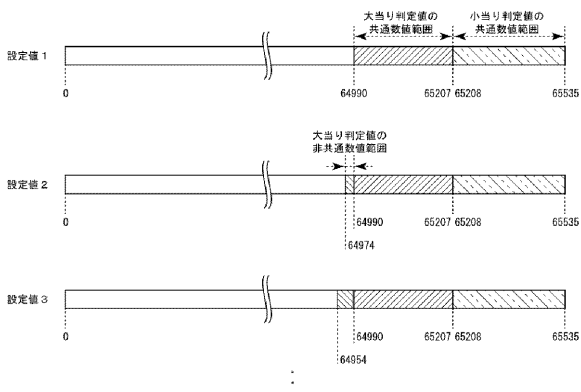


(B) 確変状態の場合



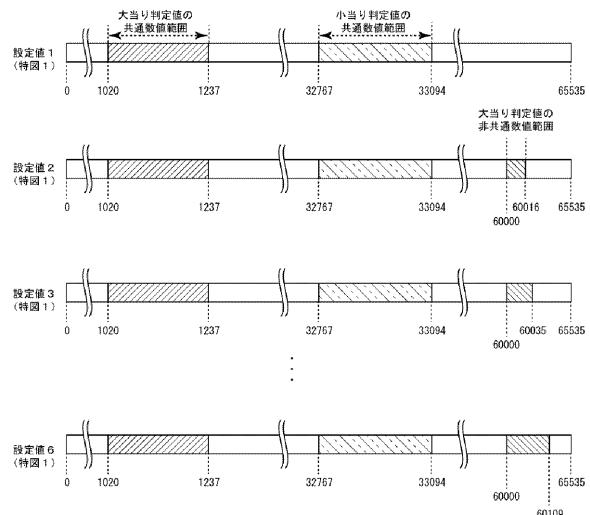
【図 8 - 27】

【図8-27】



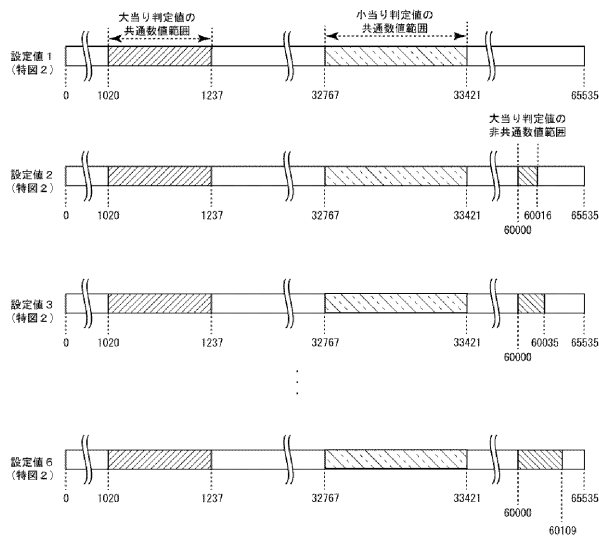
【図 8 - 28】

【図8-28】



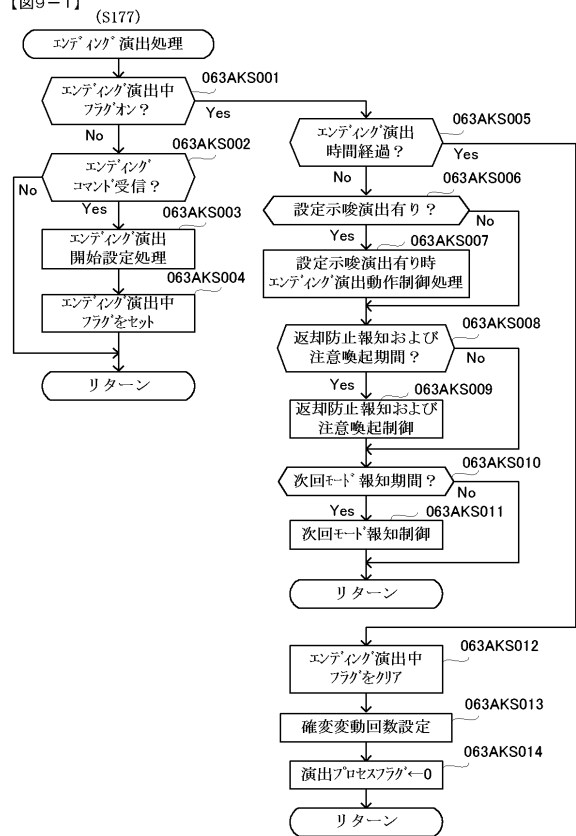
【図 8 - 29】

【図8-29】



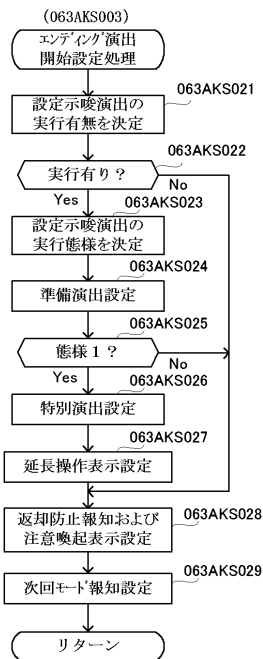
【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】



【図 9 - 4】

【図9-4】

設定値	設定示唆演出の態様とその決定割合	
	態様1	態様2
設定1	10%	90%
設定2	15%	85%
設定3	20%	80%
設定4	25%	75%
設定5	30%	70%
設定6	35%	65%

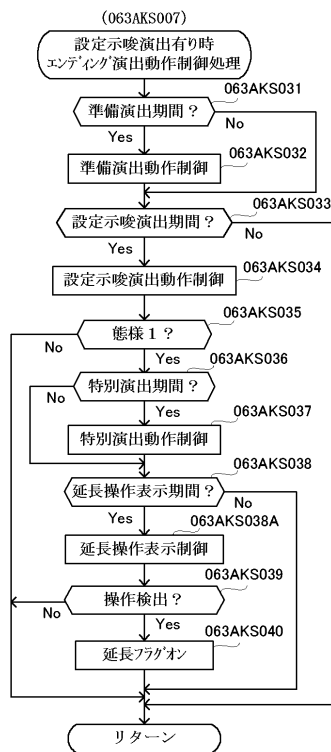
【図 9 - 3】

【図9-3】

決定結果	決定割合
実行あり	30%
実行なし	70%

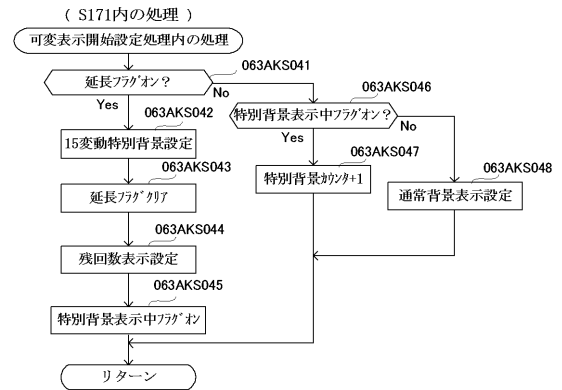
【図 9 - 5】

【図9-5】



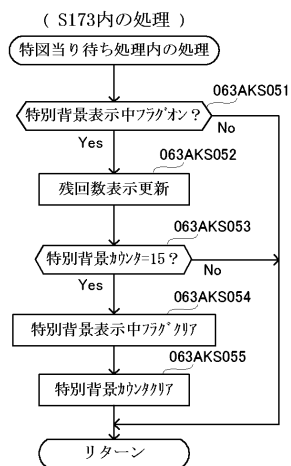
【図 9 - 6】

【図9-6】



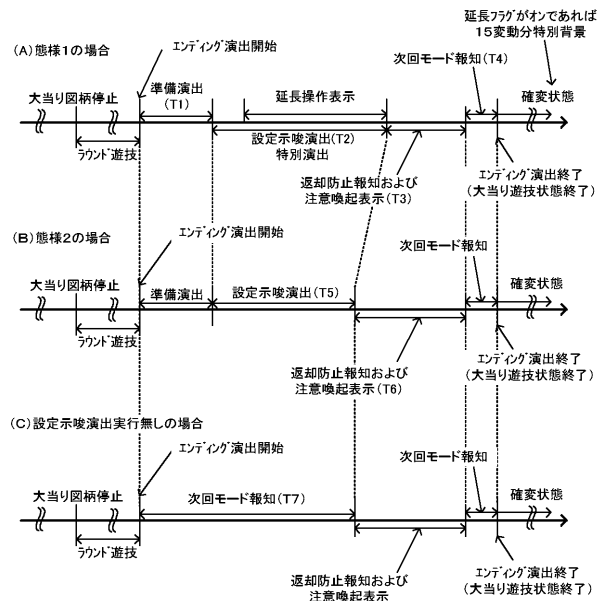
【図 9 - 7】

【図9-7】



【図 9 - 8】

【図9-8】



【図 9 - 9】

【図9-9】

大当り図柄停止

