

(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2020-81151

(P2020-81151A)

(43) 公開日 令和2年6月4日(2020.6.4)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 315A

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 93 頁)

(21) 出願番号 特願2018-217317 (P2018-217317)
 (22) 出願日 平成30年11月20日 (2018.11.20)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 AA12 AA42 EB28

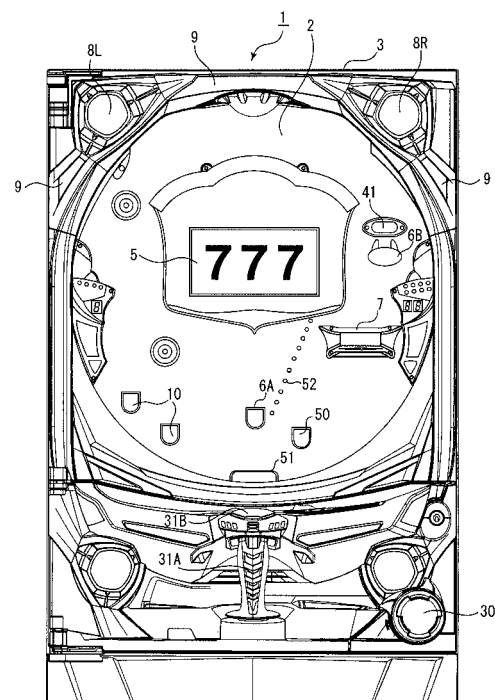
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】特別状態において普通可変手段へ遊技球が進入しない場合であっても興趣の低下を抑えることのできる遊技機を提供すること。

【解決手段】特別状態としての高ベース状態では、普通可変手段としての可変入賞球装置6Bが通常状態よりも開状態に制御され易い。そして、可変入賞球装置6Bへ遊技球が進入しなかった場合であっても、下流側には普図作動口50が設けられている。また、高ベース状態において右側領域を流下した遊技球は、アウト口51で排出されるよりも普図作動口50へ進入する割合の方が高くなっている。よって、可変入賞球装置6Bへ遊技球が進入しなかった場合であっても普図作動口50へ進入する割合を高めることができる。

【選択図】 図9 - 1



【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、
遊技媒体が流下可能な遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域と、
遊技状態を制御可能な状態制御手段と、
価値を付与する価値付与手段とを備え、
前記状態制御手段は、少なくとも通常状態と、特別状態と、前記有利状態とを含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記遊技領域は、第 1 領域と該第 1 領域とは異なる第 2 領域とを含み、
前記第 2 領域には、

10

普通識別情報の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第 1 状態と、遊技媒体が進入困難または不可能な第 2 状態とに変化可能な普通可変手段と、

遊技媒体が進入することにより前記普通識別情報の可変表示を実行可能な特定領域とが設けられ、

前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことに基づいて、前記普通可変手段が前記通常状態よりも前記第 1 状態に制御され易くなり、

前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特定領域へ遊技媒体が進入するために要する所定価値以下の価値を付与し、

20

前記特定領域は、前記普通可変手段よりも下流位置に設けられ、

前記特別状態において前記第 2 領域を流下した遊技媒体は、前記排出領域で排出されるよりも前記特定領域へ進入する割合の方が高い、遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機としては、遊技球が通過可能な所定領域としてのゲートと、ゲートを通過することにより開放状態となることがある普通可変手段とが遊技球の流下通路で直結しているものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。このような場合に、特別状態としての時短状態においては、所定領域を通過した遊技球が普通可変手段へ進入する割合が高かった。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2014 - 4181 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

40

しかしながら、特許文献 1 の遊技機では、時短状態において所定領域としてのゲートを通過したにも関わらず普通可変手段へ遊技球が進入しない場合には、興趣の低下を招く虞があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特別状態において普通可変手段へ遊技球が進入しない場合であっても興趣の低下を抑えることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

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

50

機（例えば、ぱちんこ遊技機１）であって、

遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、遊技盤２に形成された遊技領域）と、

遊技媒体（例えば、遊技球）を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域（例えば、アウト口５１）と、

遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

価値を付与する価値付与手段（例えば、払出制御基板）とを備え、

前記状態制御手段は、少なくとも通常状態（例えば、通常状態）と、特別状態（例えば、高ベース状態）と、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）とを含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、

前記遊技領域は、第１領域（例えば、左側領域）と該第１領域とは異なる第２領域（例えば、右側領域）とを含み、

前記第２領域には、

普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第１状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入困難または不可能な第２状態（例えば、閉状態）とに変化可能な普通可変手段（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、

遊技媒体が進入することにより前記普通識別情報の可変表示を実行可能な特定領域（例えば、普図作動口５０）とが設けられ、

前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことに基づいて、前記普通可変手段が前記通常状態よりも前記第１状態に制御され易くなり（例えば、高ベース状態では、可変入賞球装置６Ｂが通常状態よりも開状態に制御され易い）、

前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特定領域へ遊技媒体が進入するために要する所定価値以下の価値を付与し（例えば、普図作動口５０へ遊技球が進入した場合には、１個の払い出しがある）、

前記特定領域は、前記普通可変手段よりも下流位置に設けられ（例えば、図９－１に示すように、普図作動口５０は、可変入賞球装置６Ｂよりも下流位置に設けられている）、

前記特別状態において前記第２領域を流下した遊技媒体は、前記排出領域で排出されるよりも前記特定領域へ進入する割合の方が高い（例えば、高ベース状態において右側領域を流下した遊技球は、アウト口５１で排出されるよりも普図作動口５０へ進入する割合の方が高い）。

【０００７】

このような構成によれば、特別状態において普通可変手段へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。

【０００８】

（２） 前記（１）の遊技機であって、

前記排出領域は、前記第２領域の最下部に設けられている（例えば、図９－１に示すように、アウト口５１は、右側領域の最下部に設けられている）。

【０００９】

このような構成によれば、特別状態において普通可変手段へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても排出領域へ進入する割合よりも特定領域へ進入する割合を高くすることができ、興趣の低下を低減させることができる。

【００１０】

（３） 前記（１）または（２）の遊技機であって、

前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入した場合には、進入した数と同数の遊技媒体を付与する（例えば、普図作動口５０へ遊技球が進入した場合には、進入した数と同じ１個の払い出しがある）。

【００１１】

このような構成によれば、特別状態において普通可変手段へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても進入した数と同数の遊技媒体が付与されるため、興趣の低下を低減させることができる。

【００１２】

10

20

30

40

50

(4) 前記(1)～(3)の遊技機であって、

特別識別情報の可変表示結果が特定結果(例えば、大当り表示結果)となったことに基
づいて、遊技媒体が進入容易な第1状態(例えば、開状態)と、遊技媒体が進入困難また
は不可能な第2状態(例えば、閉状態)とに変化可能な特別可変装置(例えば、特別可変
入賞球装置7)をさらに備え、

前記特定領域は、前記特別可変装置よりも下流位置に設けられている(例えば、図9 -
1に示すように、普図作動口50は、特別可変入賞球装置7よりも下流位置に設けられて
いる)。

【0013】

このような構成によれば、特別状態において普通可変手段へ遊技媒体が進入しなかった
場合であっても興趣の低下を低減させることができる。また、排出領域で排出されるより
も特定領域へ進入する割合の方が高いため、特別可変装置へ遊技媒体が進入しなかった場
合でも特別可変装置へ進入しなかった場合の球減りを低減することができる。

10

【0014】

(5) 前記(1)～(4)の遊技機であって、

前記特定領域とは異なる所定領域(例えば、通過ゲート41)において遊技媒体が進入
することによっても前記普通識別情報の可変表示が実行可能である(例えば、普図作動口
50とは異なる通過ゲート41において遊技球が進入することによっても普通図柄の可変
表示が実行される)。

【0015】

20

このような構成によれば、特別状態において普通可変手段へ遊技媒体が進入しなかった
場合であっても興趣の低下を低減させることができる。

【0016】

(6) 前記(5)の遊技機であって、

前記所定領域は、前記普通可変手段の上流側に設けられ(例えば、図9 - 1に示すよう
に、通過ゲート41は、可変入賞球装置6Bの上流側に設けられ)、

前記所定領域に進入した遊技媒体は、続けて前記普通可変手段に進入可能である(例え
ば、図9 - 1に示すように、通過ゲート41に進入した遊技球は、続けて直下にある可変
入賞球装置6Bに進入可能である)。

【0017】

30

このような構成によれば、所定領域に進入した遊技媒体が続けて普通可変手段へ進入す
るため、遊技媒体の無駄を防止することができる。

【0018】

(7) 前記(1)～(6)の遊技機であって、

前記価値付与手段は、前記普通可変手段へ遊技媒体が進入した場合には、進入した数と
同数の遊技媒体を付与する(例えば、可変入賞球装置6Bへ遊技球が進入した場合には、
進入した数と同じ1個の払い出しがある)。

【0019】

このような構成によれば、特別状態中に遊技媒体が増加し過ぎてしまうことを防止でき
る。

40

【0020】

(8) 前記(1)～(7)の遊技機であって、

前記特別状態において前記第2領域に流下した遊技媒体は、前記普通可変手段へ進入す
る割合よりも前記特定領域へ進入する割合の方が高い(例えば、高ベース状態において右
側領域に流下した遊技球は、可変入賞球装置6Bへ進入する割合よりも普図作動口50へ
進入する割合の方が高い)。

【0021】

このような構成によれば、特別状態中に普通可変手段へ進入する割合を高くし過ぎない
ようにしながら、普通可変手段へ遊技球が進入しなかった場合であっても特定領域へ遊技
媒体が進入することにより、遊技者に不利な状況を軽減することができる。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 2 】

【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。

10

【図 8 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 8 - 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 8】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 9】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 8 - 10】(A)は大当り用変動パターン判定テーブル(大当り A 用)を示す説明図であり、(B)は大当り用変動パターン判定テーブル(大当り B、大当り C 用)を示す説明図であり、(C)は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

20

【図 8 - 11】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 8 - 12】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。

【図 8 - 13】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。

【図 8 - 14】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 15】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 16】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

30

【図 8 - 17】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図 8 - 18】先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 19】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 8 - 20】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 21】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 22】(A)は後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B)は後部可変表示中示唆演出として実行する大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターンを示す図である。

【図 8 - 23】大当り示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 8 - 24】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

40

【図 8 - 25】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 26】(A)は大当り示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B)は設定示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(C)は前部可変表示中示唆演出として実行するキャラクタ演出とタイマ演出の演出パターンを示す図であり、(D)はキャラクタ演出とタイマ演出の大当り期待度及び設定示唆演出の実行期待度を示す図である。

【図 8 - 27】(A)はキャラクタ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)はタイマ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(C)はタイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。

50

- 【図 8 - 2 8】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。
- 【図 8 - 2 9】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 8 - 3 0】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 8 - 3 1】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 8 - 3 2】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。
- 【図 8 - 3 3】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。
- 【図 8 - 3 4】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。
- 【図 9 - 1】特徴部 1 3 1 F におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 9 - 2】特徴部 1 3 1 F における普図プロセス処理を示す図である。
- 【図 9 - 3】特徴部 1 3 1 F における普通図柄始動入賞処理を示すフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0023】

（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。

【0024】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

20

【0025】

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「-」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。

30

【0026】

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。

40

【0027】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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。

【0028】

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

50

装置 5 は、例えば L C D (液晶表示装置) や有機 E L (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。

【 0 0 2 9 】

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 5 L、5 C、5 R 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。

10

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

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。

【 0 0 3 2 】

20

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

30

【 0 0 3 5 】

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

40

【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 7 】

50

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 8 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

10

【 0 0 3 9 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 4 個) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 4 0 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口) への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 4 1 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左側方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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、L E D 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。

20

【 0 0 4 2 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 3 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

30

【 0 0 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

40

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 では図示略) には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 7 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル (操作ノブ) 3 0 が設けられている。

【 0 0 4 8 】

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

50

出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

10

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

（遊技の進行の概略）

【 0 0 5 3 】

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

20

【 0 0 5 4 】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

30

【 0 0 5 5 】

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 5 6 】

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 5 7 】

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

40

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

50

は、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

10

【 0 0 6 2 】

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 6 3 】

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。

20

【 0 0 6 4 】

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。

【 0 0 6 5 】

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

30

【 0 0 6 6 】

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。

【 0 0 6 7 】

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

40

【 0 0 6 8 】

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

50

かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

（演出の進行など）

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

【0072】

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

【0073】

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様子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み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0074】

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。

【0075】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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。

【0076】

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

10

20

30

40

50

。

【0077】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組み合わせとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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。

10

【0078】

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

【0079】

20

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

【0080】

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。

30

【0081】

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

40

【0082】

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）。

【0083】

（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

50

基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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。

【0090】

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

【0091】

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。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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 0 9 9 】

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 0 】

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

【 0 1 0 1 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 0 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0103】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0104】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0105】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0106】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0107】

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

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

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

10

20

30

40

50

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。

【0111】

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。

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU1

10

20

30

40

50

03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）。

【0117】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）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。

10

【0118】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0119】

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

20

【0120】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0121】

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

【0122】

40

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

50

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)。

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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。

【0126】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

【0127】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0128】

ステップS114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82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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。

【0129】

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1) 、 R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載さ

10

20

30

40

50

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。

【0136】

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。

10

【0137】

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

20

【0138】

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

30

【0139】

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。

40

【0140】

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。

【0141】

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

50

例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0142】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

10

【0143】

ステップ S 170 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。

【0144】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0145】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

40

【0146】

ステップ S 173 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 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグ

50

の値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0147】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0148】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0149】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0150】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0151】

(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。

【0152】

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。

【0153】

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)。

【0154】

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

10

20

30

40

50

定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組み合わせが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0155】

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。

10

【0156】

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。

20

【0157】

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。

【0158】

（特徴部153SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部153SGにおける遊技機につき、図8-1～図8-31を参照して説明する。

30

【0159】

まず、図8-1は、本実施の形態の特徴部153SG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及び図8-3に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠153SG001a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）153SG003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153SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠153SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠153SG003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153SG003a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153SG003a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。

40

【0160】

また、遊技機用枠153SG003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153SG003及びガラス扉枠153SG003aを開放することはできないようになっている。

【0161】

左遊技領域153SG002L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153SG002R

50

は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 153SG002L 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 153SG002C を通過して流下する遊技領域である。

【0162】

また、左遊技領域 153SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 153SG002R には、該右遊技領域 153SG002R 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 153SG002L 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 153SG002R 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。

10

【0163】

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 153SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 153SG002L 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 153SG002R 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。

【0164】

また、画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

20

【0165】

図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 153SG における主基板 11 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 153SG201 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 153SG051 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 153SG052 と、遊技機用枠 153SG003 の開放を検知する開放センサ 153SG090 と、が設けられている。なお、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 153SG 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。

30

【0166】

これら錠スイッチ 153SG051 及び設定切替スイッチ 153SG052 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 153SG201 内に収容されており、錠スイッチ 153SG051 及び設定切替スイッチ 153SG052 は、基板ケース 153SG201 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 153SG201 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。

40

【0167】

錠スイッチ 153SG051 及び設定切替スイッチ 153SG052 を有する基板ケース 153SG201 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 153SG003 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 153SG003 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 153SG051 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 153SG051 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。なお、本実

50

施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

【 0 1 6 8 】

また、基板ケース 1 5 3 S G 2 0 1 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニター 1 5 3 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニター 1 5 3 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 5 3 S G 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニター 1 5 3 S G 0 2 9 は、基板ケース 1 5 3 S G 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 5 3 S G 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 5 3 S G 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

10

【 0 1 6 9 】

また、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 1 5 3 S G 0 2 0、普通図柄保留記憶数を表示可能な普通図柄保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 1 5 3 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 1 5 3 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 1 5 3 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 1 5 3 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 1 5 3 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 1 5 3 S G 2 0 0 が設けられている。

20

【 0 1 7 0 】

第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの L E D から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組み合わせで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

30

【 0 1 7 1 】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

40

【 0 1 7 2 】

なお、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【 0 1 7 3 】

第 1 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3

50

番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部153SGでは左方向）に向けて消灯していく。

【0174】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器153SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器153SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

10

【0175】

また、ラウンド表示器153SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。なお、本実施の形態の特徴部153SGにおける大当り種別としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器153SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

20

【0176】

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

【0177】

図8-4(A)は、本実施の形態における特徴部153SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図8-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

30

【0178】

図8-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置153SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置153SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。なお、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

【0179】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの

50

可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図8-4(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当り種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 8 5 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

10

【 0 1 8 6 】

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

20

【 0 1 8 7 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 0 1 8 8 】

コマンド C 4 X X H 及びコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変等）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

30

【 0 1 8 9 】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0 ）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

40

【 0 1 9 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M （Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M （Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U （Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O （Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出

50

力可能なリアルタイムクロック（ＲＴＣ）１０６とを備えて構成される。

【０１９１】

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

10

【０１９２】

図８－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図８－５に示すように、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【０１９３】

なお、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図８－５に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０１９４】

図８－６は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、１の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

30

40

【０１９５】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。なお、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマル

50

リーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ やスーパーリーチ に加えてスーパーリーチ ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0196】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部153SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチ よりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

10

【0197】

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

【0198】

なお、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0199】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-6に示すように、変動パターン毎に変動内容(演出内容)が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容(演出内容)が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

30

【0200】

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

40

【0201】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-7~図8-11などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテ

50

ブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0202】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-7(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル、図8-7(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル、図8-8(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図8-8(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0203】

本実施の形態の特徴部153SG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。

【0204】

図8-7(A)及び図8-7(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部153SG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。

【0205】

図8-7(A)に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1237までが「大当り」に割り当てられており、32767~33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020~1346までが「大当り」に割り当てられており、32767~33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0206】

図8-7(B)に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1237までが「大当り」に割り当てられており、32767~33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020~1346までが「大当り」に割り当てられており、32767~33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0207】

図8-7(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1253までが「大当り」に割り当てられており、32767~33094ま

10

20

30

40

50

で「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0208】

図8-7(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0209】

図8-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0210】

図8-7(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0211】

図8-7(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0212】

図8-7(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0213】

50

図 8 - 7 (A) に示すように、設定値が 5 であり変動特図が第 1 特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 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 2 1 4 】

図 8 - 7 (B) に示すように、設定値が 5 であり変動特図が第 2 特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 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 2 1 5 】

図 8 - 7 (A) に示すように、設定値が 6 であり変動特図が第 1 特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 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 2 1 6 】

図 8 - 7 (B) に示すように、設定値が 6 であり変動特図が第 2 特図である場合においては、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 2 1 7 】

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 1 5 3 S G では、設定値が 1 の場合は 1 / 3 0 0、設定値が 2 の場合は 1 / 2 8 0、設定値が 3 の場合は 1 / 2 6 0、設定値が 4 の場合は 1 / 2 4 0、設定値が 5 の場合は 1 / 2 2 0、設定値が 6 の場合は 1 / 2 0 0）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 1 5 3 S G では、設定値が 1 の場合は 1 / 2 0 0、設定値が 2 の場合は 1 / 1 8 0、設定値が 3 の場合は 1 / 1 6 0、設定値が 4 の場合は 1 / 1 4 0、設定値が 5 の場合は 1 / 1 2 0、設定値が 6 の場合は 1 / 1 0 0）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるよ

10

20

30

40

50

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。

【0218】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

10

【0219】

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

【0220】

20

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

【0221】

なお、本実施の形態の特徴部153SG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153SG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

【0222】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020~1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

【0223】

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。

50

【0224】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0225】

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。

10

【0226】

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。

20

【0227】

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

【0228】

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。

30

【0229】

つまり、本実施の形態の特徴部153SG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。

40

【0230】

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。

【0231】

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

50

ーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0232】

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。

10

【0233】

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。

20

【0234】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

30

【0235】

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。

【0236】

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2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0237】

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

【0238】

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

50

、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、1 3 4 7 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 1 3 4 7 ～ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ～ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ～ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ～ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ～ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 0 2 3 9 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G 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 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ～ 1 3 4 6) 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 1 3 4 7 を基準として増加していく。

10

【 0 2 4 0 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【 0 2 4 1 】

なお、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 3 2 7 6 7 ～ 3 3 4 2 1 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 1 0 2 0 ～ 1 6 7 4 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 (1 0 2 0 ～ 1 6 7 4) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ～ 3 3 4 2 1 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

【 0 2 4 2 】

以上、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の 1 0 2 0 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 3 2 7 6 7 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

【 0 2 4 3 】

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 3 2 8 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 6 5 5 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、3 2 7 6 7 を基準値 (小当り基準値) として設定されている。

40

【 0 2 4 4 】

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

50

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)。

【 0 2 4 5 】

つまり、CPU 103 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、MR 1 の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り A ~ 大当り C ）とすることを決定する。また、MR 1 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。なお、図 8 - 7 に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 153SG004A または第 2 特別図柄表示装置 153SG004B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 153SG004A または第 2 特別図柄表示装置 153SG004B 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

【 0 2 4 6 】

なお、本実施の形態の特徴部 153SG 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。

【 0 2 4 7 】

20

図 8 - 8 (A) 及び図 8 - 8 (B) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 8 - 8 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 8 - 8 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【 0 2 4 8 】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR 2）に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

30

【 0 2 4 9 】

ここで、本実施の形態の特徴部 153SG における大当り種別について、図 8 - 9 を用いて説明する。本実施の形態の特徴部 153SG では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当り A（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当り B や大当り C（確変大当りともいう）が設定されている。

【 0 2 5 0 】

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

40

【 0 2 5 1 】

「大当り A」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部 153SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

50

【0252】

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

【0253】

なお、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

10

【0254】

また、図8-8(A)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～249までが大当りBに割り当てられており、250～299までが大当りCに割り当てられている。一方で、図8-8(B)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～199までが大当りBに割り当てられており、200～299までが大当りCに割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技球が入賞した入賞口が第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている一方で、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず共通の割合にて大当り種別を決定するようになっている。

20

【0255】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0256】

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

30

【0257】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0258】

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

40

【0259】

図8-10(A)及び図8-10(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)と大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチ大当りの

50

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

【0260】

図8 - 10（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1 - 1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1 - 2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1 - 3）に割り当てられている。

【0261】

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

【0262】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1 - 1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図8 - 10（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1 - 1）に割り当てられている。なお、本実施の形態の特徴部153SGにおける小当りの変動パターンとしてはPC1 - 1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設けてもよい。

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

図8 - 11（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1 - 1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2 - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2 - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2 - 3）に割り当てられている。

【0266】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1 - 2）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2 - 1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2 - 2）、

スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) 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所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 6 7 】

図 8 - 1 1 (B) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル B (低ベース中合算保留記憶数 2 ~ 4 個用) においては、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 0 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2) に割り当てられており、5 0 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

10

【 0 2 6 8 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブル C においては、合計保留記憶数が 5 ~ 8 個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) 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所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 6 9 】

図 8 - 1 1 (C) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル C (低ベース中合算保留記憶数 5 個以上用) においては、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 5 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 3) に割り当てられており、5 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

20

【 0 2 7 0 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブル D においては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 4)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) 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所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【 0 2 7 1 】

図 8 - 1 1 (D) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル D (高ベース中用) においては、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 5 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 4) に割り当てられており、5 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 2 7 2 】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち 7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【 0 2 7 3 】

なお、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターン

50

の決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンとの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0274】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターン（PA1-1）の決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターン（PA1-1）の決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターン（PA1-1）の決定割合のみが同一であってもよい。

10

【0275】

なお、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図8-6参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

20

【0276】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-11（A）～図8-11（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

30

【0277】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応している形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【0278】

図8-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

【0279】

次に、本実施の形態の特徴部153SGにおける表示モニタ153SG029の表示に

50

ついて説明する。

【0280】

図8-12(A)に示すように、表示モニタ153SG029は、第1表示部153SG029A、第2表示部153SG029B、第3表示部153SG029C、第4表示部153SG029Dを備えている。第1表示部153SG029A～第5表示部153SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部153SG029A～第5表示部153SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

10

【0281】

なお、本実施の形態の特徴部153SGにおける表示モニタ153SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0282】

表示モニタ153SG029には、図8-12(B)及び図8-12(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ153SG029に表示される。

20

【0283】

実際に表示モニタ153SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「L」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「1」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「2」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「3」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。

30

40

【0284】

本実施の形態の表示モニタ153SG029では、主基板11（CPU103）の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板11は、ベースL　ベース1　ベース2　ベース3の順番で表示モニタ153SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。なお、これら表示モニタ153SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ

50

遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU 1 0 3 が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定可能となっている。

10

【0285】

図 8 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 8 - 1 3 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 5 3 S G 1 9 0 が設けられている。図 8 - 1 3 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 5 3 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 5 3 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 5 3 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 5 3 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 5 3 S G 1 9 4 とを備えている。

20

【0286】

演出制御フラグ設定部 1 5 3 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 5 3 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【0287】

演出制御タイマ設定部 1 5 3 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 5 3 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【0288】

演出制御カウンタ設定部 1 5 3 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 1 5 3 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0289】

演出制御バッファ設定部 1 5 3 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 1 5 3 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

【0290】

本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 8 - 1 3 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 5 3 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号

50

「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【0291】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の変動表示が開始されるときに、後述するように1つつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【0292】

更に、本実施の形態の特徴部153SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aには、後述する先読予告設定処理（図8 - 18）において保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグの記憶領域が各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

20

【0293】

なお、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア153SG005D、第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））や特殊態様（例えば、青色や赤色のカメラ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「3」（青色のカメラ）または「4」（赤色のカメラ）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア153SG005D、第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性、該パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行される可能性が高いことが予告されるようになっている。

30

【0294】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

40

【0295】

図8 - 13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の

50

保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図8 - 13（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

10

【0296】

次に、本実施の形態の特徴部153SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図8 - 14は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する（153SGSa001）。続いて、必要な初期設定を行う（153SGSa002）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

20

【0297】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か（107SGSa003）や、RAM102（バックアップRAM）が正常であるか否か（107SGSa004）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（153SGSa003；N）やRAM102が正常でない場合（153SGSa004；N）は、153SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合（153SGSa003；Y、153SGSa004；Y）は、更にRAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する（153SGSa005）。

30

【0298】

RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合（153SGSa005；N）は、153SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかである場合（153SGSa005；Y）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（153SGSa006）。設定値変更中フラグがセットされている場合（153SGSa006；Y）は、153SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし（153SGSa007）、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（153SGSa008）。

40

【0299】

クリアスイッチがONである場合（153SGSa008；Y）は、RAMクリアフラグをセットして153SGSa011に進み（153SGSa010）、クリアスイッチがOFFである場合（153SGSa008；N）は、153SGSa010を実行せずに153SGSa011に進む。

【0300】

153SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ153SG051がONであるか否かを判定する（153SGSa011）。錠スイッチ153SG051がONで

50

ある場合 (1 5 3 S G S a 0 1 1 ; Y) は、更に開放センサ 1 5 3 S G 0 9 0 が ON であるか否かを判定する (1 5 3 S G S a 0 1 2)。開放センサ 1 5 3 S G 0 9 0 が ON である場合、つまり、錠スイッチ 1 5 3 S G 0 5 1 が ON 且つ遊技機用枠 1 5 3 S G 0 0 3 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 (1 5 3 S G S a 0 1 2 ; Y) は、R A M クリアフラグがセットされているか否かを判定する (1 5 3 S G S a 0 1 3 a)。

【 0 3 0 1 】

R A M クリアフラグがセットされている場合 (1 5 3 S G S a 0 1 3 a ; Y) は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理 (1 5 3 S G S a 0 1 3 b) を実行して 1 5 3 S G S a 0 1 3 d に進み、R A M クリアフラグがセットされていない場合 (1 5 3 S G S a 0 1 3 a ; N) は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理 (1 5 3 S G S a 0 1 3 c) を実行して 1 5 3 S G S a 0 1 3 d に進む。

10

【 0 3 0 2 】

なお、設定値変更処理 (1 5 3 S G S a 0 1 3 b) では、C P U 1 0 3 は、まず、表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 において現在設定されている設定値の表示を行う。次いで、設定切替スイッチ 1 5 3 S G 0 5 2 が操作される毎に表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ 1 5 3 S G 0 5 1 が OFF となったことにもとづいて表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 に更新記憶するとともに、該新たに R A M 1 0 2 に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して出力する。

20

【 0 3 0 3 】

また、設定値確認処理 (1 5 3 S G S a 0 1 3 c) では、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 において現在設定されている設定値の表示を行う。そして、錠スイッチ 1 5 3 S G 0 5 1 が OFF となったことにもとづいて表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における設定値の表示を終了すればよい。

【 0 3 0 4 】

なお、1 5 3 S G S a 0 1 1 において錠スイッチ 1 5 3 S G 0 5 1 が OFF である場合 (1 5 3 S G S a 0 1 1 ; N) や開放センサが OFF である場合 (1 5 3 S G S a 0 1 2 ; N) は、1 5 3 S G S a 0 1 3 a ~ 1 5 3 S G S a 0 1 3 c の処理を実行せずに 1 5 3 S G S a 0 1 3 d に進む。

30

【 0 3 0 5 】

1 5 3 S G S a 0 1 3 d において C P U 1 0 3 は、R A M 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 R A M 1 0 2 をクリアするか (R A M クリア処理 (1 5 3 S G S a 0 0 9) を実行するか) 否かを判定する (1 5 3 S G S a 0 1 3 d)。R A M クリアフラグがセットされている場合 (1 5 3 S G S a 0 1 3 d ; Y) は R A M クリア処理 (1 5 3 S G S a 0 1 3 e) を実行した後に 1 5 3 S G S a 0 1 4 に進み、R A M クリアフラグがセットされていない場合 (1 5 3 S G S a 0 1 3 d ; N) は R A M クリア処理 (1 5 3 S G S a 0 1 3 e) を実行せずに 1 5 3 S G S a 0 1 4 に進む。

40

【 0 3 0 6 】

なお、R A M クリア処理 (1 5 3 S G S a 0 1 3 e) では、C P U 1 0 3 は、設定値が格納されているアドレスと R A M クリアフラグが格納 (セット) されているアドレスを除く全てのアドレスに「 0 0 H 」をセットする処理を実行する。つまり、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、1 5 3 S G S a 0 0 1 ~ 1 5 3 S G S a 0 1 3 e 及び後述する 1 5 3 S G S a 0 1 7 ~ 1 5 3 S G S a 0 2 1 に示すように、R A M 1 0 2 に異常がない場合は、設定値が格納されているアドレスと R A M クリアフラグが格納されているアドレスを除く全てのアドレスの内容をクリアするようになっている。

【 0 3 0 7 】

1 5 3 S G S a 0 1 4 において C P U 1 0 3 は、再度 R A M クリアフラグがセットされ

50

ているか否か判定する(153SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(153SGSa014;Y)は153SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(153SGSa014;N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(153SGSa015)。

【0308】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、153SGSa028に進む(153SGSa016)。

10

【0309】

また、153SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(153SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(153SGSa017;Y)は、更に錠スイッチ153SG051がONであるか否か(153SGSa018)や、開放センサ153SG090がONであるか否かを判定する(153SGSa019)。

20

【0310】

錠スイッチ153SG051がONであり(153SGSa018;Y)、且つ開放センサ153SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合(遊技機用枠153SG003を開放し、錠スイッチ153SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(153SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする(153SGSa021)。そして、前述した153SGSa009~153SGSa016の処理を実行する。

30

【0311】

なお、クリアスイッチがOFFである場合(153SGSa017;N)、錠スイッチ153SG051がOFFである場合(153SGSa018;N)、開放センサ153SG090がOFFである場合(153SGSa019;N)は、153SGSa031に進む。

【0312】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(153SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(153SGSa023)、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(153SGSa024)。

40

【0313】

153SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(153SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(153SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合(153SGSa026;N)は、153SGSa025と153SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(153SGSa026;Y)は、表示モニタ153SG029における全セグメントの点滅を終了し(153SGSa027)、153SGSa028に進む。

50

【0314】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ153SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ153SG029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。

【0315】

そして、153SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理（153SGSa028）を実行し、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（153SGSa029）、割込みを許可する（153SGSa030）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0316】

また、153SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（153SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（153SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し（153SGSa033）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（153SGSa034）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（153SGSa034;N）は、153SGSa033と153SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（153SGSa034;Y）は、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ153SG029を構成する第1表示部153SG029A、第2表示部153SG029B、第3表示部153SG029C、第4表示部153SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（153SGSa035）。

【0317】

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置153SG004A及び第2特別図柄表示装置153SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（153SGSa036）、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153SGSa032に進む（153SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）153SGSa032～153SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ153SG029、第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特別図柄表示装置153SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

【0318】

このように、本実施の形態の特徴部153SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ153SG029、第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特別図柄表示装置153SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【0319】

なお、本実施の形態の特徴部153SGの遊技制御メイン処理では、図8-14に示すように、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(153SGSa008;Y)や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(153SGSa009)を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(153SGSa008;Y)や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、153SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(153SGSa014;Y)に実行してもよい。

10

【0320】

図8-15は、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理において実行する始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(153SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(153SGS101;Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(153SGS102)。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。153SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(153SGS102;N)、例えば図示しない遊技制御パuffa設定部に設けられた始動口パuffaの格納値を、「1」に設定する(153SGS103)。

20

【0321】

153SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(153SGS101;N)、153SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(153SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(153SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(153SGS104;Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(153SGS105)。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。153SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(153SGS105;N)、例えば図示しない遊技制御パuffa設定部に設けられた始動口パuffaの格納値を、「2」に設定する(153SGS106)。

30

【0322】

153SGS103, 153SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口パuffaの格納値である始動口パuffa値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(153SGS107)。例えば、始動口パuffa値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口パuffa値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(153SGS108)。例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウ

40

50

ント値を、１加算するように更新すればよい。

【０３２３】

１５３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（１５３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１５３ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、図示しない第１特図保留記憶部に乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、図示しない第２特図保留記憶部に乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

10

【０３２４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、更には変動表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１５３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

【０３２５】

１５３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（１５３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

30

【０３２６】

１５３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１５３ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１５３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

40

【０３２７】

１５３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（１５３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１５３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１５３ＳＧＳ１１５）、１５３ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（１５３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（Ｓ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処

50

理を完了できる。

【0328】

図8-16(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図8-15の153SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態の特徴部153SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の変動表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図5のS110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否か、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否か等の判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図5のS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103が153SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定や、特図表示結果として小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定、飾り図柄の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判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出が実行されるようになる。

10

20

【0329】

図8-16(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば図示しない遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(153SGS121)。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。

【0330】

153SGS121の処理に続いて、図8-7に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(153SGS122)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値が1であれば図8-7(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、始動口バッファ値が2であれば図8-7(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットすればよい。

30

【0331】

その後、セットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた大当りの数値範囲(大当りの判定範囲)を参照し、図8-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該大当り判定範囲内であるか否かを判定する(153SGS123)。大当り判定範囲には、153SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

40

【0332】

153SGS123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

50

示時に大当たりとならないと判定された場合には(153SGS123;N)、更にセットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた小当りの数値範囲(小当りの判定範囲)を参照し、図8-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該小当り判定範囲内であるか否かを判定する(153SGS124)。小当り判定範囲には、153SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、小当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と小当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「小当り」に決定されると判定できる。

10

20

30

40

50

【0333】

153SGS124にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に小当たりとならないと判定された場合には(153SGS124;N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(153SGS125)、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(153SGS126)。時短フラグがセットされていない場合は(153SGS126;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(153SGS127)、時短フラグがセットされている場合は(153SGS126;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(153SGSS128)。

【0334】

なお、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、図8-11(A)に示すように、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、図8-11(D)に示すように、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0335】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図8-11に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA~Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~450までの値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~450を超える値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA~Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち701~997までの値が割り当てられている。

【0336】

このため、後述する153SGS132においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターン(変動カテゴリ)を判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0337】

図 8 - 1 6 (A) に示すように、1 5 3 S G S 1 2 3 にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には (1 5 3 S G S 1 2 3 ; Y)、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づいて、大当り種別を判定する (1 5 3 S G S 1 3 0)。このとき、C P U 1 0 3 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。

【 0 3 3 8 】

また、1 5 3 S G S 1 3 0 において判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し (1 5 3 S G 1 3 1)、大当り変動パターンを複数のいずれかに判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする (1 5 3 S G 1 3 2)。

10

【 0 3 3 9 】

また、1 5 3 S G S 1 2 4 にて小当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に小当りとなると判定された場合には (1 5 3 S G S 1 2 4 ; Y)、小当り種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行する (1 5 3 S G 1 2 9)。

【 0 3 4 0 】

1 5 3 S G S 1 2 7、1 5 3 S G S 1 2 8、1 5 3 S G S 1 2 9、1 5 3 S G S 1 3 2 の処理のいずれかを実行した後は、1 5 3 S G S 1 2 7、1 5 3 S G S 1 2 8、1 5 3 S G S 1 2 9、1 5 3 S G S 1 3 2 の処理にて設定された変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値 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 (1 5 3 S G S 1 3 3)。本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 8 - 1 6 (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。

20

【 0 3 4 1 】

その後、1 5 3 S G S 1 3 2 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 (1 5 3 S G S 1 3 4)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

30

【 0 3 4 2 】

図 8 - 1 7 は、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G における演出制御プロセス処理 (S 7 6) のフローチャートの一部である。本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G における演出制御プロセス処理では、図 7 に示す先読予告設定処理 (S 1 6 1) の実行後に、第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示されている保留記憶表示の表示態様や表示数を図 8 - 1 3 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A に応じて更新する保留表示更新処理を実行した後に図 7 に示す S 1 7 0 ~ S 1 7 7 のいずれかの処理を実行するようになっている。

40

【 0 3 4 3 】

図 8 - 1 8 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 8 - 1 7 に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理 (S 1 6 1) を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、図 8 - 1 3 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A の内容をチェックし (1 5 3 S G S 2 4 1)、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する (1 5 3 S G S 2 4 2)。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が 1 ~ 4 のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する (1 5 3 S G

50

S 2 4 3)。

【 0 3 4 4 】

既に保留表示フラグの値が 1 ~ 4 のいずれかにセットされているエントリが有る場合、つまり、既に保留表示予告演出が実行されている場合は、該エントリ (1 5 3 S G S 2 4 2 にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ) の保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「 0 」をセット (つまり、該エントリに対応する保留記憶表示を「 」で表示することを決定) して先読予告設定処理を終了する (1 5 3 S G S 2 5 1)。後述するように、既に保留表示フラグの値が 1 ~ 4 のいずれかにセットされているエントリが有る場合とは、既に保留表示予告演出が実行されている場合である。つまり、1 5 3 S G S 2 4 3 の処理では、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限している。

10

【 0 3 4 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 5 3 S G S 2 4 3 において、保留表示フラグの値の 1 ~ 4 のいずれかにセットされているエントリが無い場合は、該エントリ (1 5 3 S G S 2 4 2 にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ) の図柄指定コマンドが大当たりを示しているか否かを判定する (1 5 3 S G S 2 4 4)。該エントリの図柄指定コマンドが大当たりを示している場合は、該エントリの図柄指定コマンドから大当たり種別を特定するとともに (1 5 3 S G S 2 4 5)、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 5 3 S G 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと 1 5 3 S G S 2 4 5 において特定した大当たり種別に基づいて、図示しない大当たり時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と保留表示予告演出を実行する場合における表示パターンとを決定する (1 5 3 S G S 2 4 6)。

20

【 0 3 4 6 】

1 5 3 S G 2 4 6 においては、例えば、図 8 - 1 9 (A) に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン (予告種別) とを決定する。図 8 - 1 9 (A) に示す決定割合の設定例では、1 5 3 S G S 2 4 5 の処理において特定した大当たり種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン (予告種別) の決定割合を異ならせている。

【 0 3 4 7 】

本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、保留表示予告演出の表示パターン (予告種別) として、表示パターン、表示パターン、表示パターン、表示パターンの 4 種類が設けられている。このうち、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形 () で第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星型 () で第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が青色のカメラで第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が赤色のカメラで第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示される。また、保留表示予告演出の非実行が決定された場合には、保留記憶表示が白色の丸形 () で第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示される。

30

40

【 0 3 4 8 】

ここで、図 8 - 1 9 (A) に示すように、大当たり種別が大当たり A (非確変大当たり) である場合は、5 % の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5 5 % の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、2 0 % の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、1 0 % の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の

50

実行が決定され、10%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当り種別が大当りBまたは大当りC（確変大当り）である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、55%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。

【0349】

153SGS244に戻り、演出制御用CPU120は、該エントリの図柄指定コマンドがはずれや小当りである場合は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定し（153SGS248）、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部153SG193のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと153SGS249において特定した大当り種別に基づいて、図示しない小当り・はずれ時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する。

10

【0350】

具体的には、図8-19（B）に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当りであり変動カテゴリがその他である場合（ノーマルリーチははずれまたは小当りである場合）は、75%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、55%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、25%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。

20

30

【0351】

つまり、図8-19（A）及び図8-19（B）に示すように本実施の形態の特徴部153SGにおいては、保留表示予告演出が実行される場合は保留表示予告演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるようになっており、表示パターン にて保留表示予告演出が実行される場合は、表示パターン にて保留表示予告演出が実行される場合よりも高い割合で大当り種別が大当りBまたは大当りC（確変大当り）となるように設定されている。このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターン の表示が実行された場合は、表示パターン の表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待度を高めることができる。

40

【0352】

表示パターン や表示パターン は、後述する設定示唆演出の実行を示唆する表示パターンであるため、表示パターン や表示パターン よりも大当り遊技状態に制御されることに対する期待度（大当り期待度）が高くなるように設定されていないとともに、大当り種別が大当りBや大当りCとなることに対する期待度（確変大当り期待度）が同一となっている。

【0353】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果が大当りとなる場合に決定可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図8-1

50

9に示すように、表示パターン₁や表示パターン₂が決定される場合とは可変表示結果が大当たりもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターン₁や表示パターン₂（青色や赤色のカメラの態様）の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図8-19（B）に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当たり）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがない。

【0354】

図8-18に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS246または153SGS249の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS250）。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに153SGS246または153SGS249の処理にて決定した表示パターンに対応した値（1～4のいずれか）をセットして先読予告設定処理を終了する（153SGS247）。なお、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットして先読予告設定処理を終了する（153SGS251）。

【0355】

図8-20は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（153SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（153SGS271；Y）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第1特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目～4個目の第1特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（153SGS272）。なお、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0356】

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

【0357】

また、153SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（153SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（153SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（153SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（153SGS273；Y）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第2特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目～4個目の第2特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（153SGS274）。なお、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできない

10

20

30

40

50

ので消去される。

【 0 3 5 8 】

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

10

【 0 3 5 9 】

1 5 3 S G S 2 7 2 または 1 5 3 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (1 5 3 S G S 2 7 5) 。

【 0 3 6 0 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (即ち、受信した表示結果指定コマンド) に応じて飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (1 5 3 S G S 2 7 6) 。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

20

【 0 3 6 1 】

なお、本特徴部 1 5 3 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ (大当り図柄) を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当り B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「 7 」以外の奇数図柄の複数の組合せ (例えば「 1 1 1 」、「 3 3 3 」、「 5 5 5 」、「 9 9 9 」などの飾り図柄の組合せ) の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当り C に該当する第 4 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として 3 図柄が「 7 」で揃った飾り図柄の組合せ (大当り図柄) を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りであることを示すチャンス目 (3 図柄が特定の法則の下で不揃いとなる「 3 3 4 」、「 5 5 6 」、「 7 7 8 」等) の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ (はずれ図柄) を決定する。

30

【 0 3 6 2 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

40

【 0 3 6 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する (1 5 3 S G S 2 7 7) 。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は 1 5 3 S G S 2 8 5 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリーチ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行する (1 5 3 S G S 2 7 8) 。つまり、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、 1 5 3 S G

50

S 2 7 7 ~ 1 5 3 S G 2 7 8 に示すように、後部可変表示中示唆演出（大当り示唆演出や設定示唆演出）は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

【 0 3 6 4 】

なお、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G におけるスーパーリーチの可変表示においては、図 8 - 2 8 に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなること画像表示装置 5 に表示するキャラクタによって示唆するキャラクタ演出または当該可変表示結果が大当りとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能であるとともに、該可変表示の後半であるリーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなることを示唆する大当り示唆演出またはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっている。つまり、1 5 3 S G S 2 7 8 の処理は、後部可変表示中示唆演出を実行するか否かと該後部可変表示中示唆演出としてリーチ演出中に大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらを実行するかを決定する処理である。

10

【 0 3 6 5 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 5 3 S G S 2 7 8 の処理において後部可変表示中示唆演出（大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらか）の実行を決定したか否かを判定する（1 5 3 S G S 2 7 9）。1 5 3 S G S 2 7 8 の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は 1 5 3 S G S 2 8 5 に進み、1 5 3 S G S 2 7 8 の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に当該可変表示の開始時から前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出のどちらを実行するかを決定する前部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（1 5 3 S G S 2 8 0）。つまり、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、後部可変表示中演出の実行が決定されなければ前部可変表示中示唆演出の実行を決定することが無い、すなわち、設定示唆演出を実行不能な非リーチやノーマルリーチの可変表示においては前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出やキャラクタ演出が実行されることが無い。

20

【 0 3 6 6 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する（1 5 3 S G S 2 8 1）。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図 8 - 2 8（A）に示すようにリーチ演出の開始から 5 秒後）に応じた値をセットして 1 5 3 S G 2 8 5 に進み（1 5 3 S G S 2 8 2）、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図 8 - 2 8（B）に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値（具体的には、タイマ演出の演出パターンが 2 5 秒間の演出期間であるパターン T S - 1 である場合はリーチ演出の開始から 5 秒後、タイマ演出の演出パターンが 3 0 秒間の演出期間であるパターン T S - 2 である場合はリーチ演出の開始から 1 0 秒後））をセットして 1 5 3 S G S 2 8 5 に進む（1 5 3 S G S 2 8 3）。

30

40

【 0 3 6 7 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 5 3 S G S 2 8 5 において、変動パターンに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（1 5 3 S G S 2 8 6）。

【 0 3 6 8 】

なお、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコ

50

ントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 0 3 6 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音制御実行データ 1 、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5 、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R 、操作部 (プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等)) の制御を実行する (1 5 3 S G S 2 8 7) 。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【 0 3 7 0 】

なお、本特徴部 1 5 3 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 3 7 1 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する (1 5 3 S G S 2 8 8) 。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (1 5 3 S G S 2 8 9) 。なお、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示 (変動) が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (S 1 7 2) に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する (1 5 3 S G S 2 9 0) 。

【 0 3 7 2 】

図 8 - 2 1 は、図 8 - 2 0 に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理 (1 5 3 S G S 2 7 8) を示すフローチャートである。図 8 - 2 1 に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 8 - 1 3 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A を参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する (1 5 3 S G S 3 0 1) 。なお、該処理では、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A の「 1 - 0 」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A の「 2 - 0 」のエントリを特定すればよい。

【 0 3 7 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、 1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値にもとづいて後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出を決定する (1 5 3 S G S 3 0 2) 。

【 0 3 7 4 】

具体的には、図 8 - 2 2 (A) に示すように、 1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 0 」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、 9 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、 1 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、 1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 1 」または「 2 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、 5 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実

10

20

30

40

50

行を決定し、50%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【0375】

更に、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「3」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、30%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、35%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、35%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「4」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、0%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、70%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【0376】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「1」や「2」である場合）よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【0377】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【0378】

以上から、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

【0379】

更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高いので、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対してより一層遊技者を注目させることができるようになっている。

【0380】

図8-21に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS303）。15

10

20

30

40

50

3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（1 5 3 S G S 3 0 4 ）。

【 0 3 8 1 】

1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当り示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（1 5 3 S G S 3 0 5 ）。

【 0 3 8 2 】

なお、1 5 3 S G S 3 0 5 の処理において決定可能な演出パターンとしては、図 8 - 2 2 (B) に示すように、パターン A S - 1 ~ パターン A S - 3 までの計 3 個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターン A S - 1 は、当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターン A S - 2 は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターン A S - 1 よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）であり、パターン A S - 3 は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：高）である。

【 0 3 8 3 】

そして、前述した 1 5 3 S G S 3 0 5 の処理では、図 8 - 2 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当りである場合は、大当り示唆演出の演出パターンを 1 0 % の割合でパターン A S - 1 に決定し、3 0 % の割合でパターン A S - 2 に決定し、6 0 % の割合でパターン A S - 3 に決定する。

【 0 3 8 4 】

一方、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 を参照し、C P U 1 0 3 から受信した設定値指定コマンドから設定値（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値）を特定する（1 5 3 S G S 3 0 6 ）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定した設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（1 5 3 S G S 3 0 7 ）。

【 0 3 8 5 】

なお、1 5 3 S G 3 0 7 において決定可能な演出パターンとしては、図 8 - 2 2 (B) に示すように、パターン S S - 1 ~ パターン S S - 5 までの計 5 個のパターンが設けられている。これらパターン S S - 1 ~ パターン S S - 5 のうち、パターン S S - 1 は、設定値が奇数（例えば 1、3、5）である可能性を示唆し、パターン S S - 2 は、設定値が偶数（例えば、2、4、6）である可能性を示唆し、パターン S S - 3 は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3 または 5）である可能性を示唆し、パターン S S - 4 は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4 または 6）である可能性を示唆し、パターン S S - 5 は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

【 0 3 8 6 】

そして、パターン S S - 1 及び S S - 2 については、設定値が 1 ~ 4（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5、6（高設定）のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターン S S - 3 及びパターン S S - 4 については、設定値が 5、6 のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5、6 であることの期待度が高いとされている。

【 0 3 8 7 】

なお、本特徴部 1 5 3 S G では、設定値 1 ~ 4 を低設定、設定値 5、6 を高設定として説明するが、設定値 1 ~ 3 を低設定、設定値 4 ~ 6 を高設定としてもよいし、設定値 1、2 を低設定、設定値 3、4 を中間設定、設定値 5、6 を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0388】

前述した153SGS307の処理において演出制御用CPU120は、図8-24に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、演出パターンを60%の割合でパターンSS-1に決定し、25%の割合でパターンSS-2に決定し、9%の割合でパターンSS-3に決定し、6%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、演出パターンを25%の割合でパターンSS-1に決定し、60%の割合でパターンSS-2に決定し、6%の割合でパターンSS-3に決定し、9%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、演出パターンを50%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定し、20%の割合でパターンSS-3に決定し、10%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。

10

【0389】

また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、50%の割合でパターンSS-2に決定し、10%の割合でパターンSS-3に決定し、20%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、30%の割合でパターンSS-2に決定し、30%の割合でパターンSS-3に決定し、20%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合は、演出パターンを30%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定し、15%の割合でパターンSS-3に決定し、30%の割合でパターンSS-4に決定し、5%の割合でパターンSS-5に決定する。

20

【0390】

このように、本特徴部153SGでは、設定値示唆演出がパターンSS-1やパターンSS-2にて実行されることで設定値が1~4のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターンSS-3やパターンSS-4にて実行されることによって設定値が5または6であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターンSS-5にて実行される場合は、設定値が6であることが確定する。

30

【0391】

図8-25は、図8-20に示す可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理(153SGS280)を示すフローチャートである。図8-25に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する(153SGS311)。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する(153SGS312)。

【0392】

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する(153SGS313)。具体的には、図8-26(A)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、40%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、70%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、25%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、5%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

40

【0393】

50

つまり、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行とタイマ演出の実行とが同一割合で決定される一方で、可変表示結果がはずれである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行がタイマ演出の実行よりも高い割合で決定される、つまり、タイマ演出の大当り期待度がキャラクタ演出の大当り期待度よりも高く設定されている。

【0394】

また、演出制御用CPU120は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する(153SGS314)。具体的には、図8-26(B)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、30%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、70%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、20%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【0395】

つまり、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りであるかははずれであるかにかかわらず前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されることが無いように設定されている、つまり、タイマ演出の大当り期待度がキャラクタ演出の大当り期待度よりも高く設定されている。

【0396】

このため、可変表示結果が大当りである場合は、結果的に可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合でタイマ演出の実行が決定されるようになっているので、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、可変表示結果が大当りとなることに

【0397】

そして、図8-25に示すように、演出制御用CPU120は、153SGS313または153SGS314の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS315)。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する(153SGS316)。

【0398】

前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定している場合は、可変表示結果にもとづいてキャラクタ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(153SGS317)。

【0399】

なお、153SGS317の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図8-26(C)に示すように、パターンCS-1及びパターンCS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンCS-1は、画像表示装置5において図示しないキャラクタAを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合が最も低いことを示唆する演出パターン(大当り期待度：低)であり、パターンCS-2は、画像表示装置5において図示しないキャラクタBを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合がパターンCS-1よりも高いことを示唆する演出

パターン（大当り期待度：中）である。

【0400】

このため、153SGS317の処理において演出制御用CPU120は、図8-27（A）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを20%の割合でパターンCS-1に決定し、80%の割合でパターンCS-2に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを80%の割合でパターンCS-1に決定し、20%の割合でパターンCS-2に決定する。

【0401】

また、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定している場合は、演出制御用CPU120は、後部可変表示中示唆演出として実行が決定されている演出にもとづいてタイマ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前記部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（153SGS318）。

【0402】

153SGS318の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図8-26（C）に示すように、パターンTS-1及びパターンTS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンTS-1は、画像表示装置5において可変表示結果が大当りとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する（大当り期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタXの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出であり、パターンTS-2は、画像表示装置5において可変表示結果が大当りとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する（大当り期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタYの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出である（図8-27（C）及び図8-29（D）及び図8-29（E）参照）。

【0403】

このため、153SGS318の処理において演出制御用CPU120は、図8-27（B）に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当り示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。また、演出制御用CPU120は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。

【0404】

つまり、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合においては、該タイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりもパターンTS-2にて実行される場合（つまり、タイマ演出の演出期間が長く、且つ画像表示装置5においてキャラクタAよりもキャラクタBが表示される場合）の方が後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高く設定されている。このため、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、タイマ演出の演出期間や画像表示装置5に表示されるキャラクタに対して遊技者を注目させることができる。また、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合は、タイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも遊技者に設定示唆演出が実行されることを期待させることができるので遊技興趣の向上を図ることができる。

【0405】

以上、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、図8-26（D）に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるようになっている。

【0406】

図8-20～図8-28に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理（S172）にお

10

20

30

40

50

いて、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理（S 1 7 2）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU 1 2 0は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を-1していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が0になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理（S 1 7 2）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

【0407】

なお、図8-28（A）及び図8-28（B）に示すように、本特徴部153SGにおける後部可変表示中示唆演出としての大当り示唆演出や設定示唆演出は、リーチ演出の実行期間中において非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い期間（図8-6参照）である7秒間に亘って実行される。このため、仮に遊技者が画像表示装置5から一瞬目を離れたとしても、遊技者が大当り示唆演出や設定示唆演出を見逃してしまうことを防ぐことが可能となっている。

【0408】

次に、本特徴部153SGにおける可変表示中の演出態様について図8-29～図8-31にもとづいて説明する。まず、図8-29（A）及び図8-29（B）に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターンまたは表示パターンに決定されると、第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

【0409】

そして、図8-29（C）～図8-29（E）に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターンTS-1である場合は、図8-29（D）に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタXの画像153SG005Xが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である25秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターンTS-2である場合は、図8-29（E）に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタYの画像153SG005Yが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である30秒間のタイマの更新表示が開始される。

【0410】

次いで、図8-30（F）～図8-30（H）に示すように、後部可変表示中示唆演出までのタイマの更新表示とともに可変表示が進行すると、スーパーリーチ演出が開始される。そして、該スーパーリーチ演出の実行中にタイマが0秒に到達する（タイマ演出が終了する）と、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出または設定示唆演出が開始される。

【0411】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターンAS-1であれば、図8-30（I）に示すように、画像表示装置5において「チャンス！」等の大当り期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンAS-2であれば、図8-30（J）に示すように、画像表示装置5において「熱い！」等の大当り期待度がパターンAS-1よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンAS-3であれば、図8-30（K）に示すように、画像表示装置5において「激アツ！」等の大当り期待度がパターンAS-2よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

【0412】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図8-31(L)~図8-31(P)に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターンSS-1~パターンSS-4である場合は、画像表示装置5においてそれぞれで異なるキャラクタの設定値示唆画像153SG005H、153SG005I、153SG005J、153SG005Kが表示されることで、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターンSS-5である場合は、パターンSS-1~パターンSS-4において画像表示装置5に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像153SGS005Lが画像表示装置5において表示される。

【0413】

10

以上のように、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることが出来るようになっている。つまり、本実施の形態の特徴部153SGにおける青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

【0414】

20

以上、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、大当たり期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当たり期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図8-26(D)に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いことによって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0415】

30

また、可変表示中の前部可変表示中示唆演出としては、キャラクタ演出に加えて後部可変表示中示唆演出の開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能となっているので、設定示唆演出が実行されることによって設定示唆演出の実行開始タイミングを遊技者が認識し易くできる。

【0416】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示(図8-29(D)及び図8-29(E)参照)により明確に報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない(大凡の期間のみを示唆する)ようにしてもよい。

40

【0417】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-29(D)及び図8-29(E)に示すように、タイマ演出を画像表示装置5での画像表示にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5での画像表示、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光、画像表示装置5以外の表示手段での表示のうちいずれか1の態様また複数の態様を組み合わせ実行してもよい。

【0418】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-30(H)及び図8-31(L)に示すように、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったこ

50

とにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当り示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当り示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

【0419】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出と大当り示唆演出のいずれか一方のみを実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出と大当り示唆演出との両方を実行可能としてもよい。

10

【0420】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行された場合は必ず後部可変表示中示唆演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行されても後部可変表示中示唆演出が実行されない場合を設けてもよい。

【0421】

また、図8-27(B)及び図8-27(C)に示すように、タイマ演出の演出パターンとしては、演出期間が25秒であるパターンTS-1と演出期間が30秒であるパターンTS-2とが設けられており、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも長期間に亘って設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

20

【0422】

また、図8-28に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0423】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に設定示唆演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示における前半期間に設定示唆演出が実行される場合を設けてもよい。

30

【0424】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-18及び図8-22に示すように、先読予告として保留記憶表示の表示態様を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様等にて表示可能な保留表示予告演出を実行可能であり、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が3や4）に対応する可変表示では、表示態様が白色の四角形や星形である保留記憶表示（保留表示フラグの値が1や2）に対応する可変表示よりも高い割合で設定示唆演出の実行を決定可能となっている。このため、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が3や4）に対応する可変表示では、可変表示結果が大当りとなるか否かに遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

40

【0425】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-29及び図8-31に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示に対し遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技

50

者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0426】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読予告としては保留表示予告演出以外の演出を実行可能とし、該演出の演出態様として設定示唆演出が実行されることを示唆してもよい。

【0427】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出の実行期間中（すなわち、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示の開始よりも前のタイミング）から設定示唆演出を実行可能としてもよい。

10

【0428】

また、図8-19に示すように、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されているので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることで保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも遊技者を注目させることができ、技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

20

【0429】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合が、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも高く設定してもよいし、また、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合と先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

【0430】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようになっているので、遊技者は、設定示唆演出の開始前からスマートフォン等の形態端末を準備することができるので、遊技者による設定示唆演出の撮影の成功率を高めることができる。

30

【0431】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促す形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する場合は、スピーカ8L、8Rからの音出力や画像表示装置5におけるメッセージ画像の表示等により別途遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようにしてもよい。

40

【0432】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターンと保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターンとで保留表示予告演出を実行可能であり、図8-22(A)に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が3である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が4である場合）とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメ

50

ラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0433】

なお、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が開始するまで該保留記憶表示の表示態様が変化しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の表示態様が青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよいし、また、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として継続して表示しておき、該アクティブ表示の表示態様を青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよい。このようにすることで、可変表示が終了するまで設定示唆演出が実行されるか否かについて遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0434】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-20に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能となっており、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがないので、短い可変表示期間中に設定示唆演出が実行されることを抑え、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0435】

また、図8-6及び図8-28に示すように、設定示唆演出の実行期間は短縮非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い7秒に設定されているので、スーパーリーチの可変表示中（リーチ演出の実行中）において遊技者による設定示唆演出の見逃しを一層防ぐことができる。

【0436】

また、図8-19に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0437】

また、図8-19に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがないので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されたことによって遊技者が注目していたにもかかわらず、該保留記憶表示に対応する可変表示が非リーチやノーマルリーチ等の可変表示であったことによって設定示唆演出が実行されることなく興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0438】

また、図8-20～図8-28に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0439】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっ

10

20

30

40

50

ても本発明に含まれる。

【0440】

例えば、前記実施の形態の特徴部153SGでは、図8-26(D)に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるよう設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-1として図8-32に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する割合が前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定する割合よりも低く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される用に設定されてもよい。

10

【0441】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告として、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて保留記憶表示を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様にて表示する保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-2として図8-33(A)及び図8-33(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて保留記憶表示が表示されているときに画像表示装置5において第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uに所定の演出画像153SG005Eが重複する場合は、少なくとも青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を該演出画像153SG005Eよりも優先して表示する(青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像153SG005Eによって隠蔽されないように表示する)ようにしてもよい。このようにすることで、青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像153SG005Eに遮られてしまうことによって遊技者が青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を見逃してしまうことを防ぐことができる。

20

【0442】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、スーパーリーチの可変表示中にのみ7秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-3として図8-34(A)及び図8-34(B)に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を7秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間(例えば、図8-34(C)に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である3.75秒~5.75秒よりも短い3秒間)に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

30

【0443】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、図8-22(A)に示すように、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-4として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも1の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0444】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして2つのタイミング(可変表示開始から2

50

5秒後と30秒後)を設け、後のタイミングから後部可変表示中示唆演出を実行する方が該後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行され易い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-5として、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から30秒後とする場合は、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から25秒後とする場合よりも高い割合で該設定示唆演出をパターンSS-3~パターンSS-5等の高設定値を示唆する演出パターンにて実行してもよい。このようにすることで、設定示唆演出が実行されるタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0445】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設定示唆演出が実行されるか否かを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、のいずれか一方のみで設定示唆演出が実行されるか否かを示唆してもよい。また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出を実行する可変表示中において、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出を実行する可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示にもとづく大当たり遊技(本発明における有利状態)中に設定示唆演出を実行してもよい。

【0446】

また、前記実施の形態の特徴部153SGにおいては、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出のうち一部の表示パターンでの実行のみを制限してもよい。例えば、既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合(保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されている場合)は、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されること(保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されること)のみを制限する。このようにすることで、示唆する内容が異なる保留表示予告演出が同時に複数実行されることにより遊技が分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。更に、このように既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合に、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されることを制限することで、設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者をより一層注目させることができる。また、既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されている場合(保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されている場合)は、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されること(保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されること)のみを制限することで、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者をより一層注目させることができる。

【0447】

なお、前記実施の形態の特徴部153SGでは、本発明における先読演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読演出としては、対象の可変表示が開始するよりも前のタイミングから実行可能な演出であれば保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

【0448】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出であればキャラクタ演出やタイマ演出以外の演出を実行可能としてもよい。

【 0 4 4 9 】

〔特徴部 1 5 3 S G の主な構成および効果〕

従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値を設定可能であって、いずれの設定値が設定されているかを示唆する演出（設定示唆演出）を実行可能なものがある（例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報）。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報にあっては、設定演出によって設定値が示唆される契機が分かり難いために遊技者が設定示唆演出を見逃してしまう場合がある。特徴部 1 5 3 S G は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。このような特徴部 1 5 3 S G の主な構成および効果を説明する。特徴部 1 5 3 S G は、以下に示すような構成および効果を備える。

10

【 0 4 5 0 】

手段 1 に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出（例えば、前部可変表示中示唆演出）を実行可能な有利状態示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

設定値の設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、後部可変表示中示唆演出としての設定示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を第 1 態様（例えば、前部可変表示中示唆演出としてのキャラクタ演出）と該第 1 態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 態様（例えば、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出）にて実行可能であり、

前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出が前記第 2 態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第 1 態様にて実行されるときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能である（例えば、図 8 - 2 6 に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出を実行する場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出を実行する場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能な部分）ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、有利状態示唆演出として比較的有利状態に制御される割合が高い第 2 態様が実行されたことにより、遊技者がその後の展開に注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【 0 4 5 1 】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

表示を行うことが可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）を備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記第 2 態様の有利状態示唆演出として、前記表示手段に期間情報を表示した後に該期間情報を更新表示することによって特定態様とし前記設定示唆演出が実行されるまでの期間を示唆する期間示唆演出（例えば、タイマ演出）を実行可能であることを特徴としている。

40

この特徴によれば、期間示唆演出が実行されることによって、設定示唆演出の実行タイミングを遊技者が認識し易くできる。

【 0 4 5 2 】

手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記設定示唆演出実行手段は、前記期間情報が前記特定態様となったことにもとづいて前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出と前記設定示唆演出との少なくとも一方を実行可能である（例えば、図 8 - 3 0 や図 8 - 3 1 に示すように、タイマが 0 と

50

なったことにもとづいて大当り示唆演出または設定示唆演出が実行される部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、期間示唆演出が実行されたことにより設定示唆演出だけでなく特別示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することにより遊技興趣を向上できる。

【0453】

手段4の遊技機は、手段2または手段3に記載の遊技機であって、

前記有利状態示唆演出実行手段は、第1期間(例えば、25秒)または該第1期間よりも長い期間である第2期間(例えば、30秒)に亘って前記期間示唆演出を実行可能であり、

10

前記設定示唆演出実行手段は、前記数値情報の更新表示が前記第2期間に亘って実行されるときには、前記数値情報の更新表示が前記第1期間に亘って実行されるときよりも高い割合で前記設定示唆演出を実行可能である(例えば、図8-27に示すように、タイマ演出が30秒に亘って実行される場合は、タイマ演出が25秒に亘って実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、期間示唆演出が第2期間に亘って実行されるときは、期間示唆演出が第1期間に亘って実行されるときよりも長期間に亘って遊技者に対して設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0454】

20

手段5の遊技機は、手段1~手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を行うことが可能な遊技機であって(例えば、CPU103が図5に示す特別図柄変動処理を実行する部分や、演出制御用CPU120が図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分)、

前記設定示唆演出実行手段は、可変表示の実行期間が該可変表示の後半期間における特定タイミングに対応する特定期間となったことに応じて前記設定示唆演出を実行可能である(例えば、図8-28に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの可変表示中において、リーチ演出の実行期間中にタイマ演出が終了するタイミング(可変表示の開始から25秒後または30秒後)となったことに応じて設定示唆演出を実行可能な部分)ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、可変表示の後半期間において設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0455】

手段6の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、1~6)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出(例えば、前部可変表示中示唆演出)を実行可能な有利状態示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

40

設定値の設定に関する示唆を行う設定示唆演出(例えば、後部可変表示中示唆演出としての設定示唆演出)を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を第1態様と該第1態様よりも実行割合が低い第2態様にて実行可能であり(例えば、図8-32に示すように、演出制御用CPU120が、前部可変表示中示唆演出をキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも実行割合が低いタイマ演出とから実行可能な部分)、

前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出が前記第2態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行されるときよりも高い割合で前記

50

設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能である（例えば、図 8 - 26 に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出を実行する場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出を実行する場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能な部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態示唆演出が第 2 態様にて実行されたことにより、該第 2 態様の有利状態示唆演出に遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0456】

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

【0457】

（特徴部 131F に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 131F における遊技機につき、図 9 - 1 ~ 図 9 - 3 を参照して説明する。

【0458】

特徴部 131F においては、遊技盤 2 に設けられた遊技媒体としての遊技球が流下する遊技領域に配置された各種の構造物の配置に特徴がある。遊技領域は、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盤 2 の左側に相当する左遊技領域と、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域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 の上方経路を通過して流下する右側遊技領域とが設けられている。

【0459】

左側領域には、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A とが設けられている。一方、右側領域には、上流側から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、特別可変入賞球装置 7、普図作動口 50 が設けられている。そして、遊技領域の最下部には、各入賞口や入賞球装置に入賞しなかった遊技球を遊技領域外へと排出する排出領域としてのアウト口 51 が設けられている。なお、排出領域とは、遊技球が進入しても賞球の付与をしない払い出しがない領域のことである。

【0460】

左遊技領域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いる。また、右遊技領域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、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口、普図作動口 50 が形成する作動口に入賞可能となるとともに、通過ゲート 41 を通過可能（進入可能）となっている。ここで、普図作動口 50（普図始動口）に遊技球が進入（入賞）した場合あるいは、通過ゲート 41 を遊技球が通過した場合（進入した場合）には、普通図柄の可変表示による普図ゲームが実行される。また、普図作動口 50 に遊技球が進入（入賞）した場合には、1 個の遊技球の払い出しがある。なお、通過ゲート 41 の遊技球の通過による払い出しはない。

【0461】

図 9 - 1 に示すように、左側領域に設けられた入賞球装置 6A と、右側領域に設けられた普図作動口 50 や特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 52 が配設されている。このため、左側領域を流下する遊技球は、普図作動口 50 や特別可変入賞球装置 7 に進入不能であるとともに、右側領域を流下する遊技球は、入賞球装置 6A へ進入不能となっている。また、障害釘 52 は、その一部のみが図示されている。

【0462】

障害釘 52 の配設の関係上、右側領域を右打ちによって流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞しない場合であっても、そのほとんどが普図作動口 50 に進入する。つまり、右打ちによって可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口や特別可変入賞球装置 7 が形成する大入

賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口 5 1 で排出される（アウト口 5 1 に到達する）よりも高い割合で普図作動口 5 0 に進入することとなる。また、障害釘 5 2 の配設の関係上、右打ちをした場合の遊技球は、通過ゲート 4 1 を通過する割合よりも普図作動口 5 0 に進入するの方が高くなっている。

【 0 4 6 3 】

〔 遊技球の払い出しについて 〕

ここで、遊技球の払い出しについて説明する。CPU 1 0 3 は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 2 2 A、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 2 2 B、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を通過（進入）した遊技球を検出するカウントスイッチ 2 3、一般入賞口 1 0 を通過（進入）した遊技球を検出する一般カウントスイッチ、普図作動口 5 0 を通過（進入）した遊技球を検出する普図作動口スイッチのいずれかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を払出制御基板（図示省略）へ出力する。払出制御基板は、払出制御用マイクロコンピュータが搭載され、払出制御コマンドに応じて球払出装置（図示省略）を駆動し、賞球を払い出させる制御をする。

【 0 4 6 4 】

特徴部 1 3 1 F におけるパチンコ遊技機 1 においては、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が進入した場合には 3 個の遊技球が払い出され、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入した場合には 1 個の遊技球が払い出され、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に遊技球が進入した場合には 1 2 個の遊技球が払い出され、一般入賞口 1 0 に遊技球が進入した場合は 3 個の遊技球が払い出され、普図作動口 5 0 に遊技球が進入した場合は 1 個の遊技球が払い出される。

【 0 4 6 5 】

〔 遊技状態について 〕

特徴部 1 3 1 F においては、少なくとも通常状態としての低確低ベース状態、時短状態としての低確高ベース状態、確変状態としての高確高ベース状態、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態が含まれる。パチンコ遊技機 1 の遊技状態は、CPU 1 0 3 によって制御される。高ベース状態では、普図ゲームで「普図当り」となる確率が通常状態よりも向上する。よって、高ベース状態において右打ちをすることによって右側領域に設けられた通過ゲート 4 1 や普図作動口 5 0 に遊技球が進入することで、可変入賞球装置 6 が閉状態から開状態へと変化する割合が通常状態よりも高くなる。つまり、高ベース状態では、通常状態よりも遊技球を可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に進入させやすくすることができる。

【 0 4 6 6 】

〔 右打ちについて 〕

高ベース状態において右打ちをした場合には、右側領域の上方にある通過ゲート 4 1 へ遊技球が進入するか、通過ゲート 4 1 へ進入せずに遊技球が流下する。また、高ベース状態では普図当りとなる割合が通常状態よりも高いので、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過した場合には、通過ゲート 4 1 の直下に設けられた可変入賞球装置 6 B が高い割合で閉状態から開状態へと開放する。よって、高ベース状態において通過ゲート 4 1 を遊技球が通過した場合には、続けて直下にある可変入賞球装置 6 B に遊技球が進入する割合が通常状態よりも高い。通過ゲート 4 1 へ遊技球が進入した場合に、普図はずれとなった場合や開状態の可変入賞球装置 6 B からこぼれた場合には、可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入せずに下方に流下する。可変入賞球装置 6 B に遊技球が進入した場合（第 2 始動口への入賞があった場合）には、進入した数と同数の 1 個の払い出しがある。

【 0 4 6 7 】

可変入賞球装置 6 B に進入しなかった遊技球は、特別可変入賞球装置 7 が開状態となっていれば、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口へと入賞する。特別可変入賞球装置 7 が閉状態であれば、遊技球はさらに下方へ流下する。障害釘 5 2 の配置の関係で、流下

してきた遊技球のほとんどは、普図作動口 5 0 へと進入する。普図作動口 5 0 へと進入した場合には、進入した数と同数の 1 個の払い出しがある。普図作動口 5 0 へ進入しなかった遊技球は、右側領域の最下部に設けられたアウト口 5 1 へ到達（進入）し、遊技領域外へと排出される。

【 0 4 6 8 】

このような構造物の配置関係により、大当り遊技状態においては、可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であっても特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口へ入賞する割合が高い。そして、大入賞口へ遊技球が入賞しなかった場合であっても、普図作動口 5 0 へ進入する割合がアウト口 5 1 へ進入する割合よりも高い。よって、特別可変入賞球装置 7 へ遊技球が進入しなかった場合でも特別可変入賞球装置 7 へ進入しなかった場合の球減りを軽減することができる。

10

【 0 4 6 9 】

また、通過ゲート 4 1 へ遊技球が進入した場合、あるいは普図作動口 5 0 へ遊技球が進入した場合のいずれであっても普通図柄の可変表示が実行される。そして、上流側から通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、普図作動口 5 0 の関係にある。よって、高ベース状態において可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であっても普図作動口 5 0 への遊技球進入により可変入賞球装置 6 B が開状態となることが通常状態よりも高いため、障害釘 5 2 の位置関係から通過ゲート 4 1 へ遊技球が進入し難い状況であったとしても、可変入賞球装置 6 B への遊技球の進入頻度を低下させないようにすることができる。

【 0 4 7 0 】

20

また、高ベース状態において右側領域に流下した遊技球は、障害釘 5 2 の位置関係から可変入賞球装置 6 B へ進入する割合よりも普図作動口 5 0 へ進入する割合の方が高くなる。このようにすれば、高ベース状態中に可変入賞球装置 6 B へ進入する割合を高くし過ぎないようにしながら、可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であっても遊技者に不利な状況を軽減することができる。

【 0 4 7 1 】

[普図プロセス処理について]

図 9 - 2 は、普通図柄プロセス処理として、図 4 に示す S 2 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、普通図柄始動入賞判定処理を実行する（1 3 1 F S 0 0 1）。

30

【 0 4 7 2 】

該普通図柄始動入賞処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 内に遊技の進行などを制御するために用いられる各種データを保持する領域としての遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、1 3 1 F S 1 0 0 ~ 1 3 1 F S 1 0 6 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 4 7 3 】

1 3 1 F S 0 0 1 の普通図柄始動入賞処理では、図 9 - 3 に示すように、CPU 1 0 3 は、まず、通過ゲート 4 1 に設けられているゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づき、ゲートスイッチ 2 1 がオンであるか否かを判定する（1 3 1 F S 1 1 1）。ゲートスイッチ 2 1 がオンであれば（1 3 1 F S 1 1 1 ; Y）、RAM 1 0 2 内に設けられた普図保留記憶部を参照して普図保留記憶数が所定の上限値（例えば、上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（1 3 1 F S 1 1 2）。普図保留記憶数が上限値ではないときには（1 3 1 F S 1 1 2 ; N）、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを示すゲート通過フラグをセットして 1 3 1 F S 1 1 7 に進む（1 3 1 F S 1 1 3）。

40

【 0 4 7 4 】

1 3 1 F S 1 1 1 にてゲートスイッチ 2 1 がオフである場合（1 3 1 F S 1 1 1 ; N）や 1 3 1 F S 1 1 2 にて普図保留記憶数が上限値であるとき（1 3 1 F S 1 1 2）は、普図作動口スイッチがオンであるか否かを判定する（1 3 1 F S 1 1 4）。普図作動口スイッチがオンであれば（1 3 1 F S 1 1 4 ; Y）、普図保留記憶部を参照して普図保留記憶数が所定の上限値（例えば、上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する

50

(1 3 1 F S 1 1 5)。普図保留記憶数が上限値ではないときには(1 3 1 F S 1 1 5 ; N)、遊技球が普図作動口に入賞したことを示す普図作動口入賞フラグをセットして 1 3 1 F S 1 1 7 に進む(1 3 1 F S 1 1 6)。

【 0 4 7 5 】

なお、普図作動口スイッチがオフである場合(1 3 1 F S 1 1 4 ; N)や普図保留記憶数が上限値である場合(1 3 1 F S 1 1 5 ; Y)は、普通図柄始動入賞処理を終了する。

【 0 4 7 6 】

1 3 1 F S 1 1 7 において C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 に設けられた遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データを抽出する(1 3 1 F S 1 1 7)。こうして抽出した数値データは、普図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(1 3 1 F S 1 1 8)。

【 0 4 7 7 】

そして、C P U 1 0 3 は、普図作動口入賞フラグがセットされているか否かを判定する(1 3 1 F S 1 1 9)。普図作動口入賞フラグがセットされている場合は(1 3 1 F S 1 1 9 ; Y)、該普図作動口入賞フラグをクリアするとともに(1 3 1 F S 1 2 0)、普図始動入賞口への入賞に応じた賞球数通知コマンドの送信設定を行って普通図柄始動入賞処理を終了する(1 3 1 F S 1 2 1)。

【 0 4 7 8 】

また、普図始動入賞フラグがセットされていない場合(1 3 1 F S 1 1 9 ; N)は、更にゲート通過フラグがセットされているか否かを判定する(1 3 1 F S 1 2 2)。ゲート通過フラグがセットされていない場合(1 3 1 F S 1 2 2 ; N)は、普通図柄始動入賞処理を終了し、ゲート通過フラグがセットされている場合(1 3 1 F S 1 2 2 ; Y)は、該ゲート通過フラグをクリアするとともに(1 3 1 F S 1 2 3)、ゲート通過通知コマンドの送信設定を行って普通図柄始動入賞処理を終了する(1 3 1 F S 1 2 4)。

【 0 4 7 9 】

なお、1 3 1 F S 1 2 1 の処理において送信設定された賞球数通知コマンドや 1 3 1 F S 1 2 4 の処理において送信設定されたゲート通過通知コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理(図 4 参照)を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して出力(送信)される。このように本実施の形態における普通図柄始動入賞処理においては、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したか普図作動口に入賞したかに応じて異なるコマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するようになっている。

【 0 4 8 0 】

図 9 - 1 に示すように、S 1 3 1 F S 1 0 0 の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、普通図柄通常処理では、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データに基づき、普通図柄の変動表示結果を「当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定(事前決定)する。更に、普通図柄通常処理では、普図ゲームにおける普通図柄の変動表示結果に対応して、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける確定普通図柄(当り図柄やはずれ図柄のいずれか)が設定される。普通図柄通常処理では、普通図柄の変動表示結果を事前決定したときに、普図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【 0 4 8 1 】

1 3 1 F S 1 0 1 の普通図柄変動パターン設定処理は、普図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この普通図柄変動パターン設定処理には、遊技状態が時短状態であるか否かなどに基づき、普通図柄の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。普通図柄変動パターン設定処理が実行されて普通図柄の変動表示が開始されたときには、普図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。例えば、本実施の形態では、遊技状態が時短状態(高確高ベース状態や低確高ベース状態)である場合は、

普通図柄変動パターン（普通図柄の変動時間）を１秒に決定し、遊技状態が非時短状態（低確低ベース状態や高確低ベース状態）である場合は、普通図柄変動パターン（普通図柄の変動時間）を３分等の時短状態よりも長い期間に決定すればよい。

【０４８２】

１３１ＦＳ１０２の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この普通図柄変動処理には、普通図柄表示器２０において普通図柄を変動させるための設定を行う処理や、その普通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普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、普通図柄の変動を開始してからの経過時間が普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値が“３”に更新される。

10

【０４８３】

１３１ＦＳ１０３の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この普通図柄停止処理には、普通図柄表示器２０にて普通図柄の変動を停止させ、普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄を停止表示（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、遊技制御フラグ設定部に設けられた当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、当りフラグがオンである場合には普図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、当りフラグがオフである場合には、普図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

20

【０４８４】

１３１ＦＳ１０４の普通図柄当り開放前処理は、普図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この普通図柄当り開放前処理には、普通図柄の変動表示結果が「当り」となったことや遊技状態などに基づき、可変入賞球装置６Ｂを開放状態とする（開放制御を実行する）ための設定を行う処理などが含まれている。例えば、遊技状態が時短状態（高確高ベース状態または低確高ベース状態）である場合には、可変入賞球装置６Ｂの開放期間を３秒に決定し、遊技状態が非時短状態（低確低ベース状態や高確低ベース状態）である場合は、可変入賞球装置６Ｂの開放期間を０．１秒等、時短状態である場合よりも遊技球が第２始動入賞口に入賞し難い期間に設定すればよい。

【０４８５】

なお、本実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合は、遊技状態が非時短状態である場合よりも普通図柄の変動時間を短くするとともに、長期間に亘って可変入賞球装置６Ｂを開放することで遊技球が第２始動入賞口に入賞し易いようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態である場合は、遊技状態が非時短状態である場合よりも普通図柄の変動時間を短くする、遊技状態が非時短状態である場合よりも長期間に亘って可変入賞球装置６Ｂを開放する、遊技状態が非時短状態である場合よりも可変入賞球装置６Ｂの開放回数を増やす等の少なくとも１つを実行することで非時短状態よりも遊技球が第２始動入賞口に入賞し易くすればよい。

30

【０４８６】

１３１ＦＳ１０５の普通図柄当り開放中処理は、普図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この普通図柄当り開放中処理には、可変入賞球装置６Ｂを開放状態としてからの経過時間を計測する処理等に基づいて、可変入賞球装置６Ｂ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、可変入賞球装置６Ｂを閉鎖状態に戻すときには、ソレノイド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、普図プロセスフラグの値が“６”に更新される。

40

【０４８７】

１３１ＦＳ１０６の普通図柄当り開放後処理は、普図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この普通図柄当り開放後処理には、可変入賞球装置６Ｂを開放状態とする回数が可変入賞装置開放回数最大値に達したか否かを判定するための処理が含まれている。可変入賞装置開放回数最大値に達していないときには、普図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、可変入賞装置開放回数最大値に達していないときには、普図プロ

50

セスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 4 8 8 】

[特徴部 1 3 1 F の主な構成および効果]

次に、前述した特徴部 1 3 1 F の主な構成および効果を説明する。

【 0 4 8 9 】

(1) 図 9 - 1 に示すように、普図作動口 5 0 は、可変入賞球装置 6 B よりも下流位置に設けられている。高ベース状態で右打ちをした場合には、可変入賞球装置 6 B が通常状態よりも開状態に制御され易いため可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入する割合が通常状態よりも高いが、障害釘の位置関係等により遊技球が可変入賞球装置 6 B へ進入しない場合もある。また、高ベース状態において右側領域を流下した遊技球は、障害釘の位置関係、構造物の配置関係等によりアウト口 5 1 で排出されるよりも普図作動口 5 0 へ進入する割合の方が高くなっている。よって、可変入賞球装置 6 B へ進入しなかった場合であっても、1 個の払い出しがある普図作動口 5 0 へ遊技球が進入することが多い。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であっても普図作動口 5 0 へ進入することにより、遊技の興趣の低下を低減させることができる。

10

【 0 4 9 0 】

また、障害釘の位置関係により右打ちした際の最上部にある構造物としての通過ゲート 4 1 を遊技球が通過する割合が過度に高くなってしまうことも考えられる。このような場合には、高ベース状態において遊技球が通過ゲート 4 1 の直下にある可変入賞球装置 6 B へ進入する割合も過度に高くなってしまう。よって、遊技球が過度に進入することによって、短時間に多くの可変表示が実行されることとなり、大当りの間隔が短くなってしまう。すると、射倖性が高くなりすぎてしまう懸念がある。このような場合、高ベース中の変動時間を長くすれば射倖性自体は抑制することができるが、間延び感が発生してしまう虞があり好ましくない。そこで、右打ち時に通過ゲート 4 1 に過度に遊技球が進入しないような障害釘の配置にするとともに、右側流下経路の下方の位置に普図作動口 5 0 を配置することにより、可変表示が適度に行われるようにすることができ射倖性を抑制しつつ、間延び感が発生してしまうことも防ぐことができる。

20

【 0 4 9 1 】

(2) 図 9 - 1 に示すように、アウト口 5 1 は、右側領域の最下部に設けられている。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であってもアウト口 5 1 へ進入する割合よりも特定領域へ進入する割合が高くなることができ、興趣の低下を低減させることができる。

30

【 0 4 9 2 】

(3) 普図作動口 5 0 へ遊技球が進入した場合には、進入した数と同じ 1 個の払い出しがある。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であっても進入した数と同数の遊技球が付与されるため、興趣の低下を低減させることができる。

【 0 4 9 3 】

(4) 図 9 - 1 に示すように、普図作動口 5 0 は、特別可変入賞球装置 7 よりも下流位置に設けられている。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。また、アウト口 5 1 で排出されるよりも普図作動口 5 0 へ進入する割合の方が高いため、特別可変入賞球装置 7 へ遊技球が進入しなかった場合でも特別可変入賞球装置 7 へ進入しなかった場合の球減りを低減することができる。

40

【 0 4 9 4 】

(5) 普図作動口 5 0 とは異なる通過ゲート 4 1 において遊技球が進入することによっても普通図柄の可変表示が実行される。つまり、高ベース状態における可変表示の契機が複数あることになる。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。

50

【 0 4 9 5 】

また、障害釘の配置の関係により、普図作動口 5 0 への遊技球の進入頻度が下がったとしても、通過ゲート 4 1 側の通過割合を高くすることで、第 2 特別図柄の可変表示を好適な割合で実行することができる。また、逆に障害釘の配置の関係により、通過ゲート 4 1 への遊技球の進入頻度が下がったとしても、普図作動口 5 0 側の通過割合を高くすることで、第 2 特別図柄の可変表示を好適な割合で実行することができる。このように、障害釘の配置の関係により、普図作動口 5 0 と通過ゲート 4 1 との進入頻度を調整することができる。

【 0 4 9 6 】

また、障害釘が折れたり曲がったりする故障等が発生したとしても、普図作動口 5 0 と通過ゲート 4 1 とのいずれかに遊技球が進入すれば普図変動が実行されるため、普図変動の実行に対して安全性を増加させることができる。また、普図作動口 5 0 を別途設けることにより、障害釘を調整することで高ベース状態中のベース値の調整が容易となるため、開発時に盤面の構造物の配置が確定した後であっても、障害釘の配置を多少変更することで、ベース値の調整を容易にすることができる。

【 0 4 9 7 】

(6) 図 9 - 1 に示すように、通過ゲート 4 1 は、可変入賞球装置 6 B の上流側に設けられ、通過ゲート 4 1 に進入した遊技球は、続けて直下にある可変入賞球装置 6 B に進入可能である。このようにすれば、通過ゲート 4 1 に進入した遊技球が続けて可変入賞球装置 6 B へ進入するため、遊技球の無駄を防止することができる。

【 0 4 9 8 】

(7) 可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入した場合には、進入した数と同じ 1 個の払い出しがある。このようにすれば、高ベース中に遊技球が増加し過ぎてしまうことを防止できる。

【 0 4 9 9 】

(8) 高ベース状態において右側領域に流下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B へ進入する割合よりも普図作動口 5 0 へ進入する割合の方が高くなっている。このようにすれば、高ベース中に可変入賞球装置 6 B へ進入する割合を高くし過ぎないようにしながら、可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入しなかった場合であっても普図作動口 5 0 へ遊技球が進入することにより、遊技者に不利な状況を軽減することができる。

【 0 5 0 0 】

[特徴部 1 3 1 F の主な変形例]

以上、特徴部 1 3 1 F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部 1 3 1 F の変形例について説明する。

【 0 5 0 1 】

(1) 特徴部 1 3 1 F においては、高ベース中の右打ち時において、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過する割合を通常の機種における通過割合よりも低くし、通過ゲート 4 1 の直下に設けられた可変入賞球装置 6 B へ遊技球が進入し過ぎないようにしてもよい。このようにすれば、第 2 保留記憶数が 4 個貯まることによる短縮変動が頻発する事態を防ぐことができる。このような場合、遊技球が通過ゲート 4 1 へ進入する割合よりも遊技球が普図作動口 5 0 へ進入する割合の方が高くなるようにするのが望ましい。例えば、通過ゲート 4 1 を通過しなかった遊技球のほとんどが普図作動口 5 0 へ進入するような障害釘の配置とすればよい。このようにすれば、右打ちをした場合に、短縮変動の頻度を減らすことで高ベース中全体の時間を延ばしつつ普図作動口 5 0 を遊技球が通過することによる払い出しも担保することができ、パチンコ遊技機のベース値の設計を容易にすることができる。

【 0 5 0 2 】

(2) 特徴部 1 3 1 F においては、大当り遊技中のラウンド間のインターバル期間を通常の機種よりも長く（例えば、4 秒）とるようにしてもよい。そして、インターバル期

10

20

30

40

50

間を長くとったとしても、特別可変入賞球装置 7 よりも下流位置に普図作動口 5 0 が設けられるようにし、特別可変入賞球装置 7 に進入しなかった遊技球のほとんどが普図作動口 5 0 を遊技球が通過するような障害釘の配置としてもよい。このようにすれば、インターバル期間において、遊技者が遊技球を発射することでアウト口 5 1 等に遊技球が進入することによる無駄球を防止するために遊技球の発射を停止する止め打ちを実行する必要がなく、大当り遊技中の全体的な時間も延ばすことができる。これにより、パチンコ遊技機のベース値の設計を容易にすることができる。

【 0 5 0 3 】

(3) 特徴部 1 3 1 F においては、可変入賞球装置 6 B における電動チューリップ型役物の可動翼片が開状態と閉状態とが回動動作により切り替わっていた。しかし、回動動作ではなく遊技領域に対して進出動作、後退動作を実行するものであってもよい。また、第 2 特別図柄に対応する入賞装置は入賞球装置 6 A と同様に可動式でない構造であってもよい。このような場合には、第 2 特別図柄に対応する入賞装置の手前で動作する構造物により、入賞装置への遊技球の進入の有無が制御されるようにすればよい。

【 0 5 0 4 】

(4) 特徴部 1 3 1 F においては、可変入賞球装置 6 B、普図作動口 5 0 へ進入したときに払い出される遊技球の個数は、進入に要する個数と同じ 1 個であった。しかし、払い出される個数を可変入賞球装置 6 B および普図作動口 5 0 の少なくともいずれか 1 つが 1 個とは異なる個数としてもよい。

【 0 5 0 5 】

(5) 特徴部 1 3 1 F においては、可変入賞球装置 6 B に進入した遊技球の合計数が所定数 (例えば、3 0 回) となる毎に設定示唆演出を実行してもよい。また、普図作動口 5 0 へ進入した遊技球の合計数が所定数 (例えば、3 0 回) となる毎に設定示唆演出を実行してもよい。また、可変入賞球装置 6 B に進入した遊技球と普図作動口 5 0 に進入した遊技球との合計数が所定数 (例えば、5 0 回) となる毎に設定示唆演出を実行してもよい。例えば、普図作動口 5 0 へ進入した遊技球の合計数が 3 0 回となる毎に設定示唆演出を実行するようにすれば、高ベース中に右打ちをし続けることに面白みを与えることができ、遊技の興趣が向上する。また、回数ではなく、遊技球が進入したときに所定の抽選で設定示唆演出の実行が決定されるようにしてもよい。

【 0 5 0 6 】

(6) 特徴部 1 3 1 F においては、大当り遊技中に普図作動口 5 0 へ進入した遊技球の合計数が所定数 (例えば、3 0 回) となる毎に設定示唆演出を実行してもよい。このようにすれば、大当り遊技中に普図作動口 5 0 を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【 0 5 0 7 】

(7) 特徴部 1 3 1 F においては、左側領域を流下した遊技球も右側領域を流下した遊技球も排出領域として遊技領域の最下部に設けられた 1 つのアウト口 5 1 に進入していた。しかし、排出領域は、遊技領域に複数設けられていてもよい。また、左側領域と右側領域とで、流下した遊技球が異なる排出領域に進入するようにしてもよい。

【 0 5 0 8 】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【 0 5 0 9 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

10

20

30

40

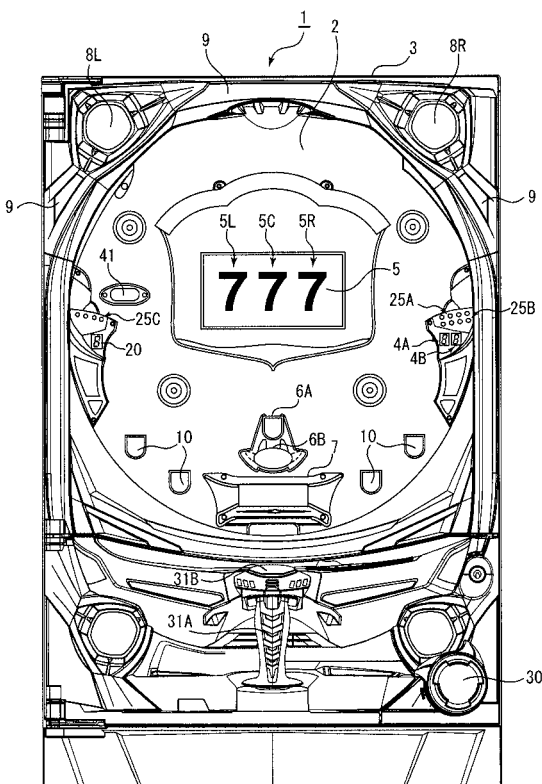
50

【符号の説明】

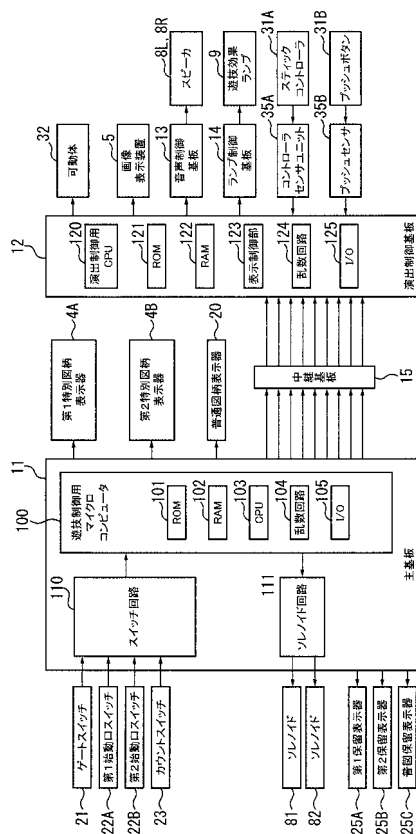
【0510】

1 パチンコ遊技機、4 A 第1特別図柄表示装置、4 B 第2特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6 A 入賞球装置、6 B 可变入賞球装置、7 特別可变入賞球装置、10 一般入賞口、50 普図作動口、51 アウト口、103 CPU、120 演出制御用CPU。

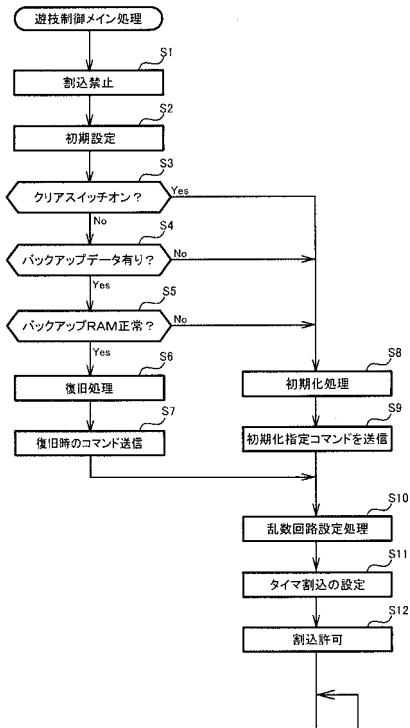
【図1】



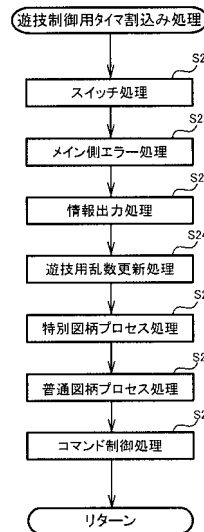
【図2】



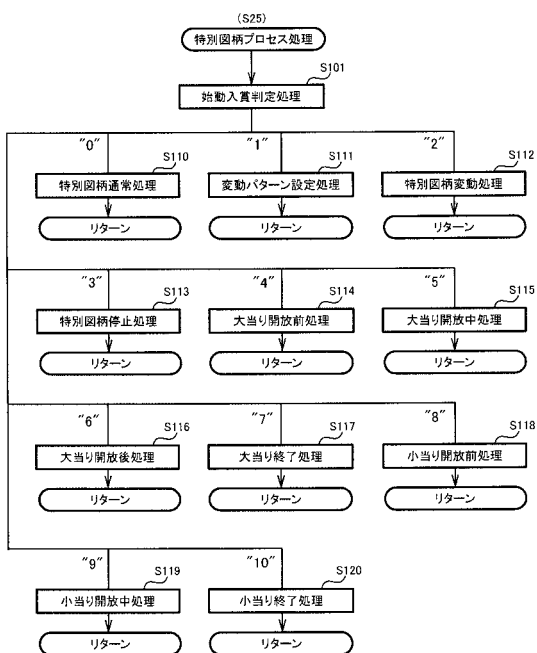
【図 3】



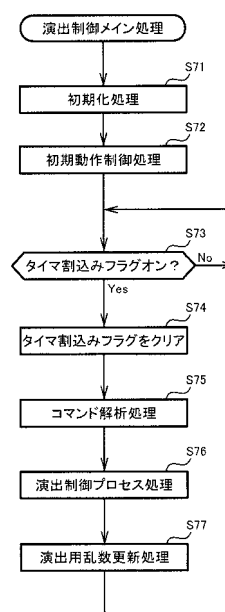
【図 4】



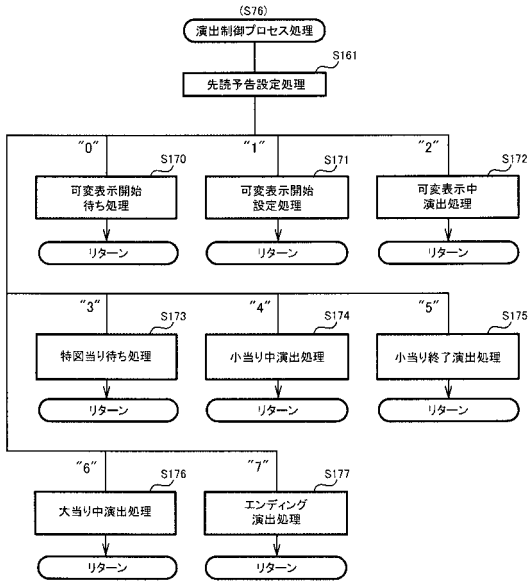
【図 5】



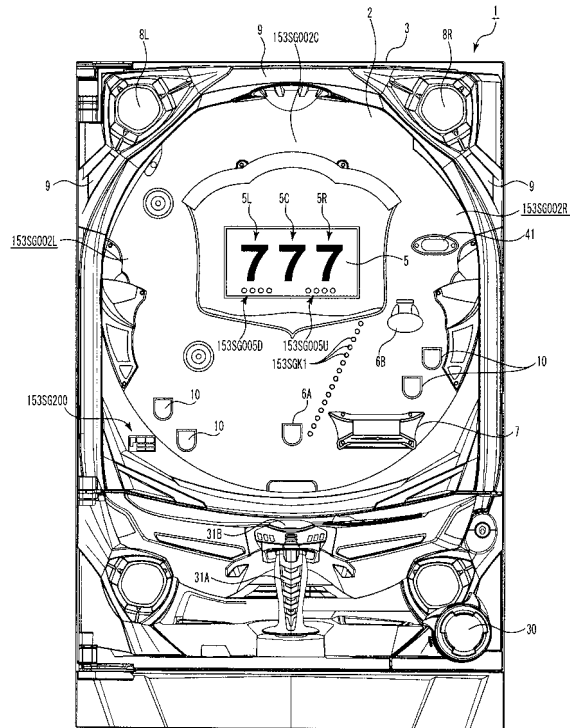
【図 6】



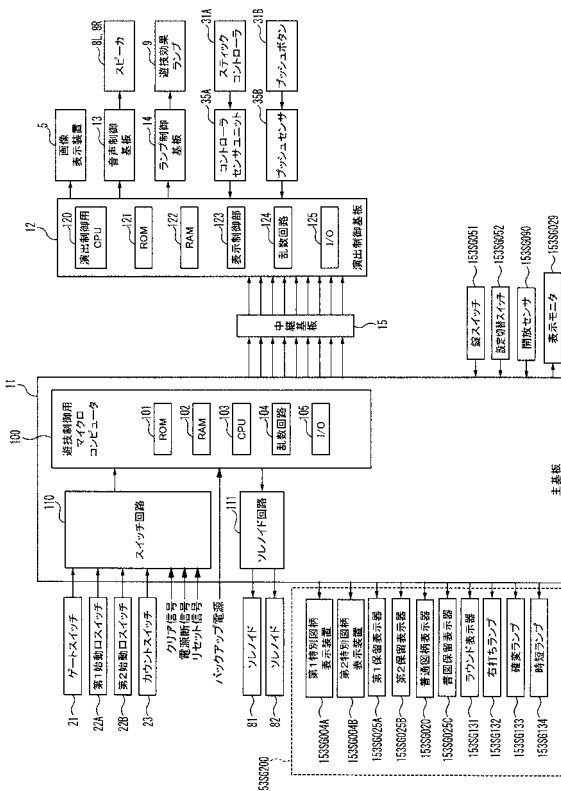
【図 7】



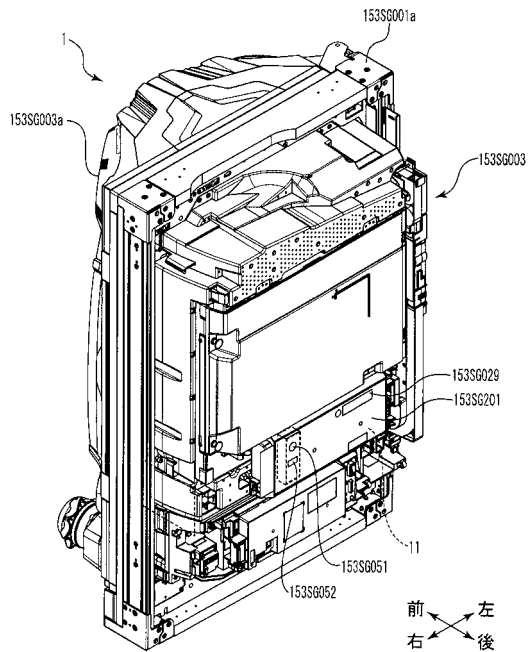
【図 8 - 1】



【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【図 8 - 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図 8 - 7】

遊技状態	特図表示結果				
	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)
通常状態	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)
または時短状態	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
増量状態	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)
または時短増量状態	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
小当り	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果				
	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)
通常状態	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)
または時短状態	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
増量状態	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)
または時短増量状態	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
小当り	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

【図 8 - 5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8 - 6】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 8 - 8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0~99
大当りB	100~249
大当りC	250~299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0~99
大当りB	100~199
大当りC	200~299

【図 8 - 9】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 8 - 10】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1~400
スーパーPB1-2	401~850
スーパーPB1-3	851~997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1~200
スーパーPB1-2	201~550
スーパーPB1-3	551~997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1~997

【図 8 - 1 1】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-1	1~450
ノーマルPA2-1	451~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-2	1~500
ノーマルPA2-1	501~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

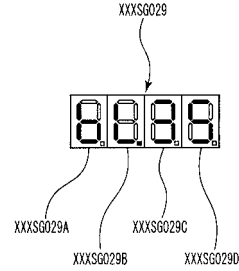
変動パターン	MR3
非リーチPA1-3	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-4	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

【図 8 - 1 2】

(A)



(B) 7セグ+ドット

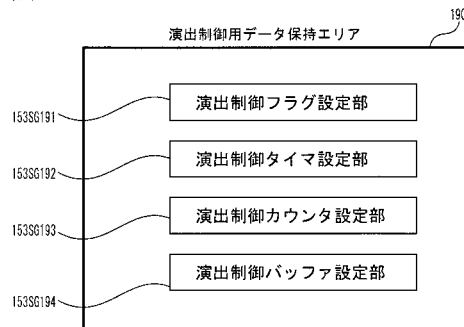
表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベースL (%)	bL.	b	L.
ベース1 (%)	B1.	b	1.
ベース2 (%)	B2.	b	2.
ベース3 (%)	B3.	b	3.

(C) ベース

表示内容	説明
ベースL (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)
ベース1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(1回前の6000個の累計値)
ベース2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(2回前の6000個の累計値)
ベース3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(3回前の6000個の累計値)

【図 8 - 1 3】

(A)

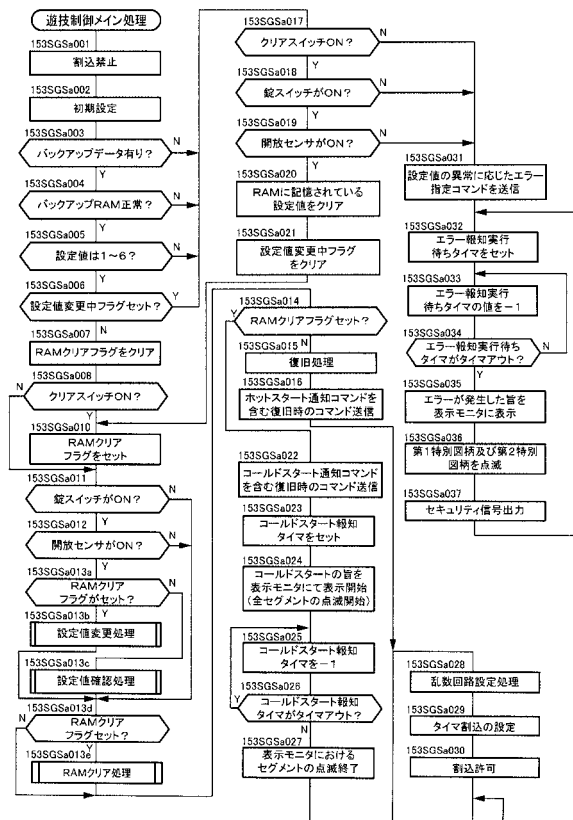


(B)

153SG194A 始動入賞時受信コマンドバッファ						
バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
第2特図保留記憶	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

保留表示フラグ "0" → ○
 保留表示フラグ "1" → ◇
 保留表示フラグ "2" → ☆
 保留表示フラグ "3" → カメラ (青)
 保留表示フラグ "4" → カメラ (赤)

【図 8 - 1 4】



【図 8 - 19】

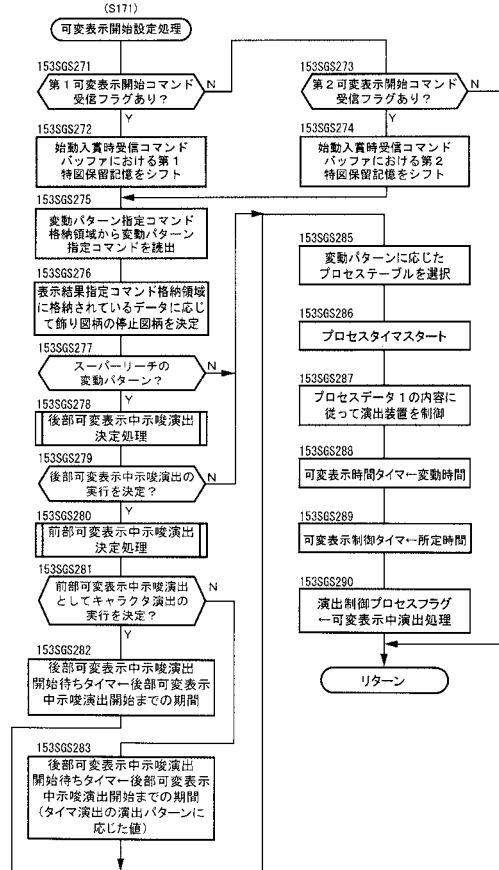
(A) 表示パターン決定割合 (大当りの場合)

可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
大当り (大当りA)	5%	55%	20%	10%	10%
大当り (大当りB or C)	5%	20%	55%	10%	10%

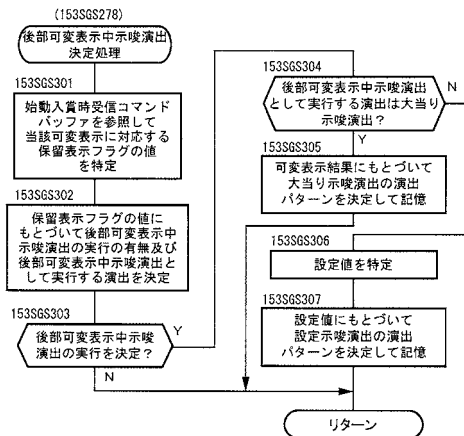
(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当りの場合)

可変表示結果及び 変動カテゴリ	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%	0%	0%
はずれ・小当り (その他)	75%	20%	5%	0%	0%
はずれ (Sリーチ)	55%	25%	10%	5%	5%

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】



【図 8 - 22】

(A) 後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

保留表示フラグ の値	非実行	大当り 示唆演出	設定示唆演出
0	90%	10%	0%
1 or 2 (表示パターンα or 表示パターンβ)	50%	50%	0%
3 (表示パターンγ)	30%	35%	35%
4 (表示パターンδ)	0%	30%	70%

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
大当り示唆演出	パターンAS-1	大当り示唆 (期待度: 低)
	パターンAS-2	大当り示唆 (期待度: 中)
	パターンAS-3	大当り示唆 (期待度: 高)
設定示唆演出	パターンSS-1	奇数設定値示唆
	パターンSS-2	偶数設定値示唆
	パターンSS-3	奇数寄りの中間設定値以上
	パターンSS-4	偶数寄りの中間設定値以上
	パターンSS-5	最高設定値示唆

【図 8 - 23】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

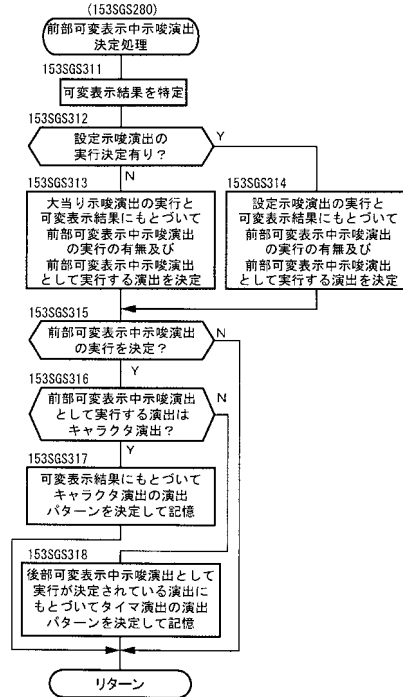
可変表示結果	パターンAS-1	パターンAS-2	パターンAS-3
大当り	10%	30%	60%
はずれ	75%	20%	5%

【図 8 - 2 4】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

演出パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
パターンSS-1	60%	25%	50%	20%	20%	30%
パターンSS-2	25%	60%	20%	50%	30%	20%
パターンSS-3	9%	6%	20%	10%	30%	15%
パターンSS-4	6%	9%	10%	20%	20%	30%
パターンSS-5	0%	0%	0%	0%	0%	5%

【図 8 - 2 5】



【図 8 - 2 6】

(A) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合
(大当り示唆演出の実行が決定されている場合)

可変表示結果	非実行	キャラクタ演出	タイム演出
大当り	40%	30%	30%
はずれ	70%	25%	5%

(B) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合
(設定示唆演出の実行が決定されている場合)

可変表示結果	非実行	キャラクタ演出	タイム演出
大当り	30%	0%	70%
はずれ	80%	0%	20%

(C) キャラクタ演出とタイム演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
キャラクタ演出	パターンCS-1	大当り示唆(期待度:低)
	パターンCS-2	大当り示唆(期待度:中)
タイム演出	パターンTS-1	大当り示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆
	パターンTS-2	大当り示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆

(D)

前部可変表示中示唆演出として実行する演出	前部可変表示中示唆演出としての大当り期待度	後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	低	低
タイム演出	高	高

【図 8 - 2 7】

(A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンCS-1	パターンCS-2
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

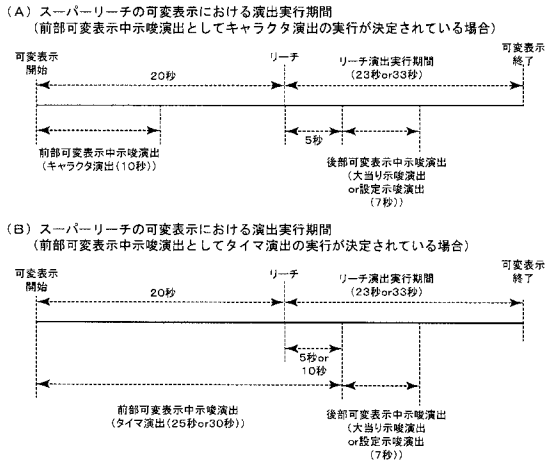
(B) タイム演出の演出パターン決定割合

実行が決定されている後部可変表示中示唆演出	パターンTS-1	パターンTS-2
大当り示唆演出	80%	20%
設定示唆演出	20%	80%

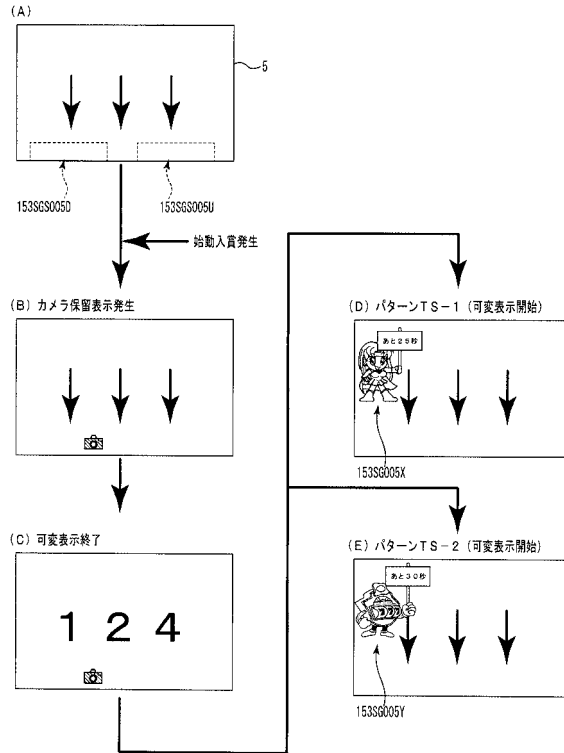
(C) タイム演出の各演出パターンの内容

演出パターン	演出期間	表示キャラクタ
パターンTS-1	25秒	キャラクタX
パターンTS-2	30秒	キャラクタY

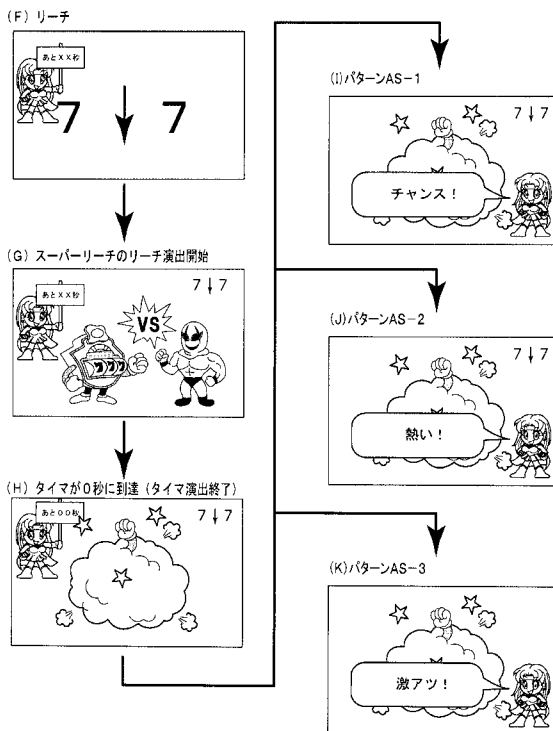
【図 8 - 28】



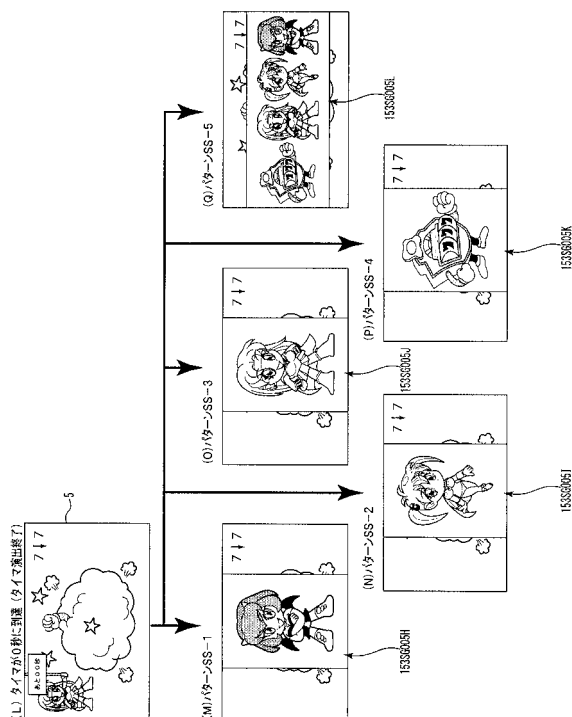
【図 8 - 29】



【図 8 - 30】



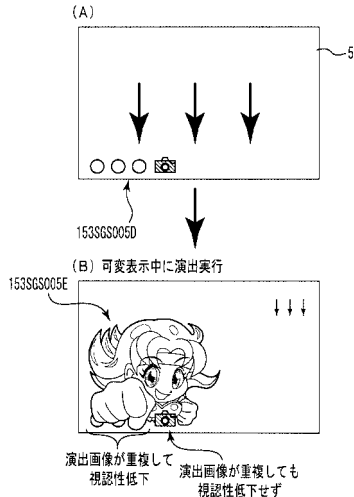
【図 8 - 31】



【図 8 - 32】

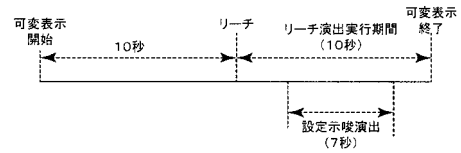
前部可変表示中示唆演出として実行する演出	前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合	後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	高	低
タイム演出	低	高

【図 8 - 3 3】

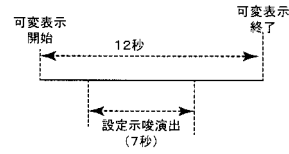


【図 8 - 3 4】

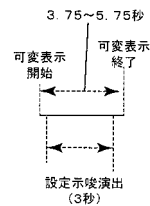
(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



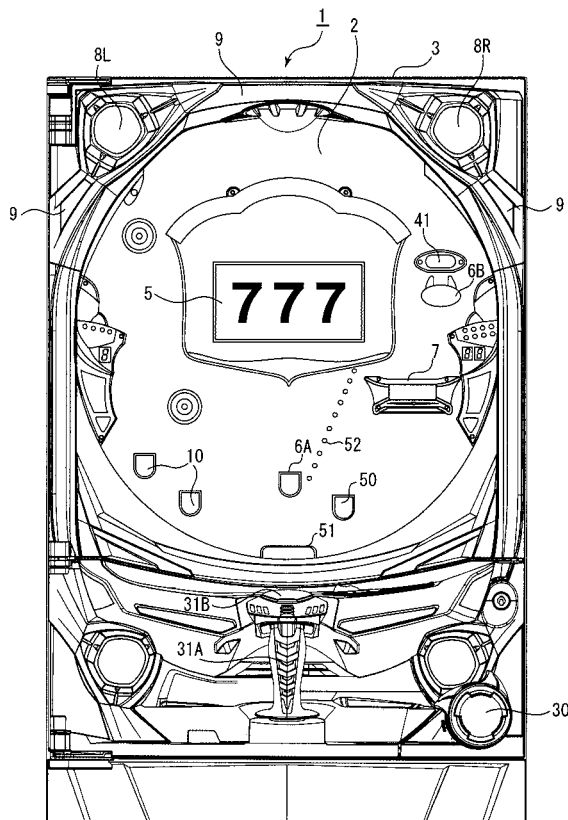
(B) 非リーチ（短縮なし）の可変表示における演出実行期間



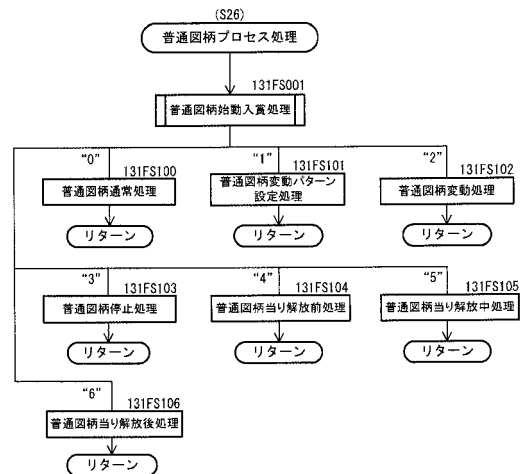
(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



【図 9 - 1】



【図 9 - 2】



【図 9 - 3】

