

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6862392号
(P6862392)

(45) 発行日 令和3年4月21日 (2021.4.21)

(24) 登録日 令和3年4月2日 (2021.4.2)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 137 頁)

(21) 出願番号	特願2018-136472 (P2018-136472)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年7月20日 (2018.7.20)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-10923 (P2020-10923A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年1月23日 (2020.1.23)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年8月29日 (2019.8.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	尾崎 俊彦
		(56) 参考文献	特開2016-221033 (JP, A)
			)
			特開2018-082985 (JP, A)
			)
			特開2018-057502 (JP, A)
			)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

少なくとも第1数値表示領域と第2数値表示領域とを異なる領域に有する表示手段と、
 前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、該特定演出の実行前に該特定演出が開始されるまでの期間を示す数値を前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方に表示し、該数値を時間の経過に応じて更新して特定値とすることで前記特定演出が開始されるタイミングを示唆する所定演出と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出と、を識別情報の可変表示の実行中に実行可能な演出実行手段と、
 を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1数値表示領域に表示される内容に対する示唆を行う場合と、前記第2数値表示領域に表示される内容に対する示唆を行う場合と、のいずれにおいても共通となる前記表示手段における特別表示領域にて示唆表示を行う前記特別演出を実行可能であり、

前記所定演出における数値の表示を特定値となってから所定期間経過後に非表示とし、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方を視認困難状態に変化させる変化演出を実行可能であり、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方が前記視認

10

20

困難状態であるときに、該視認困難状態である数値表示領域の数値を更新し、該数値が前記特定値となる前に前記視認困難状態を解除し、

前記特定演出として、リーチ演出と、特定画像を表示する特定画像表示演出と、を実行可能であり、

前記所定演出として、前記リーチ演出が開始されるタイミングを示唆する第1所定演出と、前記特定画像表示演出が開始されるタイミングを示唆する第2所定演出と、を実行可能であり、

前記第2所定演出の実行中に遊技者に動作を促す動作促進演出を実行するが、前記第1所定演出の実行中に前記動作促進演出を実行しない、

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、複数のタイマ（第1数値表示領域、第2数値表示領域）を表示し、いずれかのタイマの値が0（特定値）となることによって演出（特別演出）を実行するものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-85082号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを対象とする演出が何ら実行されないため遊技興趣を向上できないという問題がある。

【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、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段1の遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン）であって、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを異なる領域に有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

40

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、該特定演出の実行前に該特定演出が開始されるまでの期間を示す数値を前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方に表示し、該数値を時間の経過に応じて更新して特定値とすることで前記特定演出が開始されるタイミングを示唆する所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する

50

部分)と、を識別情報の可変表示の実行中に実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1数値表示領域に表示される内容に対する示唆を行う場合と、前記第2数値表示領域に表示される内容に対する示唆を行う場合と、のいずれにおいても共通となる前記表示手段における特別表示領域にて示唆表示を行う前記特別演出を実行可能であり(例えば、図10-22(A)、図10-23(A)、図10-24(A)に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分)、

10

前記所定演出における数値の表示を特定値となってから所定期間経過後に非表示とし、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方を視認困難状態に変化させる変化演出を実行可能であり、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方が前記視認困難状態であるときに、該視認困難状態である数値表示領域の数値を更新し、該数値が前記特定値となる前に前記視認困難状態を解除し、

20

前記特定演出として、リーチ演出と、特定画像を表示する特定画像表示演出と、を実行可能であり、

前記所定演出として、前記リーチ演出が開始されるタイミングを示唆する第1所定演出と、前記特定画像表示演出が開始されるタイミングを示唆する第2所定演出と、を実行可能であり、

前記第2所定演出の実行中に遊技者に動作を促す動作促進演出を実行するが、前記第1所定演出の実行中に前記動作促進演出を実行しない、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0007】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域とのいずれか一方のみを示唆対象とする演出を実行可能である(例えば、図10-22に示すように、ノーマルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分と、図10-23に示すように、スペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の示唆対象である数値表示領域に対して遊技者を注目させることができる。

40

【0008】

手段3の遊技機は、手段1または手段2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記所定演出の実行を示唆する演出(例えば、変形例155SG-2の図10-26(F)に示す第2タイマ演出実行示唆演出)と、既に実行中の所定演出における数値の特別変化を示唆する演出(例えば、変形例155SG-2の図10-26(C)に示す加算演出)とを実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出に対して遊技者を注目させることができる。

【0009】

50

手段4の遊技機は、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン31B）を備え、前記演出実行手段は、前記動作検出手段の検出結果にもとづいて動作対応演出（例えば、ボタン操作演出）を実行可能であり、

前記第1数値表示領域は、前記所定演出として第1期間（例えば、図10-20（B））に示すように、ノーマルタイマ演出の開始から飾り図柄がリーチの組合せとなるまでの15秒間）が経過したときに数値が前記特定値となる表示領域であり、

前記第2数値表示領域は、前記所定演出として前記第1期間よりも長期間である第2期間（例えば、図10-20（B））に示すように、スペシャルタイマ演出の開始からカットイン演出が開始されるまでの45秒間または55秒間）が経過したときに数値が前記特定値となる表示領域であり、

前記第2期間中は、前記第1期間よりも前記動作対応演出が実行される割合が高い（例えば、図10-19及び図10-20に示すように、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出が実行される一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出が実行されない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出中における遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0010】

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、

前記演出実行手段は、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方を視認困難状態に変化させる変化演出（例えば、変形例156SG-2として図10-28に示す隠蔽演出）を実行可能であり、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方が前記視認困難状態であるときに、該視認困難状態である数値表示領域の数値を前記特定値としない（例えば、変形例156SG-2として図10-28に示すように、ショートタイマがタイマアウトするよりも前にショートタイマの隠蔽を終了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と変化演出とを好適に実行することができる。

【0011】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、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よい。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【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】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図8-2】演出動作例を示す図である。

【図8-3】演出動作例を示す図である。

【図8-4】演出動作例を示す図である。

【図8-5】演出動作例を示す図である。

【図8-6】演出動作例を示す図である。

【図8-7】演出動作例を示す図である。

【図8-8】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

- 【図 8－9】 予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 8－10】 変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 8－11】 変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 8－12】 変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 9－1】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 9－2】 パチンコ遊技機の背面斜視図である
- 【図 9－3】 (A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 9－4】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 9－5】 変動パターンを例示する図である。
- 【図 9－6】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 9－7】 大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9－8】 各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 9－9】 (A) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり A 用) を示す説明図であり、(B) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) を示す説明図であり、(C) は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9－10】 ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9－11】 遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9－12】 設定値確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 9－13】 (A) は RAM クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は RAM の概略図である。 20
- 【図 9－14】 設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 9－15】 タイマ割込処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9－16】 電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9－17】 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 9－18】 RAM に記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図。
- 【図 9－19】 受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
- 【図 9－20】 パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。
- 【図 9－21】 電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9－22】 演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9－23】 変形例における設定変更処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 9－24】 変形例における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9－25】 変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 9－26】 変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 9－27】 変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10－1】 演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 10－2】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 10－3】 変動パターンを例示する図である。
- 【図 10－4】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 10－5】 (A) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当たりの内容を示す図である。 40
- 【図 10－6】 遊技制御用データ保持エリアを示す図である。
- 【図 10－7】 演出制御用データ保持エリアを示す図である。
- 【図 10－8】 演出制御プロセス処理の一部を示す図である。
- 【図 10－9】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10－10】 ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の決定割合及び各タイマ演出の説明図である。
- 【図 10－11】 ノーマルタイマ演出におけるリーチ報知態様の決定割合とスペシャルタイマ演出中におけるボタン操作演出の演出結果決定割合を示す図である。
- 【図 10－12】 カットイン演出の演出態様決定割合を示す図である。
- 【図 10－13】 各タイマ演出実行示唆演出の実行決定割合を示す図である。 50

【図10-14】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図10-15】タイマ演出実行示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図10-16】ノーマルタイマ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図10-17】スペシャルタイマ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図10-18】ボタン操作演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図10-19】ノーマルタイマ演出のみを実行する場合のフローチャートである。
【図10-20】スペシャルタイマ演出のみを実行する場合のフローチャートと、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の両方を実行する場合のフローチャートである。
【図10-21】画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図10-22】画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図10-23】画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図10-24】画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図10-25】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図10-26】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図10-27】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図10-28】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

(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。

20

【0014】

(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。

【0015】

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

30

【0016】

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

【0017】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表

50

示装置は１種類であってもよい。

【００１８】

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

【００１９】

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

10

【００２０】

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。

【００２１】

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。

20

【００２２】

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

【００２３】

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

30

【００２４】

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

【００２５】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【００２６】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合に

50

は、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0027】

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

【0028】

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

10

【0029】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0030】

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

20

【0031】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などとなり、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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0032】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 41 が設けられている。遊技球が通過ゲート 41 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

30

【0033】

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

【0034】

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。

【0035】

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

40

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

50

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0039】

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

10

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

（遊技の進行の概略）

20

【0043】

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

【0044】

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

30

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

50

【0049】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

【0050】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

【0051】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、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たり種別が設けられていてもよい。

【0052】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0053】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0054】

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「普図当たり」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。

【0055】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0056】

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、次回の大当た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。

【0057】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

【0058】

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

10

20

30

40

50

態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

（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。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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（

10

20

30

40

50

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。

【0067】

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

10

【0068】

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

20

【0069】

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

30

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

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）。

【0073】

（基板構成）

50

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0074】

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

10

【0075】

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、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【0076】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

【0077】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 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。

【0078】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

30

【0079】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 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。

40

【0080】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【0081】

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

50

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。

【0082】

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

【0083】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

10

【0084】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121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、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0085】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

20

【0086】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0087】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0088】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0089】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

40

【0090】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0091】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120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

50

れるもの)であってもよい。

【0092】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号(映像信号、音指定信号、ランプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0093】

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。

【0094】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0095】

(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。

【0096】

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、スタックポイントの設定、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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

10

20

30

40

50

【0100】

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

【0101】

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。

10

【0102】

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。

【0103】

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。

20

【0104】

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には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【0105】

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たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

40

【0106】

50

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 S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0107】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

10

【0108】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 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には、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。

20

【0109】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。

【0110】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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には、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 S 27 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

【0111】

S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110～S 120 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 110～S 120）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。

40

【0112】

ステップ S 110 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

50

や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図 2 優先消化ともいう)。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

【0113】

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

10

【0114】

ステップ S 111 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。

【0115】

20

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。

【0116】

ステップ S 112 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0117】

ステップ S 113 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0118】

ステップ S 114 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

50

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。

【0119】

ステップS115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23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【0120】

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

20

【0121】

ステップS117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。

【0122】

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

30

【0123】

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

【0124】

40

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

【0125】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフロ

50

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

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

50

理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0131】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。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。

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始

10

20

30

40

50

することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0137】

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。

10

【0138】

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

20

【0139】

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

30

【0140】

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。

【0141】

(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。

40

【0142】

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。

【0143】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(例えば、「一」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい)

50

。

【0144】

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

【0145】

10

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。

【0146】

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

20

【0147】

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。

【0148】

30

（特徴部31AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図8-1は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8-1（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当り」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

【0149】

40

また、図8-1（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当り信頼度）は、図8-1（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【0150】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇

50

格)する発展演出が実行される場合がある。図8-1(A)に示す変動パターンPA3-1~PA3-4等、変動パターンPB3-1~PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8-1(A)では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0151】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図8-1(B)に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント(ゴシック体、明朝体等)や書体(行書、楷書等)を異ならせてもよい。

【0152】

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

【0153】

(特徴部31AKの演出動作例)

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図8-2、図8-3は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図8-2(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図8-2(B)に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0154】

(スーパーリーチA)

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

【0155】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8

10

20

30

40

50

からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図8-2(E)に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【0156】

(スーパーリーチB)

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

10

【0157】

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

20

【0158】

また、スーパーリーチA(図8-2(C)→(D)→(E)・・・)とスーパーリーチB(図8-2(C)→(F)→(G)・・・)とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている(図8-2(C))。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出(例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出)を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

30

【0159】

(スーパーリーチD)

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

40

【0160】

なお、スーパーリーチDの音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リー

50

チの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【0161】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図8-2(I)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図8-2(I)では、図8-2(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

10

【0162】

その後、図8-2(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

【0163】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図8-3(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われず。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

20

【0164】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図8-2(D)、(F)、(H))。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当たり信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当たり信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

30

【0165】

(タイトルの報知タイミング)

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

40

50

の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

【0166】

(タイトルの表示領域)

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

10

【0167】

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

20

【0168】

(期待度示唆表示)

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

30

【0169】

なお期待度示唆表示は、図8-2(H)等に応示するように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図8-2(H)等に応示するように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

40

【0170】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知

50

を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

【0171】

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

【0172】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当たり」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図8-3(B)に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当たり」であれば、図8-3(C)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図8-3(D)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

10

【0173】

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

20

【0174】

図8-2、図8-3に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様(大きさ、位置、濃淡、数等)を異ならせてもよい。

【0175】

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

30

【0176】

(発展演出)

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図8-4(A)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている(スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている)ときに発展演出が実行される場合、図8-4(B)に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図8-4(C)に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図8-4(D)に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図8-4に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

40

【0177】

なお、発展演出は図8-4(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入

50

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

【0178】

（期待度示唆演出）

図8-2（H）に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0179】

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

【0180】

図8-5（A）～（F）に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数（上昇する期待度の段階数）に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0181】

（演出モード）

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

【0182】

図8-5（G）～（L）は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図8-5（A）～（F）に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2の

リーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図8-5(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声(例えば声色が異なる音声)が出力される。また、スーパーリーチD2における期待度示唆表示31AK024は、星型ではなく菱形となっている。

【0183】

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

10

【0184】

図8-5では、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって他のリーチ演出(タイトル報知、期待度示唆演出を含む)の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

20

【0185】

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

30

【0186】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図8-6(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図8-6(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図8-6(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032(ここでは「SPリーチC」の文字)が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

40

【0187】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様(例えばタイトルの表示色

50

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

10

【0188】

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

【0189】

(タイトル報知の実行タイミング)

20

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

【0190】

図8-8は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ31AKS001)。

30

【0191】

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

【0192】

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図8-9(A)に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図8-9(A)に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番(昇順)で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

40

【0193】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色に変化するものについては、図8-7に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色に変化すればよい。表示色に変化するものについて、表示色に変化するタイミングが複数

50

あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【0194】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図8-9（A）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図8-9（B）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の変化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図8-9（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図8-9（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変わるものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の

10

20

30

40

50

変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。

【0201】

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

【0202】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図8-9に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

10

【0203】

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

20

【0204】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様に変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様に変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合（作用演出により演出態様に変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

30

40

【0205】

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

【0206】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の

50

趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0207】

(サブ液晶)

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

10

【0208】

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

20

【0209】

(特徴部31AKの変形例31AK-1)

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた(図8-3(B)~(D))。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興味が向上する。

30

【0210】

図8-10、図8-11は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例31AK-1におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図8-10(A)に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図8-10(B)に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図8-10(C)~(F)、図8-11(G)~(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

40

【0211】

リーチ演出に伴い、図8-10(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、押しボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0212】

50

この変形例 3 1 A K - 1 では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

【0 2 1 3】

例えば、図 8 - 1 0 (D) に示すように、祈るキャラクタ 3 1 A K 0 4 5 が表示され、図 8 - 1 0 (E) に示すように、祈るキャラクタ 3 1 A K 0 4 5 が喜ぶキャラクタ 3 1 A K 0 4 6 に変化するとともに、小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 が大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 に変化する。

【0 2 1 4】

その後、図 8 - 1 1 (H) に示すように、大砲 3 1 A K 0 4 8 が表示され、図 8 - 1 1 (I) に示すように、大砲 3 1 A K 0 4 8 から弾が発射されるエフェクト 3 1 A K 0 4 9 が表示され、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 に弾が命中するエフェクト 3 1 A K 0 5 0 が表示される。そして、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 がスティック画像 3 1 A K 0 5 1 に変化する。

【0 2 1 5】

このように、この変形例 3 1 A K - 1 では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0 2 1 6】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図 8 - 1 1 (J) に示すように、規制線 3 1 A K 0 4 4 が消去され、図 8 - 1 1 (K) に示すように、スティック画像 3 1 A K 0 5 1 が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ 3 1 A への操作が有効な操作有効期間となる。

【0 2 1 7】

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 8 - 1 1 (L) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図 8 - 1 1 (M) に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図 8 - 1 1 (L) に示す画像が表示される。

【0 2 1 8】

この変形例 3 1 A K - 1 では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当たり信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0 2 1 9】

なお、図 8 - 1 0、図 8 - 1 1 に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図 8 - 1 0、図 8 - 1 1 に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図 8 - 8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

【0 2 2 0】

（特徴部 3 1 A K の変形例 3 1 A K - 2）

大当たり遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第 1 示唆表示を行うシャッター演出と、第 2 示唆表示を行うリーチタイ

10

20

30

40

50

トル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【0221】

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

【0222】

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

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

次いで、図8-12(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの

内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 には、要素 E 1 ～ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0 2 2 6】

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

10

【0 2 2 7】

その後、図 8-1 2 (e) に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図 8-1 2 (f) に示すように、全ての図柄が停止し、「7 7 7」の大当たり図柄が表示される。

20

【0 2 2 8】

図 8-1 2 (a)、(d) に示すように、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 およびリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素 E 1 ～ E 5 を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 とリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0 2 2 9】

また、図 8-1 2 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズは、図 8-1 2 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズとリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

30

【0 2 3 0】

また、図 8-1 2 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 と図 8-1 2 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0 2 3 1】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 8-8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 8-8 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 8-8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

40

【0 2 3 2】

（本実施形態の特徴部 1 2 2 S G に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G について説明する。尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図は、前述した特徴部 3 1 A K と同一であるため省略する。図 9-1 及び図 9-2 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G に

50

おける主基板 1 1 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 1 2 2 S G 2 0 1 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 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定変更状態、または、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設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 と、設定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 1 2 2 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 3 の開放を検知する開放センサ 1 2 2 S G 0 9 0 が設けられている。

【0233】

これら錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 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 1 1 とともに基板ケース 1 2 2 S G 2 0 1 内に收容されており、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 は、基板ケース 1 2 2 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 1 2 2 S G 2 0 1 の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0234】

錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 を有する基板ケース 1 2 2 S G 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態では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 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 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 1 2 2 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 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たが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

【0235】

主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 2 2 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 2 2 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。

【0236】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられる LED 制御コマンドが含まれている。

【0237】

図 9-3 (A) は、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 9-3 (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。

【0238】

図 9-3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンド

10

20

30

40

50

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

【0239】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-3(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0240】

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

【0241】

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。

【0242】

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。

【0243】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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。

【0244】

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

10

【0245】

コマンドB100Hは、入賞球装置6A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22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4A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B200Hは、可変入賞球装置6B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22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4B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。

20

【0246】

コマンドC1XXH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C2XXH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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12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。

30

【0247】

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。

【0248】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1が設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1の設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動したこと）を通知する設定

40

50

値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値確認終了通知コマンドである。

【0249】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 1 0 6 とを備えて構成される。

10

【0250】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 1 0 3 が I/O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU 1 0 3 が I/O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

【0251】

図 9-4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 9-4 に示すように、この実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 1 0 3 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 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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。

30

【0252】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR 1 ~ MR 5 をそれぞれ図 9-4 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 MR 1 ~ MR 5 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。

【0253】

図 9-5 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「

40

50

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。変動表示結果が「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。

【0254】

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 α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β に加えてスーパーリーチ γ …といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

10

【0255】

図9-5に示すように、本実施の形態の特徴部122SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β よりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ α のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

20

【0256】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ β 、スーパーリーチ α 、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」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。

【0257】

尚、本実施の形態の特徴部122SG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から実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターン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。

30

【0258】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図9-5に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターンとすればよい。

40

【0259】

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

50

乱数の全てを生成可能とされている。

【0260】

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9-6及び図9-7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ーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【0261】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-6(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図9-6(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図9-6(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図9-7(A)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図9-7(B)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0262】

本実施の形態の特徴部122SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たり及び小当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当たり及び小当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~3の3段階からなり、3が最も出玉率が高く、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3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、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3が最も遊技場側にとって不利な値であり、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。

20

【0263】

図9-6(A)~図9-6(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部122SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

30

【0264】

図9-6(A)~図9-6(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」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「大当たり」として大当た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122SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/150、設定値が3の場合は1/99)に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(本実施の形態の特徴部122SGでは、設定値が1の場合は1/150、設定値が2の場合は1/99、設定値が3の場合は1/50)。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たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

【0265】

50

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-6(A)～図9-6(C)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/200$ に設定されている。尚、本実施の形態の特徴部122SG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。

【0266】

10

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」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3の場合が最も特図表示結果を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率及び小当り確率：設定値3>設定値2>設定値1）。

【0267】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図9-6(A)～図9-6(C)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が図9-6(A)～図9-6(C)に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図9-6(A)～図9-6(C)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

30

【0268】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、図9-6(A)～図9-6(C)に示す各表示結果判定テーブルにおいて、小当りの当選確率を異なら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、いずれの表示結果判定テーブルを用いる場合であっても（パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず）小当りの当選確率を同一としてもよい。

【0269】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、CPU103は、図9-6(A)～図9-6(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。また、図9-6(A)～図9-6(C)に示すように、各表示結果判定テーブルには小当りに判定値が割り当てられているが、図9-6(A)に示す表示結果判定テーブル（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合に参照される表示結果判定テーブル）には、小当りに判定値が割り当てられていなくともよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が0%であることも含まれている。

40

【0270】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3の計3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

50

定可能な設定値は、2個または4個以上であってもよい。

【0271】

図9-7(A)及び図9-7(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図9-7(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図9-7(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0272】

大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0273】

ここで、本実施の形態の特徴部122SGにおける大当り種別について、図9-8を用いて説明する。本実施の形態の特徴部122SG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。

【0274】

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

【0275】

「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122SG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。

【0276】

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。

【0277】

尚、本実施の形態の特徴部122SG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。

【0278】

また、図9-7(A)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99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。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当り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。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定

10

20

30

40

50

値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0279】

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

10

【0280】

一方で、図9-7(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

20

【0281】

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

30

【0282】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

【0283】

このように、本実施の形態の特徴部122SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

40

【0284】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0285】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当たり確率や小当たり確率高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者に

50

とって有利となるようにしてもよい。

【0286】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率や小当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0287】

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

【0288】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1や4の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が2や3の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0289】

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。

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

図9-9（A）及び図9-9（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たりAである場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と、大当たり種別が大当たりB、大当たりC用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）が予め用意されており、これら

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

【0293】

図9-9（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）においては、設定値が「1」である場合、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たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、351～825までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、826～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～800までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、801～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0294】

図9-9（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～150までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、151～450までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、451～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0295】

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

【0296】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当たりの種別が「大当たりB」または「大当たりC」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当たりの種別が「大当たりA」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当たりB」または「大当たりC」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

【0297】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図9-9（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1、2、3のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1、2、3で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0298】

10

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

【0299】

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

20

【0300】

図9-10（A）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

30

40

【0301】

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

【0302】

図9-10（B）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合

50

算保留記憶数 2～4 個用)においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～500 までが非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、501～700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701～900 までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901～997 までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～450 までが非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、451～700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701～900 までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901～997 までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0～997 のうち、0～400 までが非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、401～700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701～900 までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901～997 までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。

10

【0303】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブル C においては、合計保留記憶数が 5～8 個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン (PA 1-3)、ノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1)、スーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2)、スーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に対して変動パターン判定用の乱数値 MR 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。

20

【0304】

図 9-10 (C) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル C (低ベース中算保留記憶数 5 個以上用)においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～550 までが非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、551～700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701～900 までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901～997 までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～500 までが非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、501～700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701～900 までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901～997 までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1～997 のうち、1～450 までが非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、451～700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701～900 までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901～997 までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。

30

40

【0305】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブル D においては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン (PA 1-4)、ノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1)、スーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2)、スーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に対して変動パターン判定用の乱数値 MR 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。

【0306】

図 9-10 (D) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル D (高ベース中用

50

）においては、設定値が「1」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0307】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値3、2、1の順に低くなるようになっている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【0308】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおける「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの（本実施の形態の特徴部122SG）の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの（例えば、設定値1～設定値3間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が1%程度異なるもの）を含んでいる。

30

【0309】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチ、ノーマルリーチのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0310】

40

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0311】

また、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズ

50

レの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0312】

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

10

【0313】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図9-5参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

20

【0314】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図9-10（A）～図9-10（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

30

【0315】

また、本実施の形態の特徴部122SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

40

【0316】

図9-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保

50

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。

【0317】

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

10

【0318】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0319】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【0320】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

40

【0321】

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

50

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

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

【0325】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0326】

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

【0327】

次に、本実施の形態の特徴部122SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図9-11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(122SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(122SGSa002)。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。

【0328】

次いで、クリアスイッチがONであるか否かを判定する(122SGSa003)。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ONの状態では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。クリアスイッチがONである場合(122SGSa003;Y)、は、122SGSa014に進む。また、クリアスイッチがOFFである場合(122SGSa003;N)は、更に、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(122SGSa004)。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

10

20

30

40

50

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ONであるか否かを判定する。バックアップフラグがOFFでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（122SGSa004;N）は、122SGSa014に進む。

【0329】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（122SGSa004;Y）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（122SGSa005）。122SGSa005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。

10

【0330】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（122SGSa005;N）、122SGSa014に進む。

【0331】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（122SGSa005;Y）、CPU103は、演出制御基板12が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（122SGSa006）。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を-1し（122SGSa007）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（122SGSa008）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（122SGSa008;N）は、122SGSa007を再度実行して演出制御基板12が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（122SGSa008;Y）、CPU103は、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa009）。

20

【0332】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa009;Y）は、更に開放センサ122SG090がONであるか否か、つまり、遊技機用枠3が開放されているか否かを判定する（122SGSa009a）。開放センサ122SG090がONである場合（122SGSa009a;Y）は、表示モニタ122SG029にパチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ122SG029を視認することによってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定変更状態）とする（122SGSa010）。また、錠スイッチ122SG051がOFFである場合（122SGSa009;N）や開放センサがOFFである場合（122SGSa009a;N）、設定値確認処理の実行後は、122SGSa011に進む。つまり、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、クリアスイッチが操作されずに起動した場合は、錠スイッチ122SG051がONとなっても遊技機用枠3が開放されていなければ設定値を確認不能となっている。

30

40

【0333】

122SGSa011では、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を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0334】

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

50

のコマンドを送信し、122SGSa021に進む(122SGSa013)。

【0335】

122SGSa014においてCPU103は、演出制御基板12が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を-1し(122SGSa015)、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(122SGSa016)。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(122SGSa016;N)は、122SGSa015を再度実行して演出制御基板12が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合(122SGSa016;Y)、CPU103は、RAM102の内容をクリアするためのRAMクリア処理(122SGSa017)を実行した後、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa018)。

10

【0336】

錠スイッチ122SG051がOFFである場合(122SGSa018;N)は、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送信し、122SGSa021に進む(122SGSa019)。

【0337】

更に、錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa019;Y)、CPU103は、開放センサ122SG090がONであるか否かを判定する(122SGSa019a)。開放センサがONである場合(122SGSa019a;Y)、つまり、遊技機用枠3が開放されている場合は、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変更処理(122SGSa020)を実行し、122SGSa021に進む。つまり、本実施の形態の特徴部122SGでは、クリアスイッチが操作されて起動した場合は、錠スイッチ122SG051がONであっても遊技機用枠3が開放されていなければ設定値を変更不能となっている。

20

【0338】

尚、122SGSa019aにおいて開放センサ122SG090がOFFである場合は、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送信し、122SGSa021に進む(122SGSa019)。

30

【0339】

122SGSa021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を実行する。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(122SGSa022)、割込みを許可する(122SGSa023)。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。

【0340】

40

図9-12は、CPU103が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、CPU103は、先ず、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し(122SGSa031)、RAM102におけるアドレスF001(図9-13(B)参照)に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する(122SGSa032)。そして、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa033)。錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa033;N)、CPU103は、122SGSa033を繰り返し実行することで、錠スイッチ122SG051がOFFとなるまで待機する。

【0341】

尚、錠スイッチ122SG051がOFFである場合(122SGSa051;N)は

50

、CPU103は、表示モニタ122SG029における設定値の表示を終了するとともに(122SGSa034)、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信して設定値確認処理を終了する(122SGSa035)。

【0342】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、設定確認状態を終了(設定値確認処理を終了)することによって通常のホットスタートで起動した場合と同一の状態となるので、122SGSa035の処理にて演出制御基板12に対して送信するコマンドは、ホットスタート通知コマンドであってもよい。

【0343】

図9-13(A)は、CPU103が実行するRAMクリア処理を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102に格納されているデータが正常であるか否かを判定する(122SGSa041)。RAM102に格納されているデータが正常である場合(122SGSa041;N)は、更にRAM102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(122SGSa042)。RAM102にバックアップデータが保存されている場合(122SGSa042;Y)、CPU103は、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定して122SGSa045に進む(122SGSa043)。

【0344】

一方、RAM102に異常が有る場合(122SGSa041;Y)や、RAM102にバックアップデータが保存されていない場合(122SGSa042;N)は、RAM102における先頭のアドレスを指定して122SGSa045に進む(122SGSa044)。

【0345】

122SGSa045においてCPU103は、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する。特に、RAM102に異常が有る場合(122SGSa041;Y)やバックアップデータが無い場合(122SGSa042;N)については、アドレスF000に「00H」がセットされることで、パチンコ遊技機1は自動的に設定値1が設定された状態となる。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス(後述するFXXX)であるか否かを判定する(122SGSa046)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(122SGSa046;N)は、RAM102における次のアドレスを指定して122SGSa045に進み(122SGSa047)、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(122SGSa046;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

【0346】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおけるRAM102は、図9-13(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、その他のアドレス(F002やF003等)には、パチンコ遊技機1が起動したときにクリアスイッチがONであったか否かを特定可能なクリアスイッチバックアップ情報の他、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

10

20

30

40

50

【0347】

つまり、本実施の形態の特徴部122SGにおけるRAMクリア処理とは、RAM102に異常が無く、且つバックアップデータが有る場合には、設定値が格納されているアドレス(F000)を除くアドレス(F001~FXXX)に「00H」を格納することによって設定値以外のデータをクリアする一方で、RAM102に異常が有る場合やバックアップデータが無い場合には、RAM102における全てのアドレス(F000~FXXX)に「00H」を格納することによって、設定値を含む全てのデータをクリアする処理である。

【0348】

尚、本実施の形態における特徴部122SGでは、RAM102の先頭のアドレスF000に設定値を格納したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102の最後のアドレスに設定値を格納してもよい。尚、このようにRAM102の最後のアドレスに設定値を格納する場合は、図9-13(A)に示すRAMクリア処理を実行する際に、データをクリアするアドレスとしてRAM102の最後のアドレスの直前のアドレスを指定し、アドレスF000から該直前のアドレスに順次「00H」を格納していけばよい。

【0349】

更に、本実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合に、RAM102の設定値を除くデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部122SGではアドレスF003)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0350】

また、本実施の形態における特徴部122SGでは、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する場合は、クリアスイッチバックアップ情報を遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、クリアスイッチバックアップ情報がCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【0351】

図9-14は、CPU103が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。設定変更処理では、CPU103は、先ず、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する(122SGSa051)。尚、設定値変更開始通知コマンドは、設定値変更処理を開始する直前(122SGSa018において錠スイッチ122SG051がONであると判定したタイミング)で送信してもよい。そして、RAM102におけるアドレスF000(図9-13(B)参照)に格納されている設定値を特定し(122SGSa052)、該特定した設定値を表示モニタ122SG029に表示する(122SGSa053)。

【0352】

次にCPU103は、設定切替スイッチ122SG052の操作が有るか否かを判定する(122SGSa054)。設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合(122SGSa054)は、RAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(122SGSa055)。具体的には、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1

段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0353】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ122SG029に表示し（122SGSa056）、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa057）。尚、122SGSa054において設定切替スイッチの操作が無い場合（122SGSa054;N）は、122SGSa055と122SGSa056の処理を実行せずに122SGSa057の処理を実行する。

10

【0354】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa057;Y）、CPU103は、122SGSa054～122SGSa056の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する処理を実行する。

【0355】

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合（122SGSa057;N）、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値をアドレスF000に格納する。つまり、CPU103は、アドレスF001に格納されている設定値（表示モニタ122SG029に表示されている仮の設定値）をアドレスF000に格納することで、アドレスF001に格納されている設定値を本設定値として記憶する（パチンコ遊技機1の設定値を変更する）。そして、CPU103は、RAM102のアドレスF000に格納されている設定値に応じた設定値指定コマンドと、設定値変更終了通知コマンドと、を演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGSa059、122SGSa060）。

20

【0356】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、設定値変更終了通知コマンドを設定変更処理内で演出制御基板12に対して送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更終了通知コマンドは、遊技制御メイン処理内（設定変更処理を終了した直後）で演出制御基板12に対して送信してもよい。

30

【0357】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、錠スイッチ122SG051をOFFとすることで、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定される（RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納する）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、始動入賞口への遊技球の入賞や、クリアスイッチの操作、錠スイッチ122SG051の押込み操作等の操作を実行してから錠スイッチ122SG051をOFFとすることで、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されるようにしてもよい。

【0358】

40

また、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1がコールドスタート出起動した場合や設定変更状態で起動した場合は、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や設定値変更開始通知コマンドを送信するよりも前にRAMクリア処理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、RAMクリア処理は、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や設定値変更開始通知コマンドを送信した後に実行してもよい。

【0359】

更に、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、パチンコ遊技機1の設定値が変更されるよりも前にRAMクリア処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊

50

技機１の設定値が変更された後に再びＲＡＭクリア処理を実行する（ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納されている設定値以外のデータをクリアする）ようにしてもよい。このようにすることで、ＲＡＭ内に不正なデータが記憶されたまま遊技が開始されてしまうことを等の不具合を防ぐことができる。

【０３６０】

更に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動させる場合と設定変更状態で起動させる場合とでは、共通のＲＡＭクリア処理（１２２ＳＧＳａ０１７）を実行した後、起動した状態に応じたコマンド（コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンドや設定値変更終了通知コマンド）を演出制御基板１２に対して送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動させる場合と設定変更状態で起動させる場合とでは、起動した状態に応じたコマンド（コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンドや設定値変更終了通知コマンド）を演出制御基板１２に対して送信した後に共通のＲＡＭクリア処理を実行してもよい。

10

【０３６１】

次に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおける遊技制御用タイマ割込処理について説明する。図９－１５に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用タイマ割込処理において先ず電源断検出処理（１２２ＳＧＳ０２０）を実行した後、スイッチ処理（Ｓ２１）～コマンド制御処理（Ｓ２７）の処理を実行する。図９－１６に示すように、電源断検出処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５１）。電源断信号の入力が無い場合は（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｙ）、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定し（１２２ＳＧＳ０５３）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１２２ＳＧＳ０５３）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（１２２ＳＧＳ０５４）、パチンコ遊技機１が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

20

【０３６２】

次に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおける演出制御メイン処理について説明する。図９－１７は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（１２２ＳＧＳ４０１ａ）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（１２２ＳＧＳ４０１ｂ）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

30

【０３６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（１２２ＳＧＳ４０２）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を－１し（１２２ＳＧＳ４０３）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４０４）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（１２２ＳＧＳ４０４；Ｙ）は、１２２ＳＧＳ４０３及び１２２ＳＧＳ４０４の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

40

【０３６４】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（１２２ＳＧＳ４０４；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４０５）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４０５；Ｙ）、即ち、パチンコ遊技機１が電断復旧した場合は、ＲＡＭ１２２に記憶さ

50

れている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアして122SGS417に進む（122SGS406）。

【0365】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（122SGS405；N）、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS407）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（122SGS407；Y）は、RAM122に記憶されている前記遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（122SGS408）、RAM102に記憶されていた情報
10
がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためのRAMクリア報知処理を実行する（122SGS409）。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L、8Rからの音出力等を所定期間（例えば、10秒間）し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、122SGS417に進む。

【0366】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（122SGS407；N）、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する
20
（122SGS410）。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合（122SGS410；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）を実行するための設定値変更中報知処理を実行する（122SGS411）。尚、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠122SG003が開放されており、且つ設定値の変更を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ122SG029を視認している状態である。つまり、設定変更状態とは、設定値の変更を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定変更状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知としては、
30
スピーカ8L、8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光によって、設定値の変更を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定変更状態で起動していることを報知すればよい。

【0367】

更に、演出制御用CPU120は、設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有るか否か、即ち、設定値の設定値が終了したか否かを判定する（122SGS412）。設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有る場合（122SGS412）は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機1に新たに設定された設定値（RAM102のアドレスF000に格納された設定値）を特定し、該特定した設定値を設定値情報（設定値に応じた「1」～「3」の値）としてRAM122に更新記憶する（122SGS413）。そして、前述した122SGS408及び122SGS409の処理を実行した後に122SGS417に進む。尚、設定値変更終了通知コマンドと設定値指定コマンドの少なくともどちらか一方の受信が無い場合（122SGS412；N）は、122SGS411と122SGS412の処理を繰り返し実行する。

【0368】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、設定値変更中報知の実行後にRAM122をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更中報知と並行してRAM122をクリアしてもよい。尚、RAM122のクリアが設定値変更中報知の実行中に完了した場合は、RAMクリア報知を設定値変更中報知と並行して実行してもよいし、設定値変更中報知の終了後にRAMクリア報知を実行してもよい。
50

【0369】

また、設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合（122SGS410；N）、演出制御用CPU120は、設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否か、即ち、パチンコ遊技機1が設定確認状態で起動したか否かを判定する（122SGS414）。設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（122SGS414；Y）は、設定確認状態であること（表示モニタ122SG029から設定値を確認可能であることを）を報知するための設定値確認中報知処理を実行する（122SGS415）。尚、設定値確認中報知処理では、画像表示装置5における画像の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L、8Rからの音出力等によりパチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員や、該パチンコ遊技機1の周囲に設定確認状態であることを報知できればよい。尚、演出制御用CPU120は、設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合（122SGS410；N）は、122SGS405の処理に進み、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値確認開始通知コマンドのいずれのコマンドを受信するまで待機する（122SGS405、122SGS407、122SGS410、122SGS414の処理を繰り返し実行する）。

10

【0370】

このように、本実施の形態の特徴部122SGにおける演出制御メイン処理では、図9-18に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートや設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報（該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）をRAM122からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機1の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機1に設定されている設定値に対応する「1」～「3」のいずれかの数値）についてはRAM122からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をRAM122からクリアする一方で、設定値情報についてはRAM122からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機1を設定変更状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをRAM122からクリアしない一方で、設定値情報についてはRAM122に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

20

【0371】

つまり、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM122からクリアする情報が異なっている。

30

【0372】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされ、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動した場合においても、遊技者情報や演出用情報をクリアするようにしてもよい。

【0373】

図9-17に戻り、122SGS417において演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置5において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図9-19に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

40

50

【0374】

尚、本実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0375】

10

尚、本実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合とで、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量や、遊技効果ランプ9の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0376】

20

そして、図9-17に戻り演出制御用CPU120は、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（122SGS418）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（122SGS419）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（122SGS420）、以下の処理を実行する。

【0377】

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（122SGS421）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機1の起動報知を実行すればよい。

30

【0378】

尚、本実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。

40

【0379】

具体的には、図9-20に示すように、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイ

50

ミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは異なってもよい。

【0380】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されておらず、且つ RAM 102 におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングは異なってもよい。

10

【0381】

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

【0382】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されている可能性が有る場合には、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

20

【0383】

特に、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

30

【0384】

つまり、本発明における特別制御とは、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像の表示を実行することを指す。

40

【0385】

尚、前述したように、遊技効果ランプ 9 の発光開始タイミングと、スピーカ 8 L, 8 R の音出力開始タイミングと、画像表示装置 5 における画像の表示開始タイミングとが同一となっているので、これらパチンコ遊技機 1 の起動時の報知態様については、ホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合）の報知期間が 60 秒、コールドスタート通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合）の報知期間が 60 秒、設定値変更終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合）の報知期間が 40 秒となっている。

【0386】

50

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L、8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【0387】

また、本実施例の特徴部 1 2 2 S G では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L、8 R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

【0388】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ランプ 9 のうち一部のみを発光させてもよい。

【0389】

更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 が開放されている状態であるので、スピーカ 8 L、8 R のうち一方のみから音出力を行う（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L、8 R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM 1 0 2 や RAM 1 2 2 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【0390】

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

【0391】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

【0392】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機 1 の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機 1 の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず 1 の報知態様にて実行し

てもよい。また、パチンコ遊技機1の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機1の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

【0393】

また、本実施の形態における特徴部122SGにおいては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置5に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

10

【0394】

また、本実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

20

【0395】

図9-17に戻り、次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する(122SGS422)。電源断検出処理では、図9-22に示すように、演出制御用CPU120は、先ず、電源基板(図示略)からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する(122SGS431)。電源断信号の入力が無い場合は(122SGS431; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は(122SGS431; Y)、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し(122SGS432)、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する(122SGS433)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(122SGS434)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

30

【0396】

図9-17に戻り、次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理: 122SGS423)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図9-3参照)であるのか解析する。

40

【0397】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(122SGS424)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

【0398】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理(122SGS425)、遊技者情報の入力を受け付け

50

る遊技者情報入力処理（１２２ＳＧＳ４２６）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（１２２ＳＧＳ４２７）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（１２２ＳＧＳ４２８）を実行する。その後、Ｓ５２に移行する。

【０３９９】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者のスティックコントローラ３１Ａや押しボタン３１Ｂの操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をＲＡＭ１２２に記憶する。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

10

【０４００】

遊技者情報出力処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者のスティックコントローラ３１Ａや押しボタン３１Ｂの操作によって、ＲＡＭ１２２に記憶されている遊技者情報にもとづいて２次元コードを生成し、該２次元コードを画像表示装置５に表示する。そして、該２次元コードの表示終了後は、ＲＡＭ１２２に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置５に表示された２次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機１における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

20

【０４０１】

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

【０４０２】

次に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおける演出制御プロセス処理について説明する。図９－２２に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、先読規制カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４４１）。先読規制カウンタの値が「０」である場合（１２２ＳＧＳ４４１；Ｙ）は、先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行する。

30

【０４０３】

また、先読規制カウンタの値が「１」～「４」のいずれかである場合（１２２ＳＧＳ４４１；Ｎ）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「１」であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４４２）。演出制御プロセスフラグの値が「０」、「２」～「７」のいずれかである場合（１２２ＳＧＳ４４２；Ｎ）は、演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「１」である場合（１２２ＳＧＳ４４２；Ｙ）は、先読規制カウンタの値を－１し（１２２ＳＧＳ４４３）、演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行する。以上のように１２２ＳＧＳ４４１～１２２ＳＧＳ４４３の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機１においては、変動表示が４回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

40

【０４０４】

尚、本実施の形態における特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１が起動したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、４回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１が起動したことにもとづいて、ＣＰＵ１０３が始動入賞判定処理（図５参照）を実行しないことで、４回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

50

【0405】

また、本実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【0406】

以上、本実施の形態の特徴部122SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図8-2(H)に示すように、演出制御用CPU120は、第1示唆演出としてのスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出と、第2示唆演出としてのスーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出の開始時から該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル31AK007の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

【0407】

また、本実施の形態には、以下に示す発明122SGも含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開2016-42880号公報に記載されているものや、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-42880号公報や特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板（遊技制御基板）がバックアップされている記憶にもとづいて遊技機を復旧するために該主基板から演出制御基板（演出制御手段）に対して出力されるコマンド（制御情報）と、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、遊技機の設定値を変更可能な状態とするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、が同一であると、遊技機に電源を投入して起動させる際に、演出制御基板が該起動状態に応じた適切な処理を実行できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明122SGの手段1の遊技機として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1～3の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-14に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、

前記遊技制御手段から出力される制御情報（例えば、図9-3に示す演出制御コマンド）に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図9-17に示すRAMクリア報知処理、設定値変更中報知処理、設定値確認中報知処理等を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第1起動状態（例えば、ホットスタート）と、前記バックアップ記憶手段が記憶

10

20

30

40

50

する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第2起動状態（例えば、コールドスタート）と、前記設定手段による設定を可能とする第3起動状態（例えば、設定変更状態）のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する（例えば、図9-11、図9-14に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、演出制御手段が、電力供給が開始されたときに遊技制御手段の起動状態に応じた適切な処理を実行することができる。

10

【0408】

更には、発明122SGの手段2として、

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、RAM122）を備え、

前記制御情報が対応する起動状態が前記第2起動状態である場合と前記第3起動状態である場合とで、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報のうち、消去する情報が異なる（例えば、図9-18に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM102から

20

クリアされる情報が異なる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切な消去を行うことができる。

【0409】

更には、発明122SGの手段3として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報（例えば、設定値変更終了通知コマンド）を出力可能であって、

前記演出制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報が出力されたことにもとづいて、前記第3起動状態の終了に応じた特別制御を行う（たとえば、図9-20に示すように、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L、8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特別制御によって、設定値を設定可能な第3起動状態が終了したことを認識することができる。

【0410】

更には、発明122SGの手段4として、

前記演出制御手段は、前記第1起動状態または前記第2起動状態に対応する制御情報が出力されたときには、該出力に応じて特定制御を行う（たとえば、図9-20に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L、8Rからの音出力を実行する部分）

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特定制御によって、設定値を設定不能な起動状態であることを認識することができる。

【0411】

更には、発明122SGの手段5として、

前記演出制御手段は、前記制御情報が対応する起動状態に応じて異なる制御を行う（たとえば、図9-20に示すように、ホットスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する部分と、コールドスタ

50

ート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L、8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像を実行する部分。また、図9-19に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示したり、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示する部分)

10

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、いずれの起動状態であるかを容易に認識することができる。

【0412】

更には、発明122SGの手段6として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態において設定値が変更された場合には、前記バックアップ記憶手段に記憶されているバックアップ情報を、特定情報を除いて消去する（例えば、変形例122SG-1として図9-23に示すように、設定値が変更されたことにもとづいてRAMクリア処理を実行し、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値のデータを除くアドレスF001以降のデータをクリアする部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更に応じた、適切なバックアップ情報の消去を実行することができる。

20

【0413】

更には、発明122SGの手段7として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するために用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）を備え、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するタイミングは、前記第1起動状態と前記第2起動状態とで異なる（例えば、変形例122SG-4に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合は、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送信する前のタイミングでRAMクリア処理を実行し、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミングでRAMクリア処理を実行する部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切なタイミングで遊技情報の消去を実行することができる。

【0414】

また、本実施の形態には、以下に示す発明123SGも含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開2016-42880号公報に記載されているものや、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-42880号公報や特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアする場合（一般起動状態）と、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合（設定起動状態）と、で報知態様が同一であると、遊技機がこれら一般起動状態と設定起動状態とのどちらであるか特定できず、遊技機の不正な設定変更等の発見が困難であるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明123SGの手段1の遊技機として、

40

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1～3の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-14に示す設定変更処理

50

を実行する部分)と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分)と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102やRAM122)と、

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動報知手段(例えば、演出制御用CPU120が図9-17に示す起動報知処理を実行する部分)と、

を備え、

10

前記遊技制御手段は、前記起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容をクリアして起動する一般起動状態(例えば、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した状態)と、前記設定手段による設定を有効とする設定起動状態(例えば、設定変更状態)とを有し、

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様にて前記報知を行う(例えば、図9-20示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ8L、8Rからの音出力を実行し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ8L、8Rからの音出力、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示を実行する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態が、一般起動状態であるのか設定起動状態であるのかを容易に特定できるので、設定による不正を容易に発見できる。

20

【0415】

更には、発明123SGの手段2として、

前記起動報知手段は、優先度に応じて各種の報知を実行可能であって、

前記設定起動状態の報知の優先度は、前記一般起動状態の報知の優先度よりも高い(例えば、変形例122SG-5に示すように、優先度の高い設定値変更中報知の実行中は、優先度の低いRAMクリア報知を実行しないようにする部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定起動状態の報知が優先されるので、設定による不正を発見できなくなってしまうことを防ぐことができる。

30

【0416】

更には、発明123SGの手段3として、

前記起動報知手段は、前記設定起動状態と前記一般起動状態とを、異なる報知期間にて報知する(例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合の報知期間が60秒、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合の報知期間が40秒である部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた期間において適切な報知を実行できる。

【0417】

更には、発明123SGの手段4として、

前記起動報知手段は、

40

第1報知手段(例えば、画像表示装置5)と、該第1報知手段とは異なる第2報知手段(例えば、遊技効果ランプ9やスピーカ8L、8R)とを有し、

前記設定起動状態については前記第1報知手段により報知し(例えば、図9-20に示すように、画像表示装置5にメッセージ画像を表示する部分)、

前記一般起動状態については前記第2報知手段により報知する(例えば、図9-20に示すように、遊技効果ランプ9の発光やスピーカ8L、8Rからの音出力を実行する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動報知が、異なる報知手段にて実行されるので、いずれの起動状態であるのかを認識し易くできる。

【0418】

更には、発明123SGの手段5として、

50

前記遊技制御手段は、前記設定起動状態となった後の遊技可能状態と、前記一般起動状態となった後の遊技可能状態とで、遊技進行に関わる設定として共通の設定による遊技制御（例えば、パチンコ遊技機１が起動してからＣＰＵ１０３が始動入賞判定処理を実行しないことによって、４回の変動表示までは先読予告演出の実行を規制する部分）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、異なる設定による遊技制御が実行されることにより、設定変更されたことを認識されてしまう等の不都合の発生を防ぐことができる。

【０４１９】

また、本実施の形態には、以下に示す発明１２４ＳＧも含まれている。つまり、従来、遊技機として、例えば、特開２０１６－１３７３５１号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１６－１３７３５１号公報に記載されている遊技機にあっては、設定値の変更により遊技情報が意図せず消去されてしまうと、遊技機が設置されている店舗や遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明１２４ＳＧの手段１の遊技機として、

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、１～３の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図９－１４に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が消去されることを事前に報知可能な報知手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が変形例１２２ＳＧ－１における設定値変更確認報知処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定手段によって新たに設定値が設定されたときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、ＣＰＵ１０３が変形例１２２ＳＧ－１に示すＲＡＭクリア処理を実行する部分）、

前記所定操作は、設定変更開始操作（例えば、クリアスイッチをＯＮとする操作）と設定変更操作（例えば、設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２をＯＮとする操作）と設定変更完了操作（例えば、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとする操作）とを含み、

前記設定手段は、前記設定変更開始操作がされることで記設定変更操作が可能となり（例えば、変形例１２２ＳＧ－１として図９－２３に示すように、ＣＰＵ１０３が、クリアスイッチがＯＮであると判定（１２２ＳＧＳａ０５４ａ；Ｙ）した後に１２２ＳＧＳａ０５４ｄ～１２２ＳＧＳａ０５６の処理を実行可能となる部分）、該可能となった前記設定変更操作の後に前記設定変更完了操作がされることにより、前記設定変更操作によって変更された設定値の設定を行い（例えば、変形例１２２ＳＧ－１として図９－２３に示すように、ＣＰＵ１０３が、錠スイッチがＯＦＦであると判定（１２２ＳＧＳａ０５７；Ｎ）した後に１２２ＳＧＳａ０５８の処理を実行する部分）、

前記報知手段は、前記設定変更開始操作がされたときに、前記報知を実行する（例えば、変形例１２２ＳＧ－１として図９－２４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定（１２２ＳＧＳ４１０；Ｙ）したことにともなう設定値変更確認報知処理を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更によって、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。

【０４２０】

更には、発明 1 2 4 S G の手段 2 として、

前記遊技制御手段は、前記設定変更開始操作がされた後に、前記設定変更操作がされることなく該設定変更完了操作がされた場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を消去しない（例えば、変形例 1 2 2 S G - 1 として図 9 - 2 3 に示すように、C P U 1 0 3 が設定切替スイッチの操作が無しであると判定（1 2 2 S G S a 0 5 4 d ; N）した後に、更に錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F であると判定した場合には、R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 0 とアドレス F 0 0 1 に同一の設定値が格納されていることにもとづいて（1 2 2 S G S a 0 5 7 c ; Y）、R A M クリア処理（1 2 2 S G S a 0 6 0）を実行せずに設定値変更処理を終了する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が変更されないにもかかわらず、遊技情報が消去されてしまうことによって遊技者に不利益が生じてしまうことを防ぐことができる。

10

【0 4 2 1】

更には、発明 1 2 4 S G の手段 3 として、

前記報知手段は、前記設定変更完了操作がされることなく前記所定操作が終了された場合に、遊技情報が前記遊技制御手段によって消去されないことを報知可能である（例えば、変形例 1 2 2 S G - 1 として図 9 - 2 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更確認報知処理を実行することによって画像表示装置 5 にメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 が表示される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、操作者が、遊技情報が消去されないようにするための操作方法を認識することができるので、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを、より一層防ぐことができる。

20

【0 4 2 2】

更には、発明 1 2 4 S G の手段 4 として、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに、消去条件が成立しており、且つ、所定の確認操作がされた場合に、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、図 9 - 1 1 に示すように、C P U 1 0 3 が遊技制御メイン処理においてクリアスイッチが O N であると判定（1 2 2 S G S a 0 0 3 ; Y）した後に R A M クリア処理（1 2 2 S G S a 0 1 7）を実行する部分）、

前記報知手段は、前記消去条件が成立している場合にも前記報知を行う（例えば、変形例 1 2 2 S G - 2 として図 9 - 2 6 に示すように、画像表示装置 5 にメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 2 が表示される部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。

【0 4 2 3】

更には、発明 1 2 4 S G の手段 5 として、

前記遊技制御手段から出力される制御情報に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、R A M 1 2 2）と、

40

前記演出制御用記憶手段における消去を実行するか否かを選択可能な選択手段（例えば、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）と、

を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行しないことが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、変形例 1 2 2 S G - 3 に示すように、R A M 1 0 2 のみをクリアする部分）、遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行することが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するとともに、前記演出制御

50

用記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去する（例えば、変形例１２２ＳＧ－３に示すように、ＲＡＭ１０２とＲＡＭ１２２との両方をクリアする部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、消去条件が成立している場合に、遊技情報記憶手段における消去とともに、演出制御用記憶手段の消去を実行するか否かを選択することができる。

【０４２４】

以上、本発明の実施の形態における特徴部１２２ＳＧ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ても本発明に含まれる。

【０４２５】

例えば、前記実施の形態の特徴部１２２ＳＧでは、図９－１１に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチがＯＮである場合は、ＲＡＭクリア処理（１２２ＳＧＳａ０１７）を実行した後、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮである場合（１２２ＳＧＳａ０１８；Ｙ）に設定変更処理（１２２ＳＧＳａ０２０）を実行し、パチンコ遊技機１に新たな設定値を設定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチがＯＮである場合は、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを先に判定し、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮである場合は、設定変更処理においてパチンコ遊技機１に新たな設定値を設定したことにもとづいてＲＡＭクリア処理を実行してもよい。

【０４２６】

尚、このように、設定変更処理においてパチンコ遊技機１に新たな設定値を設定したことにもとづいてＲＡＭクリア処理を実行する場合は、変形例１２２ＳＧ－１として図９－２３に示すように、設定変更処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、該ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行開始したことを示す第１設定値変更回通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信する（１２２ＳＧＳａ０５１）。次に、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値を特定するとともに（１２２ＳＧＳａ０５２）、該特定した設定値を表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示する。

【０４２７】

そして、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチがＯＮであるか否かを判定し（１２２ＳＧＳａ０５４ａ）、クリアスイッチがＯＦＦである場合（１２２ＳＧＳａ０５４ａ；Ｎ）は、更に錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５４ｂ）。錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮである場合（１２２ＳＧＳａ０５４ｂ；Ｙ）は、１２２ＳＧＳａ０５４ａと１２２ＳＧＳａ０５４ｂの処理を繰り返し実行し、クリアスイッチがＯＮまたは錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＦＦとなるまで待機する。尚、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＦＦである場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して設定変更処理を終了する（１２２ＳＧＳ０６１）。

【０４２８】

また、クリアスイッチがＯＮである場合（１２２ＳＧＳａ０５４ａ；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２の操作によってパチンコ遊技機１の設定値を変更可能となったことを示す第２設定値変更開始通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信し（１２２ＳＧＳａ０５４ｃ）、設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２の操作が有りか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５４ｄ）。

【０４２９】

設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２の操作が有る場合（１２２ＳＧＳａ０５４ｄ；Ｙ）は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１の内容を更新する（１２２ＳＧＳａ０５５）。具体的には、表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示されている設定値が「１」である場合は、該「１」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「２」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納し、表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示されている設定値が「２」である場合は、該「２」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「３」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する。尚、表示モニ

10

20

30

40

50

タ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0430】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ122SG029に表示し（122SGSa056）、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa057）。尚、122SGSa054において設定切替スイッチの操作が無い場合（122SGSa054;N）は、122SGSa055と122SGSa056の処理を実行せずに122SGSa057の処理を実行する。

【0431】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa057;Y）、CPU103は、122SGSa054d~122SGSa056の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する処理を実行する。

【0432】

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合（122SGSa057;N）、CPU103は、RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されているか否かを判定する（122SGSa057a）。RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されていない、つまり、設定切替スイッチ122SG052が操作されること無く錠スイッチ122SG051がOFFとなった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0433】

一方で、RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されている場合（122SGSa057a;Y）は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値とアドレスF001に格納されている設定値とを比較し（122SGSa057b）、RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されているか否かを判定する（122SGSa057c）。RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されている場合（122SGSa057c;Y）、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更されなかった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0434】

また、RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に異なる設定値が格納されている場合（122SGSa057c;N）、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更された場合は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値をアドレスF000に格納する、つまり、アドレスF001に格納されている設定値をパチンコ遊技機1の本設定値として記憶する（122SGSa058）。

【0435】

そして、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値（新たに設定されたパチンコ遊技機1の設定値）に応じた設定値指定コマンドを演出制御基板12に対して送信し（122SGSa059）、RAMクリア処理を実行する（122SGSa060）。尚、RAMクリア処理（122SGSa060）は、図9-13にて説明したRAMクリア処理と同一の処理を実行し、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値を除くデータ（アドレスF001以降に格納されているデータ）をクリアする。RAMクリア処理（122SGSa060）の実行後は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0436】

図9-24は、変形例122SG-1における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。変形例122SG-1における演出制御メイン処理では、演出制御用CPU120は、図9-24に示すように、コールドスタート通知コマンドの受信が無いと判定した場合(122SGS407;N)、第1設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS410a)。第1設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410a;N)は、122SGS414(図9-17参照)に進み、第1設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410a;Y)は、設定値変更確認報知処理を実行し(122SGS410b)、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示を、メッセージ画像122SG005M1(図9-25(A)参照)として表示する。

10

【0437】

そして、演出制御用CPU120は、第2設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS410c)。第2設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410c;N)は、更に設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定し(122SGS410d)する。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410d;N)は、122SGS410b~122SGS410dの処理を繰り返して実行し、第1設定値変更開始通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドの受信まで待機する。また、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410d;Y)は、122SGS414(図9-17参照)に進む。

20

【0438】

また、第2設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410c;Y)、演出制御用CPU120は、設定値の変更操作中であることを報知するための設定値変更中報知処理を実行し(122SGS411)、設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS411a)。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合(122SGS411a;N)は、122SG411と122SGS411aの処理を繰り返して実行して設定値変更終了通知コマンドを受信するまで待機する。そして、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合(122SGS411a;Y)は、設定値指定コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS411b)。設定値指定コマンドの受信が無い場合(122SGS411b;N)は、122SGS414(図9-17参照)に進み、設定値指定コマンドの受信が有る場合(122SGS411b;Y)は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機1に新たに設定された設定値(RAM102のアドレスF000に格納された設定値)を特定し、該特定した設定値を設定値情報(設定値に応じた「1」~「3」の値)としてRAM122に更新記憶する(122SG413)。そして、122SGS408(図9-17参照)に進む。

30

【0439】

以上のようにCPU103が設定変更処理を実行し、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理を実行することで、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ122SG051とをONにした状態でパチンコ遊技機1を起動すると、図9-25(A)に示すように、画像表示装置5において、設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示がメッセージ画像122SG005M1として表示される。

40

【0440】

このように画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1が表示されている状態で遊技場の店員等が錠スイッチ122SG051をOFFとした場合は、図9-25(B)に示すように、パチンコ遊技機1の設定値が変更されることなく、また、RAM102がクリアされることなく、画像表示装置5に初期図柄として飾り図柄が「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示される。一方で、画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1が表示されている状態で遊技場の店員等が再度クリアスイッチをONとした場合は、図9-25(C)に示すように、パチンコ遊技機1が設定変更状態となり、画像

50

表示装置 5 における画像の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L, 8 R からの音出力等によって設定値の変更操作中であることが報知される。

【0441】

そして、該設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定せずに錠スイッチ 122SG051 を OFF とした場合や、遊技場の店員等が新たな設定値として元の設定値と同一の設定値を設定して錠スイッチ 122SG051 を OFF とした場合は、図 9-25 (D) に示すように、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されること無く、また、RAM 102 がクリアされること無く、画像表示装置 5 に初期図柄として飾り図柄が「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示される。更に、設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定（設定値を変更）して錠スイッチ 122SG051 を OFF とした場合は、図 9-25 (E) に示すように、設定値が変更されたことにもとづいて RAM 102 がクリアされ、画像表示装置 5 に初期図柄として飾り図柄が「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示される。

10

【0442】

また、前記変形例 122SG-1 では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ 122SG051 とを ON とした状態でパチンコ遊技機 1 を起動することで、画像表示装置 5 に設定値を変更することで RAM 102 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 122SG051 を OFF とする指示が、メッセージ画像 122SG005M1 として表示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、変形例 122SG-2 として図 9-26 に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを ON とした状態でパチンコ遊技機 1 を起動することで、画像表示装置 5 にパチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動することで RAM 102 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動しない場合はパチンコ遊技機 1 の再起動を行う指示を、メッセージ画像 122SG005M2 として表示してもよい。

20

【0443】

このようにすることで、例えば、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 をホットスタートで起動させようとして誤ってクリアスイッチを ON としてしまった場合等に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動されてしまい RAM 102 に記憶されている遊技情報が意図せずクリアされてしまうことを防ぐことができる。

30

【0444】

また、前記変形例 122SG-1 及び前記変形例 122SG-2 では、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合やコールドスタートで起動した場合に、画像表示装置 5 にメッセージ画像 122SG005M1 やメッセージ画像 122SG005M2 を表示することによって RAM 102 をクリアするか否かの確認を行う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 にメッセージ画像することによって RAM 102 をクリアするか否かの確認を行うのは、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合とコールドスタートで起動とのいずれか一方のみでもよいし、両方であってもよい。

【0445】

40

また、前記変形例 122SG-1 では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ 122SG051 とを ON とした状態でパチンコ遊技機 1 を起動することで、画像表示装置 5 に設定値を変更することで RAM 102 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 122SG051 を OFF とする指示が、メッセージ画像 122SG005M1 として表示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、変形例 122SG-3 として図 9-27 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動したことや設定値が変更されたことにもとづいて RAM 102 がクリアされた場合は、画像表示装置 5 に設定値が変更された旨や RAM 102 がクリアされた旨と、これら設定値が変更されたことや RAM 102 がクリアされたことに応じて RAM 122 をクリアするか否の選択肢と、を含むメッセージ画像 122SG

50

005M3を表示するとともに、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122をクリアするか否の選択を受け付けるようにしてもよい。

【0446】

尚、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122のクリアを選択した場合は、演出制御用CPU120がRAMクリア処理を実行することによってRAM122における設定値情報を除く他の情報をクリアし（結果的にRAM102とRAM122の両方をクリアし）、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122のクリアを選択しなかった場合は、RAM122をクリアしない（結果的にRAM102のみをクリアする）。

【0447】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、同一タイミング（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や設定値変更開始通知コマンドを送信する前のタイミング）でRAMクリア処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-4として、例えば、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合は、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送信する前のタイミングでRAMクリア処理を実行し、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミング（より具体的には演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信した後、つまり、設定値の変更を終了した後）でRAMクリア処理を実行する等、

【0448】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、図9-17に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで、必ずRAM102やRAM122がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためにRAMクリア報知処理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、変形例122SG-5として、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動してパチンコ遊技機1の設定値を変更中であることを報知する（設定値変更中報知を実行する）場合には、RAMクリア報知を実行しない等、各報知に優先度を設定し、優先度の高い報知（例えば、設定値変更中報知）が実行されている場合は、優先度の低い報知（例えば、RAMクリア報知）を実行しないようにしてもよい。

【0449】

このように各報知に優先度を設ける場合は、優先度の高い報知の実行後に優先度の低い報知を実行してもよい。尚、この場合は、優先度の低い報知を優先度の高い報知が実行されなかった場合よりも短い期間で実行することにより、報知を実行する期間が長尺となってしまうことを防ぐようにしてもよい。

【0450】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に可動体32に対する設定をなんら実行していないが、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の起動時は、前述したRAMクリア報知、設定値変更中報知、設定値確認中報知、各種起動報知と並行して可動体32が正常に動作するか否かの確認動作を実行するようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機1をホットスタートやコールドスタートで起動する場合は、60秒間の起動報知が実行されるので、該起動報知中に可動体32の確認動作を実行することができる。また、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、40秒間の起動報知に加えて設定値の変更が行われるので、これら設定値の変更中と40秒間の起動報知中に可動体32の確認動作を実行することができる。

【0451】

尚、可動体32の確認動作は、パチンコ遊技機1の起動態様にかかわらず、パチンコ遊技機1に電源が投入された時点から実行してもよいし、ホットスタート通知コマンド、コ

10

20

30

40

50

ールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認開始通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド等を演出制御用CPU120（演出制御基板12）が受信した時点から実行してもよい。更に、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドを受信した時点から可動体32の確認動作を実行する場合、つまり、パチンコ遊技機1の設定値の変更中に可動体32の確認動作を実行する場合は、該確認動作のエラーが発生しても設定値変更中報知の実行を優先し、確認動作のエラー報知を実行しないようにしてもよい。

【0452】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動した場合、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定することで、そのまま新たな設定値が遊技に反映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、設定変更状態でパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定した場合は、一旦パチンコ遊技機1を再起動（パチンコ遊技機1をホットスタートで起動）させることによって新たな設定値が遊技に反映されるようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1を再起動させることによって新たな設定値が遊技に反映される場合は、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動した場合には、可動体32の確認動作として、可動体32を原点位置から演出位置に向けて僅かに移動させた後、再び可動体32を原点位置に移動させる等の比較的短い期間で実行可能な確認動作を実行し、パチンコ遊技機1を再起動した場合には、可動体32の確認動作として、可動体32を原点位置から演出位置に移動させた後、再び可動体32を原点位置に移動させる等の比較的長い期間を要する確認動作を実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1を起動した際の可動体32の確認動作に要する期間を短縮することができる。

【0453】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、RAM102からクリアされない特定情報として、アドレスF000に格納されている設定値を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102からクリアされない特定情報としては、RTCの設定や、エラー履歴等を含めてもよい。

【0454】

更に、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、RAM102にクリアされない特定情報としての設定値と、クリアされる情報としての仮設定値、遊技情報等を記憶する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100上に2つのRAMを設け、一方のRAMに設定値等のクリアされない特定情報を記憶し、他方のRAMに仮設定値、遊技情報等のクリアされる情報を記憶してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて他方側のRAM（仮設定値、遊技情報等が記憶されているRAM）をクリアするか否かを異ならせることができる。更に、RAM102内にクリアされない特定情報を記憶するための領域とクリアされる情報を記憶するための領域とを設けるようにしてもよい。

【0455】

また、上記したように遊技制御用マイクロコンピュータ100上に2つのRAMを設ける場合は、設定値等のクリアされない特定情報を記憶するRAMをバックアップ電池が接続された接続したSRAM（Static Random Access Memory）とする一方で、仮設定値や遊技情報等が記憶されているRAMをFeRAM（Ferroelectric Random Access Memory）とすることによって、設定値等の他のデータよりも重要度の高いデータを確実にクリアせずに記憶しておくことができるようにしてもよい。

【0456】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、クリアスイッチが電源基板に搭載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、クリアスイッチは、主基板11に搭載してもよい。このようにすることで、既存の電源基板に対して新たにクリアスイッチを取り付ける必要が無くなるので、パチンコ遊技機1の製造コス

トを抑えることができる。

【0457】

また、前記実施の形態に特徴部122SGにおいては、主基板11に設定値を表示するための表示モニタ122SG029を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、主基板11における設定切替スイッチ122SG052の近傍位置に表示モニタ122SG029を設け、設定値の変更操作を実行し易いようにしてもよい。

【0458】

また、前記実施の形態における特徴部122SGにおいては、主基板11に設定値を表示するための表示モニタ122SG029を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1において役物比率や連続役物比率等を算出可能とする場合は、これら算出した役物比率や連続役物比率を表示モニタ122SG029にて表示可能としてもよい。

10

【0459】

また、前記実施の形態における特徴部122SGにおいては、主基板11に表示モニタ122SG029と設定切替スイッチ122SG052とを設けることによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、払出制御基板に搭載されているモニタ（7セグモニタ）やリセットボタン等を利用してパチンコ遊技機1の設定値を変更可能としてもよい。

【0460】

また、前記実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合、CPU103が演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図9-11に示すように、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と同じくRAMクリア処理（122SGSa017）を実行するので、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドとコールドスタート通知コマンドとの両方を送信してもよい。

20

【0461】

また、前記実施の形態における特徴部122SGにおいて、設定値1を最も遊技者にとって有利な設定値とし、設定値3を最も遊技者にとって不利な設定値とする（設定値1を最も遊技場にとって不利な設定値とし、設定値3を最も遊技場にとって有利な設定値とする）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値1を最も遊技者にとって不利な設定値とし、設定値3を最も遊技者にとって有利な設定値としてもよい。

30

【0462】

特に、特徴部122SGにおいては、RAM102に異常が有る場合（122SGSa041；Y）やバックアップデータが無い場合（122SGSa042；N）については、アドレスF000に「00H」がセットされることで、パチンコ遊技機1は自動的に設定値1が設定された状態、すなわち、パチンコ遊技機1が遊技者にとって最も有利な状態となる。このため、一部の遊技者が、RAM102に異常を引き起こす等した後にCPU103にRAMクリア処理（図9-13（A）参照）を実行させることによって、パチンコ遊技機1に不正に設定値1を設定することが想定される。そこで、前述したように、設定値1を遊技者にとって最も不利な設定値とすることによって、RAM102に異常が有る場合等にCPU103がRAMクリア処理を実行したことにもとづいてパチンコ遊技機1が遊技者にとって有利な状態となることを防ぐことが可能となり、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上させることができる。

40

【0463】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、演出制御用CPU120が実行する特別制御と特定制御とで、遊技効果ランプ9の点灯期間、スピーカ8L、8Rから出力される音や出力期間、画像表示装置5に画像が表示されるか否か等が異なる（起動時の報知にまつわる制御が異なる）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い。

50

く、これら特別制御と特定制御とには、前述した起動時の報知にまつわる制御の他、パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となってから画像表示装置 5 に表示される初期図柄（図 9-19 参照）や背景画像、キャラクタ等が異なること（パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となっからの演出態様や演出の状態が異なること）等の演出にまつわる制御や、可動体 32 の確認動作を実行するか否か、該確認動作の態様や実行期間が異なること等の確認動作にまつわる制御を含んでいてもよい。つまり、本発明における特別制御と特定制御とは、演出制御用 CPU 120 が制御する対象、演出制御用 CPU 120 の制御態様、演出制御用 CPU 120 の制御期間等のうち少なくとも一部が異なる制御であればよい。

【0464】

10

また、前記実施の形態における特徴部 122 SG において、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な画像表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0465】

また、前記実施の形態の特徴部 122 SG では、演出制御用 CPU 120 が設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定したことにもとづいて「設定変更中」等のメッセージが画像表示装置 5 に表示されることにより、設定変更が実行されていることが、演出制御用 CPU 120 によって報知されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの報知を主基板 11（CPU 103）が実行するようにしてもよく、この場合にあっては、主基板 11 が外部のホール管理用コンピュータ等の管理装置に対して、設定変更中であることを特定可能な信号を、例えば、情報端子基板から出力することで外部の装置に対して報知するようにしてもよいし、更には、主基板 11（CPU 103）が、主基板 11 に接続されている表示器やランプ等の表示や点灯状態を制御することによって、設定変更中であることを外部から認識可能に報知するようにしてもよい。例えば、主基板 11 に接続されている表示器やランプ等の全てを点灯させてもよい。設定変更中とそれ以外の状態（遊技可能な状態）とを区別するためには、主基板 11 に接続されている表示器やランプ等を通常の遊技中とは異なる態様により発光させることが好ましい。

20

30

【0466】

また、これら設定変更中である場合だけではなく、設定確認中である場合についても、主基板 11（CPU 103）が、外部に信号を出力して通知したり、或いは、主基板 11 に接続されている表示器やランプ等の表示や点灯状態を制御することによって、設定確認中であることを外部から認識可能に報知するようにしてもよい。

【0467】

このように、主基板 11（CPU 103）が報知を実行することによって、例えば、画像表示装置 5 を有しない機種、例えば、ドラム機等のような機種についても、設定変更中であることや設定確認中であることを外部から認識できる。

【0468】

40

尚、主基板 11（CPU 103）が報知を実行する場合においては、設定変更中であることや設定確認中であることを報知するための専用のランプや LED 等を設けるようにしてもよいが、これら専用のランプや LED 等を設けることによるコスト増を防ぐことを目的として、主基板 11（CPU 103）に接続されている第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 の表示態様を、通常の遊技中（可変表示中、非可変表示（待機）中、大当り遊技中等）においては表示されない特殊な表示態様、例えば、明滅表示や特殊な表示パターン（特殊な特図）にて点灯表示することによって報知するようにしてもよい。

【0469】

また、専用のランプや LED 等を設ける場合にあって、設定変更中であることや設定確

50

認中であることが、遊技者等に容易に認識されないようにするために、例えば、これらのランプやLED等を、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bや普通図柄表示器20の内部に設けるようにしてもよい。

【0470】

尚、設定変更中であることと設定確認中であることの双方を報知する場合にあっては、これらの状態を1の報知態様（同一の出力信号）にて報知（外部に通知）してもよいし、これらの各状態を個別の報知態様（異なる出力信号）にて報知（外部に通知）することで、各状態のいずれの状態であるのかを外部から特定できるようにしてもよい。

【0471】

また、主基板11（CPU103）が設定変更中であることや設定確認中であることを専用のランプやLED等の点灯・点滅によって報知可能である場合には、演出制御基板12における表示制御部123の立ち上がりを待つことなく（画像表示装置5において「設定変更中」等のメッセージの表示が開始されることを待つことなく）即座に専用のランプやLED等の点灯・点滅によって設定変更中であることや設定確認中であることを報知することができる。

【0472】

（本実施の形態における特徴部148SGの説明）

次に、本実施の形態の特徴部148SGについて説明する。尚、特徴部148SGにおけるパチンコ遊技機1は、変動表示中に実行可能な演出を遊技者の操作によって変化可能な遊技機である。以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。

【0473】

先ず、本実施の形態の特徴部148SGにおける画像表示装置5の中央下部には、インターフェイス領域148SG005Iが表示されている。該インターフェイス領域148SG005Iの左下部は、第1特別図柄の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）を特定可能に保留表示の表示が可能な第1保留記憶表示エリアに設定されており、該インターフェイス領域148SG005Iの右下部は、第2特別図柄の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）を特定可能に保留表示の表示が可能な第2保留記憶表示エリアに設定されている。更に、インターフェイス領域148SG005Iの上部は、後述するノーマルタイマ演出を実行可能なノーマルタイマ演出実行エリアに設定されている。

【0474】

中継基板15から主基板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。これら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。

【0475】

図10-1（A）は、本実施の形態の特徴部148SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-1（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。

【0476】

図10-1（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4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた

特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで変動表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0477】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図10-1(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0478】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図10-1(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

20

【0479】

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。

30

【0480】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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。

40

【0481】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様の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た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たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当たり遊技

50

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。

【0482】

コマンドB100Hは、入賞球装置6A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22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4A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B200Hは、可変入賞球装置6B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22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4B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

【0483】

コマンドC1XXHは、第1保留記憶表示エリア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C2XXHは、第2保留記憶表示エリア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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12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

【0484】

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。

30

【0485】

図10-2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10-2に示すように、本実施の形態の特徴部148SG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のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR4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。

40

【0486】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR4をそれぞれ図10-2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～MR4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。

【0487】

図10-3は、特徴部148SGにおける変動パターンを示している。特徴部148SGでは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リ

50

ーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

10

【0488】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部148SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β に加えてスーパーリーチ γ …といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

20

【0489】

図10-3に示すように、特徴部148SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β よりも短く設定されている。また、本特徴部148SGにおけるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ α のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

30

【0490】

尚、本特徴部148SGでは、前述したようにスーパーリーチ β 、スーパーリーチ α 、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。つまり、本特徴部148SGでは、変動表示結果が「大当たり」となる場合は、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が、ノーマルリーチ演出よりも高い割合で実行されるようになっている。

【0491】

尚、本特徴部148SG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から実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターン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。

40

【0492】

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

50

したプログラムを実行し、RAM 102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0493】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM 101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101には、CPU 103が各種の判定や決定を行うために用意された、図10-4及び図10-5などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【0494】

図10-4は、ROM 101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部148SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0495】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【0496】

本実施の形態の特徴部148SGの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通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「ハズレ」、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0497】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、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か否かの決定結果や、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、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148SGでは約1/300）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148SGでは約1/30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データ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。

30

40

【0498】

尚、表示結果判定テーブルでは、遊技状態にかかわらず、同一数の判定値が「小当り」に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1においては、遊技状態にかかわらず、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（本実施の形態の特徴部148SGでは約1/200）となっている。

50

【0499】

図10-5は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部148SGの大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類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。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

10

【0500】

ここで、本特徴部148SGにおける大当たり種別について、図10-5（B）を用いて説明すると、本特徴部148SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当たりAや確変大当たりBと、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当たりとが設定されている。

【0501】

「確変大当たりA」による大当たり遊技状態と「非確変大当たり」による大当たり遊技状態では、前述したように、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16回（いわゆる16ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。一方、「確変大当たりB」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。よって、「確変大当たりA」を16ラウンド（16R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりB」を5ラウンド（5R）確変大当たりと呼称する場合がある。

20

【0502】

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

30

【0503】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部148SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0504】

図10-5（A）示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」と「確変大当たりB」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「確変大当たりB」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」としてラウンド数の少ない短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に

40

50

伴う高開放制御により、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やすい遊技状態において、得られる賞球が少ない短期開放大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0505】

尚、図 10-5 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0506】

よって、前述したように、「確変大当り B」に対する判定値の割り当てが、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異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割り当ても変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、変動特図が第 2 特図である場合の方が第 1 特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0507】

尚、変動特図が第 2 特図である場合にも、変動特図が第 1 特図である場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第 2 特図である場合には、変動特図が第 1 特図である場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0508】

本実施の形態の特徴部 148 SG において遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 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。即ち、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、RAM 102 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、即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。

【0509】

このような RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 10-6 に示すような遊技制御用データ保持エリア 148 SG 150 が設けられている。図 10-6 に示す遊技制御用データ保持エリア 148 SG 150 は、第 1 特図保留記憶部 148 SG 151 A と、第 2 特図保留記憶部 148 SG 151 B と、普図保留記憶部 148 SG 151 C と、遊技制御フラグ設定部 148 SG 152 と、遊技制御タイマ設定部 148 SG 153 と、遊技制御カウンタ設定部 148 SG 154 と、遊技制御パッファ設定部 148 SG 155 とを備えている。

【0510】

第 1 特図保留記憶部 148 SG 151 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 148 SG 151 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 や大当り種別判定用の乱数値 MR 2、変動パ

ターン判定用の乱数値MR 3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部148SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0511】

第2特図保留記憶部148SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部148SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部148SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0512】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

20

【0513】

普図保留記憶部148SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部148SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【0514】

遊技制御フラグ設定部148SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部148SG152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。

【0515】

遊技制御タイマ設定部148SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部148SG153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。

40

【0516】

遊技制御カウンタ設定部148SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部148SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部148SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

50

【0517】

遊技制御カウンタ設定部148SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0518】

遊技制御バッファ設定部148SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部148SG155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。

【0519】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-7(A)に示すような演出制御用データ保持エリア148SG190が設けられている。図10-7(A)に示す演出制御用データ保持エリア148SG190は、演出制御フラグ設定部148SG191と、演出制御タイマ設定部148SG192と、演出制御カウンタ設定部148SG193と、演出制御バッファ設定部148SG194とを備えている。

【0520】

演出制御フラグ設定部148SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部148SG191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。

【0521】

演出制御タイマ設定部148SG192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148SG192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。

【0522】

演出制御カウンタ設定部148SG193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148SG193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。

【0523】

演出制御バッファ設定部148SG194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148SG194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。

【0524】

本実施の形態の特徴部148SGでは、図10-7(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部148SG194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148SG194A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148SG194Aには、第2特図保留記憶の合計

10

20

30

40

50

保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194A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

10

【0525】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の変動表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに行わ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。

【0526】

20

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148SG194A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148SG194A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。

30

【0527】

図10-7（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194A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10-7（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。

40

【0528】

次に、本特徴部148SGにおけるパチンコ遊技機1の動作について説明する。図10-8は、本特徴部148SGにおける演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。この演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、前述した先読予告設定処理を実行した後、第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアにおける

50

保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する。そして、S170～S177のいずれかの処理を実行する。

【0529】

図10-9は、図7における可変表示開始設定処理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(148SGS351)。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(148SGS351; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194A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を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(148SGS352)。尚、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。

10

【0530】

また、148SGS351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(148SGS351; 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(148SGS353)。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(148SGS353; 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(148SGS353; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194A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を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(148SGS354)。尚、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ので消去される。

20

【0531】

148SGS352または148SGS354の実行後、演出制御用CPU120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(148SGS355)。

30

【0532】

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(148SGS356)。この場合、演出制御用CPU120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。

【0533】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、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、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3変動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「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第4変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120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。

40

【0534】

また、受信した変動表示結果指定コマンドが、小当りに該当する第5変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として大当りの組み合わせを除く所定の法則性を有す

50

る飾り図柄の組み合わせ（小当り図柄；例えば「1 1 2」、「2 2 3」などの「左」と「中」の飾り図柄が同一である一方で「右」の飾り図柄のみが異なる組み合わせや、「1 2 3」や「4 5 6」などの連続した数字の組み合わせ）の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として大当りや小当りの組み合わせとは異なる3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0535】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組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良い。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良い。

10

【0536】

次いで、演出制御用CPU120は、148SGS355にて読み出した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンがノーマルリーチまたは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（148SGS357）。148SGS355にて読み出した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンが非リーチや特殊当り（小当り）の変動パターンである場合（148SGS357；N）は、148SGS367に進み、148SGS355にて読み出した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合（148SGS357；Y）は、変動パターンと変動表示結果にもとづいて、当該変動表示におけるノーマルタイマ演出の実行の有無とスペシャルタイマ演出の実行の有無を決定する（148SGS358）。

20

【0537】

図10-10（C）に示すように、ノーマルタイマ演出とは、前述したインターフェイス領域148SG005Iの上部に設定されたノーマルタイマ演出実行エリアにおいて、飾り図柄がリーチの組合せとなるタイミングを対象としてノーマルタイマを作動させる（ノーマルタイマの値の減算表示を開始させる）ことでリーチを報知する演出である。ノーマルタイマは、飾り図柄がリーチの組合せとなるタイミングでタイマアウト（タイマの値が「0」）となる。更に、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005Iは、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにて非表示化されるようになっている。

30

【0538】

また、スペシャルタイマ演出とは、画像表示装置5の右下部に表示されるタイマ画像148SG005T中においてスペシャルタイマを作動（スペシャルタイマの値の減算表示を開始）させることで、後述するカットイン演出の実行タイミングを報知する演出である。スペシャルタイマは、カットイン演出の開始タイミングでタイマアウト（タイマの値が「0」）となる。更に、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tは、スペシャルタイマのタイマアウトから3秒後に非表示化されるようになっている。

【0539】

尚、本実施の形態の特徴部148SGにおけるスペシャルタイマ演出は、スペシャルタイマの作動中に押しボタン31Bの操作にもとづいて特定のメッセージ表示を行い、該表示されたメッセージによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆するボタン操作演出を実行する演出でもある。

40

【0540】

148SGS358の処理において演出制御用CPU120は、図10-10（A）に示すように、変動パターンがノーマルリーチ且つ変動表示結果が大当りであれば、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを70%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを30%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の実行とを0%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の実行とを0%の割合で決定する。変動パタ

50

ーンがノーマルリーチ且つ変動表示結果がハズレであれば、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを90%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを10%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の実行とを0%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の実行とを0%の割合で決定する。

【0541】

また、演出制御用CPU120は、図10-10(B)に示すように、変動パターンがスーパーリーチ且つ変動表示結果が大当たりであれば、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを10%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを20%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の実行とを30%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の実行とを40%の割合で決定する。変動パターンがスーパーリーチ且つ変動表示結果がハズレであれば、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを40%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを30%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の実行とを20%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の実行とを10%の割合で決定する。

【0542】

つまり、本実施の形態における特徴部148SGにおいては、ノーマルリーチの変動パターンにて変動表示を実行する場合に着目すると、ノーマルタイマ演出を実行して大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）は、ノーマルタイマ演出を実行して大当たり遊技状態に制御される割合よりも高く設定されている（ノーマルリーチの変動表示における大当たり期待度；ノーマルタイマ演出実行＞ノーマルタイマ演出非実行）。

【0543】

また、スーパーリーチの変動パターンにて変動表示を実行する場合に着目すると、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とのうち、どちらのタイマ演出を実行しない場合が最も大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が低く、ノーマルタイマ演出のみ実行する場合、スペシャルタイマ演出のみ実行する場合、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の両方を実行する場合の順に大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるように設定されている（スーパーリーチの変動表示における大当たり期待度；ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行＞スペシャルタイマ演出のみ実行＞ノーマルタイマ演出のみ実行＞ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を非実行）。

【0544】

148SGS358の実行後、演出制御用CPU120は、ノーマルタイマ演出の実行を決定したか否かを判定する（148SGS359）。ノーマルタイマ演出の実行を決定した場合（148SGS359；Y）は、変動表示結果にもとづいてノーマルタイマ演出におけるリーチ報知態様（ノーマルタイマとして表示する数値の色）を決定する（148SGS360）。

【0545】

尚、148SGS360の処理において演出制御用CPU120は、図10-11(A)に示すように、変動表示結果が大当たりである場合は、リーチ報知態様としてのノーマルタイマの数値の色を、10%の割合で白文字に決定し、30%の割合で青文字に決定し、60%の割合で赤文字に決定する。一方、変動表示結果がハズレである場合は、リーチ報知態様としてのノーマルタイマの数値の色を、80%の割合で白文字に決定し、15%の割合で青文字に決定し、5%の割合で赤文字に決定する。

【0546】

つまり、本実施の形態の特徴部148SGにおけるノーマルタイマ演出については、ノーマルタイマ演出実行エリアにおいてノーマルタイマが赤文字で表示される場合が最も大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高く、ノーマルタイマ演出実行エリア

10

20

30

40

50

においてノーマルタイマが白文字で表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（ノーマルタイマ演出におけるリーチ報知態様（文字色）毎の大当り期待度：赤文字＞青文字＞白文字）。

【0547】

148SGS360の実行後、演出制御用CPU120は、ノーマルタイマ演出開始待ちタイマをセットし、148SGS362に進む（148SGS361）。尚、148SGS359の処理においてノーマルタイマ演出の非実行を決定したと判定した場合（148SGS359；N）は、148SGS360と148SGS361の処理を実行せずに148SGS362に進む。

【0548】

148SGS362において演出制御用CPU120は、スペシャルタイマ演出の実行を決定したか否かを判定する（148SGS362）。スペシャルタイマ演出の実行を決定した場合（148SGS362；Y）は、変動表示結果にもとづいてスーパーリーチのリーチ演出中に実行するボタン操作演出の演出結果を決定するとともに（148SGS363）、スペシャルタイマ演出開始待ちタイマをセットする（148SGS364）。

【0549】

尚、148SGS363の処理において演出制御用CPU120は、図10-11（B）に示すように、変動表示結果が大当りである場合は、ボタン操作演出の演出結果を、30％の割合で「チャンス」表示に決定し、50％の割合で「熱い！」表示に決定し、20％の割合で「激アツ！」表示に決定する。一方で、変動表示結果がハズレである場合は、ボタン操作演出の演出結果を、70％の割合で「チャンス」表示に決定し、25％の割合で「熱い！」表示に決定し、5％の割合で「激アツ！」表示に決定する。

【0550】

つまり、本実施の形態の特徴部148SGにおけるボタン操作演出においては、プッシュボタン31Bの操作にもとづいて画像表示装置5に「激アツ！」表示が行われる場合が最も大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く、プッシュボタン31Bの操作にもとづいて画像表示装置5に「チャンス！」表示が行われる場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（ボタン操作演出の演出結果毎の大当り期待度：「激アツ！」表示＞「熱い！」表示＞「チャンス！」表示）。

【0551】

148SGS364の実行後、演出制御用CPU120は、変動表示結果にもとづいてカットイン演出の演出態様（演出種別）を決定する（148SGS364）。具体的には、図10-12に示すように、変動表示結果が大当りである場合は、キャラクタAが表示されるカットイン演出Aの実行を20％の割合で決定し、キャラクタBが表示されるカットイン演出Bの実行を80％の割合で決定する。また、変動表示結果がハズレである場合は、カットイン演出Aの実行を80％の割合で決定し、カットイン演出Bの実行を20％の割合で決定する。

【0552】

つまり、本実施の形態の特徴部148SGにおいては、カットイン演出として画像表示装置5にキャラクタBが表示される場合は、カットイン演出として画像表示装置5にキャラクタAが表示される場合と比較して大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている（カットイン演出として表示されるキャラクタ毎の大当り期待度；キャラクタBを表示＞キャラクタAを表示）。

【0553】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、カットイン演出として画像表示装置5にキャラクタAまたはキャラクタBを表示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、カットイン演出として画像表示装置5に表示可能なキャラクタを3種類以上設けてもよい。

【0554】

尚、148SGS362においてスペシャルタイマ演出の非実行を決定したと判定した

10

20

30

40

50

場合（１４８ＳＧＳ３６２；Ｎ）は、１４８ＳＧＳ３６３及び１４８ＳＧＳ３６４を実行せずに１４８ＳＧＳ３６５に進む。

【０５５５】

１４８ＳＧＳ３６５において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とのうち、少なくとも一方のタイマ演出の実行が決定されているか否かを判定する（１４８ＳＧＳ３６５）。ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とのうち、少なくとも一方のタイマ演出の実行が決定されている場合（１４８ＳＧＳ３６５；Ｙ）は、実行が決定されているタイマ演出の組合せにもとづいて実行するタイマ演出実行示唆演出を決定し（１４８ＳＧＳ３６６）、１４８ＳＧＳ３６７に進む。

【０５５６】

具体的には、図１０－１３に示すように、ノーマルタイマ演出の実行のみが決定されている場合は、第１タイマ演出実行示唆演出の実行を８０％の割合で決定し、第２タイマ演出実行示唆演出の実行を２０％の割合で決定する。また、スペシャルタイマ演出の実行のみが決定されている場合は、第１タイマ演出実行示唆演出の実行を４０％の割合で決定し、第２タイマ演出実行示唆演出の実行を６０％の割合で決定する。更に、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の両方の実行が決定されている場合は、第１タイマ演出実行示唆演出の実行を１０％の割合で決定し、第２タイマ演出実行示唆演出の実行を９０％の割合で決定する。

【０５５７】

つまり、本実施の形態の特徴部１４８ＳＧでは、第２タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第１タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合でスペシャルタイマ演出が実行されるように設定されている。

【０５５８】

尚、前述したように、本実施の形態の特徴部１４８ＳＧでは、ノーマルタイマ演出はノーマルリーチの変動表示とスーパーリーチの変動表示の両方で実行可能である一方で、スペシャルタイマ演出はノーマルリーチの変動表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い（大当たり期待度が高い）スーパーリーチの変動表示にのみ実行可能であるので、第２タイマ演出実行示唆演出が実行されるということは、第１タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で当該変動表示がスーパーリーチの変動表示であること、つまり、第１タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御されることを意味している。

【０５５９】

第１タイマ演出実行示唆演出とは、変動表示の開始後におけるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が経過したことにもとづいてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の開始を、画像表示装置５に第１タイマ演出実行示唆画像１４８ＳＧ００５Ａを表示することによって報知する演出である（図１０－２１（Ｃ）参照）。第２タイマ演出実行示唆演出とは、変動表示の開始後におけるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が経過したことにもとづいてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の開始を、画像表示装置５に第２タイマ演出実行示唆画像１４８ＳＧ００５Ｂを表示することによって報知する演出である（図１０－２１（Ｄ）参照）。

【０５６０】

尚、本実施の形態の特徴部１４８ＳＧでは、第２タイマ演出実行示唆画像１４８ＳＧ００５Ｂは、第１タイマ演出実行示唆画像１４８ＳＧ００５Ａよりも大きな画像として画像表示装置５に表示される一方で、色や形状、該画像中に表示されるメッセージ等は同一である（図１０－２１（Ｃ）及び図１０－２１（Ｄ）参照）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、第１タイマ演出実行示唆画像１４８ＳＧ００５Ａと第２タイマ演出実行示唆画像１４８ＳＧ００５Ｂとは、大きさ、色、形状、画像中に表示されるメッセージ等のうち、少なくとも一部が異なる画像であればよい。

【０５６１】

尚、148SGS365においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方の非実行が決定されている場合(148SGS365;N)は、148SGS366の処理を実行せずに148SGS367に進む。

【0562】

148SGS367において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンとカットイン演出の有無及び該カットイン演出の演出態様(演出種別)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(148SGS368)。

【0563】

尚、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LED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8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31A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。

【0564】

また、本実施の形態の特徴部148SGでは、148SGS367において変動パターンとカットイン演出の有無及び該カットイン演出の演出態様に応じたプロセステーブルを選択する、つまり、飾り図柄の変動表示とカットイン演出とを1のプロセステーブルを用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄の変動表示とカットイン演出とをそれぞれ個別のプロセステーブルを用いて実行するようにしてもよい。

【0565】

次いで、演出制御用CPU120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8L, 8R、操作部(押しボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(148SGS369)。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123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14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8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0566】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、演出制御用CPU120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変動表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン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。

【0567】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(148SGS370)。また、変動制御タイマに所定時間を設定する(148SGS371)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120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VRAMに書き込み、表示制御部123がVRAM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(S172)に対応した値にする(148SGS372)。

【0568】

図10-14は、図7に示す可変表示中演出処理として実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において演出制御用CPU120は、先ず、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマの値をそれぞれ-1し(148SGS4

10

20

30

40

50

01、148SGS402、148SGS403)、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(148SGS404)。プロセスタイマがタイマアウトした場合(148SGS404;Y)は、プロセスデータの切り替えを行う(148SGS405)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(148SGS406)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)を制御し(148SGS407)、148SGS409に進む。

【0569】

一方、148SGS404において、プロセスタイマがタイマアウト場合(148SGS404;N)は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し(148SGS408)、148SGS409に進む。

【0570】

148SGS409において演出制御用CPU120は、タイマ演出実行示唆演出実行処理を実行し(148SGS409)、そしてノーマルタイマ演出開始待ちタイマまたは後述するノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(148SGS410)。ノーマルタイマ演出開始待ちタイマまたはノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中である場合(148SGS410;Y)は、ノーマルタイマ演出実行処理を実行した後(148SGS411)、148SGS412に進む。また、ノーマルタイマ演出開始待ちタイマとノーマルタイマ演出プロセスタイマとのどちらも動作中でない場合(148SGS410;N)は、148SGS411の処理を実行せずに148SGS412に進む。

【0571】

148SGS412において演出制御用CPU120は、スペシャルタイマ演出開始待ちタイマまたは後述するスペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(148SGS412)。スペシャルタイマ演出開始待ちタイマまたはスペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中である場合(148SGS412;Y)は、スペシャルタイマ演出実行処理を実行した後(148SGS413)、148SGS414に進む。また、スペシャルタイマ演出開始待ちタイマとスペシャルタイマ演出プロセスタイマとのどちらも動作中でない場合(148SGS412;N)は、148SGS413の処理を実行せずに148SGS414に進む。

【0572】

148SGS414において演出制御用CPU120は、インターフェイス領域148SG005Iの非表示化タイミングであるか否か、つまり、スーパーリーチのリーチ演出の介しタイミングであるか否かを判定する(148SGS414)。インターフェイス領域148SG005Iの非表示化タイミングである場合(148SGS414;Y)は、画像表示装置5においてインターフェイス領域148SGS005Iを非表示化し(148SGS415)、148SGS416に進む。また、インターフェイス領域148SGS005Iの非表示化タイミングでない場合(148SGS414;N)は、148SGS415の処理を実行せずに148SGS416に進む。

【0573】

148SGS416において演出制御用CPU120は、変動制御タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(148SGS416)。変動制御タイマがタイマアウトしている場合(148SGS416;Y)は、飾り図柄の次表示画面を作成してVRAMに書き込み(148SGS417)、変動制御タイマを再セットして148SGS419に進む(148SGS418)。

【0574】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合(148SGS416;N)は、148SGS417及び148SGS418の処理を実行せずに148SGS419へ進む。

10

20

30

40

50

【0575】

148SGS419において演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイマアウトした否かを判定する(148SGS419)。変動時間タイマがタイマアウトしていない場合(148SGS419;N)は、更に確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(148SGS420)。確定コマンド受信フラグがセットされている場合(148SGS420;Y)は、インターフェイス領域148SG005Iが非表示化されていれば画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iを再表示化するとともに(148SGS421)、演出制御プロセスフラグに対して飾り図柄変動停止処理に応じた値をセットし(148SGS421)、可変表示中演出処理を終了する。また、確定コマンド受信フラグがセットされていない場合(148SGS420;N)

10

【0576】

尚、148SGS419において、変動時間タイマがタイマアウトしている場合(148SGS419;Y)においても、インターフェイス領域148SG005Iが非表示化されていれば画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iを再表示化するとともに(148SGS421)、演出制御プロセスフラグに対して飾り図柄変動停止処理に応じた値をセットし(148SGS421)、可変表示中演出処理を終了する。

【0577】

20

図10-15は、図10-14におけるタイマ演出実行示唆演出実行処理として実行される処理の一例を示すフローチャートである。タイマ演出実行示唆演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(148SGS431)。タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマの動作中である場合(148SGS431;Y)は148SGS443に進み、タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマの動作中でない場合(148SGS431;N)は、更にタイマ演出実行示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する(148SGS432)。

【0578】

30

タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されていない場合(148SGS432;N)はタイマ演出実行示唆演出実行処理を終了し、タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されている場合(148SGS432;Y)は、実行中のプロセスデータを参照してプッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する(148SGS433)。プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングである場合(148SGS433;Y)は、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すためのプッシュボタン操作促進画像の表示を画像表示装置5において開始し(148SGS434)、148SGS435に進む。尚、プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングでない場合(148SGS433;N)は、148SGS434の処理を実行せずに148SGS435に進む。

【0579】

40

148SGS435において演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作受付期間中であるか否かを判定する(148SGS435)。プッシュボタン31Bの操作受付期間中でない場合(148SGS435;N)はタイマ演出実行示唆演出実行処理を終了し、プッシュボタン31Bの操作受付期間中である場合(148SGS435;Y)は、更にプッシュボタン31Bの操作を検出したか否かを判定する(148SGS436)。

【0580】

プッシュボタン31Bの操作を検出していない場合(148SGS436;N)、演出制御用CPU120は、更に実行中のプロセスデータにもとづいてプッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングであるか否かを判定する(148SGS437)。プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングでない場合(148SGS437;N)はタイマ演

50

出実行示唆演出実行処理を終了し、プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングである場合(148SGS437;Y)は、148SGS438に進む。尚、148SGS436においてプッシュボタン31Bの操作を検出している場合(148SGS436;Y)は、148SGS437の処理を実行せずに148SGS438に進む。

【0581】

148SGS438において演出制御用CPU120は、第1タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する(148SGS438)。第1タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されている場合(148SGS438;Y)は、実行が決定されているタイマ演出に応じた第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルをセットし(148SGS439)、148SGS441に進む。また、第2タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されている場合(148SGS438;N)は、実行が決定されているタイマ演出に応じた第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルをセットし(148SGS440)、148SGS441に進む。

10

【0582】

本実施の形態の特徴部148SGにおける第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルとしては、ノーマルタイマ演出のみの実行が決定されている場合にセットされる第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルAと、スペシャルタイマ演出のみの実行が決定されている場合にセットされる第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルBと、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方の実行が決定されている場合にセットされる第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルCとが、予めROM121に記憶されている。

20

【0583】

更に、本実施の形態の特徴部148SGにおける第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルとしては、ノーマルタイマ演出のみの実行が決定されている場合にセットされる第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルAと、スペシャルタイマ演出のみの実行が決定されている場合にセットされる第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルBと、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方の実行が決定されている場合にセットされる第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルCとが、予めROM121に記憶されている。

【0584】

そして、148SGS441において演出制御用CPU120は、148SGS439または148SGS440においてセットしたタイマ演出実行示唆演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマをスタートさせる(148SGS441)。

30

【0585】

尚、タイマ演出実行示唆演出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LED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8L、8R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31Bやスティックコントローラ31A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。

40

【0586】

次いで、演出制御用CPU120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8L、8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行し(148SGS442)、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。

【0587】

一方、148SGS443において演出制御用CPU120は、タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマの値を-1し(148SGS443)、該タイマ演出実行示唆演出プロ

50

セスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（148SGS444）。タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（148SGS444；Y）は、更に、タイマアウトしたタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマが最後のタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマであるか否かを判定する（148SGS445）。

【0588】

タイマアウトしたタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマが最後のタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマでない場合（148SGS445；N）は、プロセスデータの切り替えを行う（148SGS446）。即ち、セットされているタイマ演出実行示唆演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマに設定することによってタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS447）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS448）、148SGS450に進む。

10

【0589】

尚、タイマアウトしたタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマが最後のタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマである場合（148SGS445；Y）は、タイマ演出実行示唆演出を終了し（148SGS456）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。

【0590】

尚、148SGS444においてタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（148SGS444；N）は、演出制御用CPU120は、タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS449）、148SGS450に進む。

20

【0591】

148SGS450において演出制御用CPU120は、実行中のプロセスデータにもとづいてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行期間の報知期間中であるか否かを参照する（148SGS450）。ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行期間の報知期間中でない場合（148SGS450；N）は、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了し、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行期間の報知期間中である場合（148SGS450；Y）は、更にノーマルタイマ演出の実行のみが決定されているか否か、つまり、第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルAまたは第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルAがセットされているか否かを判定する（148SGS451）。

30

【0592】

ノーマルタイマ演出の実行のみが決定されている場合（148SGS451；Y）は、画像表示装置5においてノーマルタイマ演出の期間を表示し（148SGS452）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。また、ノーマルタイマ演出の実行が決定されていない場合やスペシャルタイマ演出の実行も決定されている場合（148SGS451；N）は、スペシャルタイマ演出のみの実行が決定されているか否か、つまり、第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルBまたは第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルBがセットされているか否かを判定する（148SGS453）。

40

【0593】

スペシャルタイマ演出のみの実行が決定されている場合（148SGS453；Y）は、画像表示装置5においてスペシャルタイマ演出の期間を表示し（148SGS454）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。

【0594】

更に、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方の実行が決定されている場合（148SGS453；N）は、画像表示装置5においてノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間との合算値を表示し（148SGS455）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。

【0595】

50

図10-16は、図10-14におけるノーマルタイマ演出実行処理として実行される処理の一例を示すフローチャートである。ノーマルタイマ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、ノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(148SGS461)。ノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中である場合(148SGS461; Y)は148SGS468に進み、ノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中でない場合(148SGS461; N)は、ノーマルタイマ演出実行開始待ちタイマの値を-1し(148SGS462)、該ノーマルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(148SGS463)。

【0596】

ノーマルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(148SGS463; N)はノーマルタイマ演出実行処理を終了し、ノーマルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(148SGS463; Y)は、ノーマルタイマ演出プロセステーブルをセットする(148SGS464)。そして、セットしたノーマルタイマ演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるノーマルタイマ演出プロセスタイマをスタートさせる(148SGS465)。

【0597】

尚、ノーマルタイマ演出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LED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8L、8R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31Bやスティックコントローラ31A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。

【0598】

次いで、演出制御用CPU120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8L、8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(148SGS466)。例えば、画像表示装置5において表示されているインターフェイス領域148SG005Iにてノーマルタイマの作動を開始し(148SGS467)、ノーマルタイマ演出実行処理を終了する。

【0599】

一方、148SGS468において演出制御用CPU120は、ノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中であることにもとづいてノーマルタイマ演出プロセスタイマの値を-1する(148SGS468)。そして、該ノーマルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(148SGS469)。ノーマルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしている場合(148SGS469; Y)は、当該変動表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する(148SGS470)。

【0600】

当該変動表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合(148SGS470; Y)は、タイマアウトしたのは最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマであるか否かを判定する(148SGS471)。タイマアウトしたのは最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマである場合(148SGS471; Y)は、ノーマルタイマ演出を終了してノーマルタイマ演出実行処理を終了する(148SGS479)。ノーマルタイマ演出の終了とは、インターフェイス領域148SG005Iにおけるノーマルタイマの表示を終了することを指す。そして、タイマアウトしたのは最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマではない場合(148SGS471; N)は、148SGS473に進む。

【0601】

また、148SGS470において当該変動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(148SGS470; N)は、演出制御用CPU120は、タイマアウトしたのは最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマであるか否か、つまり、スー

10

20

30

40

50

パーリーチの演出開始タイミングであるか否かを判定する（148SGS472）。タイマアウトしたのが最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマである場合（148SGS472；Y）は、ノーマルタイマ演出を終了してノーマルタイマ演出実行処理を終了する（148SGS479）。また、タイマアウトしたのが最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマではない場合（148SGS472；N）は、148SGS473に進む。

【0602】

148SGS473において演出制御用CPU120は、プロセスデータの切り替えを行う（148SGS473）。即ち、ノーマルタイマ演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をノーマルタイマ演出プロセスタイマに設定することによってノーマルタイマ演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS474）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS475）、148SGS477に進む。

10

【0603】

尚、148SGS469においてノーマルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしていないと判定した場合（148SGS469；N）は、演出制御用CPU120は、ノーマルタイマ演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS476）、148SGS477に進む。

【0604】

148SGS477において演出制御用CPU120は、インターフェイス領域148SG005Iにおけるノーマルタイマの表示がリーチ報知態様に変化するタイミングであるか否か、つまり、ノーマルタイマ演出におけるノーマルタイマのタイマアウトタイミングであるか否かを判定する（148SGS477）。インターフェイス領域148SG005Iにおけるノーマルタイマの表示がリーチ報知態様に変化するタイミングでない場合（148SGS477；N）はノーマルタイマ演出実行処理を終了し、インターフェイス領域148SG005Iにおけるノーマルタイマの表示がリーチ報知態様に変化するタイミングである場合（148SGS477；Y）は、該ノーマルタイマの表示を可変表示開始設定処理の148SGS360（図10-9参照）にて決定した文字色でのリーチ報知態様に変化させ（148SGS478）、ノーマルタイマ演出実行処理を終了する。

20

【0605】

図10-17は、図10-14におけるスペシャルタイマ演出実行処理として実行される処理の一例を示すフローチャートである。スペシャルタイマ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、スペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（148SGS481）。スペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中である場合（148SGS481；Y）は148SGS488に進み、スペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中でない場合（148SGS481；N）は、スペシャルタイマ演出実行開始待ちタイマの値を-1し（148SGS482）、該スペシャルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（148SGS483）。

30

【0606】

スペシャルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（148SGS483；N）はスペシャルタイマ演出実行処理を終了し、スペシャルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（148SGS483；Y）は、スペシャルタイマ演出プロセステーブルをセットする（148SGS484）。そして、セットしたスペシャルタイマ演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるスペシャルタイマ演出プロセスタイマをスタートさせる（148SGS485）。

40

【0607】

尚、スペシャルタイマ演出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LED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8L、8R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31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が

50

、各プロセスデータ n （ $1 \sim N$ 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0608】

次いで、演出制御用CPU120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8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等）の制御を実行する（148SGS486）。例えば、画像表示装置5においてスペシャルタイマ演出用のタイマ画像148SG005T（図10-23（B）参照）を表示し、該タイマ画像148SG005T中にてスペシャルタイマの作動を開始し（148SGS487）、スペシャルタイマ演出実行処理を終了する。

10

【0609】

一方、148SGS488において演出制御用CPU120は、スペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中であることにもとづいてスペシャルタイマ演出プロセスタイマの値を-1する（148SGS488）。そして、該スペシャルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（148SGS489）。スペシャルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしている場合（148SGS489；Y）は、タイマアウトしたのは最後のスペシャルタイマ演出プロセスタイマであるか否かを判定する（148SGS490）。タイマアウトしたのが最後のスペシャルタイマ演出プロセスタイマである場合（148SGS490；Y）は、画像表示装置5からタイマ画像148SG005Tを非表示化し、スペシャルタイマ演出を終了してスペシャルタイマ演出実行処理を終了する（148SGS496）。

20

【0610】

そして、タイマアウトしたのが最後のスペシャルタイマ演出プロセスタイマではない場合（148SGS490；N）は、プロセスデータの切り替えを行う（148SGS491）。即ち、スペシャルタイマ演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をスペシャルタイマ演出プロセスタイマに設定することによってスペシャルタイマ演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS492）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS493）、148SGS495に進む。

30

【0611】

尚、148SGS489においてスペシャルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしていないと判定した場合（148SGS489；N）は、演出制御用CPU120は、スペシャルタイマ演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS494）、148SGS495に進む。

【0612】

そして、演出制御用CPU120は、148SGS495においてボタン操作演出を実行するためのボタン操作演出実行処理を実行し、スペシャルタイマ演出実行処理を終了する。

【0613】

図10-18は、図10-17におけるボタン操作演出実行処理として実行される処理の一例を示すフローチャートである。ボタン操作演出実行処理において演出制御用CPU120は、まず、ボタン操作演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（148SGS501）。ボタン操作演出プロセスタイマの動作中である場合（148SGS501；Y）は148SGS510に進み、ボタン操作演出プロセスタイマの動作中でない場合（148SGS501；N）は、プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する（148SGS502）。

40

【0614】

プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングである場合（148SGS502；Y）は、画像表示装置5においてプッシュボタンの操作促進画像148SG005P（図1

50

0-23 (E) 参照) の表示を開始することによって遊技者に対してプッシュボタン 31 B の操作を促し (148SGS503)、148SGS504 に進む。尚、プッシュボタン 31 B の操作受付開始タイミングでない場合 (148SGS502; N) は、148SGS503 の処理を実行せずに 148SGS504 に進む。

【0615】

148SGS504 において演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31 B の操作受付期間中であるか否かを判定する (148SGS504)。プッシュボタン 31 B の操作受付期間中である場合 (148SGS504; Y) は、更にプッシュボタン 31 B の操作が有りか否かを判定する (148SGS505)。プッシュボタン 31 B の操作が無い場合 (148SGS505; N) は、プッシュボタン 31 B の操作受付終了タイミングであるか否かを判定する (148SGS506)。プッシュボタン 31 B の操作受付終了タイミングでない場合 (148SGS506; N) はボタン操作演出実行処理を終了し、プッシュボタン 31 B の操作受付終了タイミングである場合 (148SGS506; Y) は、148SGS507 に進む。

10

【0616】

尚、148SGS505 においてプッシュボタン 31 B の操作が有る場合 (148SGS505; Y) は、148SGS506 の処理を実行せずに 148SGS507 に進む。

【0617】

そして、148SGS507 において演出制御用 CPU 120 は、セットしたボタン操作演出プロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるボタン操作演出プロセスタイマをスタートさせる (148SGS508)。

20

【0618】

尚、ボタン操作演出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 LED 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 31 B やスティックコントローラ 31 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。

【0619】

次いで、演出制御用 CPU 120 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 31 B、スティックコントローラ 31 A 等)) の制御を実行する (148SGS509)。例えば、画像表示装置 5 においてボタン操作演出の演出結果の表示を開始し、ボタン操作演出実行処理を終了する。

30

【0620】

また、148SGS510 において演出制御用 CPU 120 は、ボタン操作演出プロセスタイマの動作中であることにもとづいてボタン操作演出プロセスタイマの値を -1 する (148SGS510)。そして、該ボタン操作演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (148SGS511)。

【0621】

40

ボタン操作演出プロセスタイマがタイマアウトしたか場合 (148SGS511; Y) は、更に、該タイマアウトしたボタン操作演出プロセスタイマが最後のボタン操作演出プロセスタイマであるか否かを判定する (148SGS512)。タイマアウトしたボタン操作演出プロセスタイマが最後のボタン操作演出プロセスタイマである場合 (148SGS512; Y) は、画像表示装置 5 におけるボタン操作演出の演出結果の表示を終了することによって該ボタン操作演出を終了し (148SGS517)、ボタン操作演出実行処理を終了する。

【0622】

また、タイマアウトしたボタン操作演出プロセスタイマが最後のボタン操作演出プロセスタイマでない場合 (148SGS512; N) は、プロセスデータの切り替えを行う (

50

148SGS513)。即ち、セットされているボタン操作演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をボタン操作演出プロセスタイマに設定することによってボタン操作演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS514）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS515）、ボタン操作演出実行処理を終了する。

【0623】

尚、148SGS511においてボタン操作演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（148SGS511；N）は、ボタン操作演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（148SGS516）、ボタンソサ演出

10

【0624】

以上のように、ノーマルタイマ演出実行処理やスペシャルタイマ演出実行処理を実行することによって、本実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、図10-19（A）に示すように、変動開始タイミングから5秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から10秒後のタイミングからは、15秒間に亘ってノーマルタイマ演出としてインターフェイス領域148SG005Iにおいてノーマルタイマを作動させる。そして、変動開始から25秒後のタイミング（ノーマルタイマがタイマアウトするタイミング）からは、変動終了のタイミングまでの5秒間に亘ってノーマルタイマの表示がリーチ報知態様にて表示されるようになっている。

20

【0625】

このようにノーマルリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、変動開始タイミングから変動終了タイミングにかけて画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが非表示化されることはない。つまり、ノーマルリーチの変動パターンの変動表示は、画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが常時表示されることとなる。

【0626】

また、スーパーリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、図10-19（B）に示すように、変動開始タイミングから5秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から10秒後のタイミングからは、15秒間に亘ってノーマルタイマ演出としてインターフェイス領域148SG005Iにおいてノーマルタイマを作動させる。そして、変動開始から25秒後のタイミング（ノーマルタイマがタイマアウトするタイミング）からは、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの5秒間に亘ってノーマルタイマの表示がリーチ報知態様にて表示されるようになっている。

30

【0627】

尚、スーパーリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、変動開始タイミングからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにかけては画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが表示される一方で、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから変動表示の終了タイミングにかけては、画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される。

40

【0628】

つまり、本実施の形態における特徴部148SGにおける変動表示においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出のうちノーマルタイマ演出のみを実行する場合には、前述したようにスーパーリーチの変動パターンにて変動表示が実行された方がノーマルリーチの変動パターンにて変動表示が実行された場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される（変動パターン毎の大当たり期待度；スーパーリーチ＞ノーマルリーチ）とともに、スーパーリーチの変動パターンにて変動表示が実行される場合はスーパーリーチの

50

リーチ演出の開始タイミングにてインターフェイス領域 148SG005I が非表示化される一方で、ノーマルリーチの変動パターンにて変動表示が実行される場合はインターフェイス領域 148SG005I が非表示化されないことから、変動表示中にインターフェイス領域 148SG005I が非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域 148SG005I が非表示化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いる。

【0629】

尚、本実施の形態の特徴部 148SG では、変動表示中にインターフェイス領域 148SG005I が非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域 148SG005I が非表示化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形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示中にインターフェイス領域 148SG005I が非表示化されない場合は、変動表示中にインターフェイス領域 148SG005I が非表示化される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してもよい。

【0630】

更に、本実施の形態の特徴部 148SG における変動表示においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出のうちスペシャルタイマ演出のみを実行する場合については、図 10-20 (A) に示すように、変動開始タイミングから 7 秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から 10 秒後のタイミングにおいて画像表示装置 5 においてタイマ画像 148SG005T の表示を開始し、45 秒間または 55 秒間に亘ってタイマ画像 148SG005T においてスペシャルタイマを作動させる。そして、変動開始から 55 秒後または 65 秒後のタイミングからは、スペシャルタイマがタイマアウトしたことにともづいてカットイン演出を開始する。尚、スペシャルタイマを含むタイマ画像 148SG005T は、スペシャルタイマのタイマアウト（カットイン演出の開始タイミング）から 3 秒後に非表示化（表示を終了）される。

【0631】

また、スーパーリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合は、図 10-20 (B) に示すように、変動開始タイミングから 10 秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から 10 秒後のタイミングからは、15 秒間に亘ってインターフェイス領域 148SG005I においてノーマルタイマを作動させる。そして、変動開始から 25 秒後のタイミング（ノーマルタイマがタイマアウトするタイミング）からは、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの 5 秒間に亘ってノーマルタイマの表示がリーチ報知態様にて表示されるようになっている。

【0632】

尚、変動開始タイミングからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにかけては画像表示装置 5 においてインターフェイス領域 148SG005I が表示される一方で、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから変動表示の終了タイミングにかけては、画像表示装置 5 においてインターフェイス領域 148SG005I が非表示化される。

【0633】

加えて、当該変動表示では、変動開始から 10 秒後のタイミングにおいて画像表示装置 5 においてタイマ画像 148SG005T の表示を開始し、45 秒間または 55 秒間に亘ってタイマ画像 148SG005T にてスペシャルタイマを動作させる。そして、変動開始から 55 秒後または 65 秒後のタイミングからは、スペシャルタイマがタイマアウトしたことにともづいてカットイン演出を開始する。尚、スペシャルタイマを含むタイマ画像 148SG005T は、スペシャルタイマのタイマアウト（カットイン演出の開始タイミング）から 3 秒後に非表示化（表示を終了）される。

【0634】

尚、スーパーリーチの変動パターンの変動表示においてスペシャルタイマ演出を実行する場合は、図 10-20 (A) 及び図 10-20 (B) に示すように、変動開始から 35

10

20

30

40

50

秒後のタイミングから10秒間に亘ってボタン操作演出も実行するようになっている。このため、本実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出よりもタイマの作動期間が長いスペシャルタイマ演出中においても、ボタン操作演出を並行して実行することによって遊技者を画像表示装置5の表示に継続して注目させることができ、遊技興味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0635】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出を実行する一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出を実行することがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スペシャルタイマ演出中であってもボタン操作演出を実行しない場合や、ノーマルタイマ演出中にボタン操作演出を実行する場合を設けてもよい。

10

【0636】

また、図10-19及び図10-20に示すように、ノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を5秒間に亘って実行した後、該タイマ演出実行示唆演出の終了した5秒後からノーマルタイマ演出を実行する、つまり、タイマ演出実行示唆演出の終了からノーマルタイマ演出を開始するまでに5秒間の期間が設けられており（演出開始待機期間が5秒）、スペシャルタイマ演出のみを実行する場合は、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を7秒間に亘って実行した後、該タイマ演出実行示唆演出の終了した3秒後からスペシャルタイマ演出を実行する、つまり、タイマ演出実行示唆演出の終了からスペシャルタイマ演出を開始するまでに3秒間の期間が設けられており（演出開始待機期間が3秒）、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合は、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を10秒間に亘って実行した後、該タイマ演出実行示唆演出の終了タイミングからノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とを実行する（演出開始待機期間が0秒）ようになっている。

20

【0637】

このように、どのタイマ演出を実行するかに応じてタイマ演出実行示唆演出の実行期間が異なっている。特に、スペシャルタイマ演出を実行する場合は、ノーマルタイマ演出のみを実行する場合よりもタイマ演出実行示唆演出の実行期間が長く設定されている。つまり、本実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出よりも演出期間の長いスペシャルタイマ演出の実行が決定されている場合は、ノーマルタイマ演出のみの実行が決定されている場合よりも長期間に亘ってタイマ演出実行示唆演出の実行期間が実行されるようになっている。

30

【0638】

次に、本実施の形態の特徴部148SGにおいて変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する場合が画像表示装置5の表示態様について図10-21～図10-24にもとづいて説明する。

【0639】

まず、図10-21（A）及び図10-21（B）に示すように、画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが表示されている状態にて変動表示が開始されると、画像表示装置5において操作促進画像148SG005Pが表示される。

40

【0640】

画像表示装置5に操作促進画像148SG005Pが表示されている状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が経過すると、図10-21（C）に示すように、第1タイマ演出実行示唆演出として画像表示装置5において第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aの表示、または、図10-21（D）に示すように、第2タイマ演出実行示唆演出として画像表示装置5において第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bの表示が実行される。

【0641】

次に、当該変動表示においてノーマルタイマ演出の実行のみが決定されている場合は、

50

図10-22(A)及び図10-22(B)に示すように、第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにおいてノーマルタイマ演出の期間(リーチまでの期間である15秒)が報知された後、インターフェイス領域148SG005Iにてノーマルタイマ演出としてノーマルタイマの作動が開始される。

【0642】

そして、図10-22(C)に示すように、飾り図柄がリーチの組合せとなったタイミングにてノーマルタイマがタイマアウトすると、ノーマルタイマの表示が白、青、赤のいずれかの色でのリーチ報知態様に変化する。

【0643】

更に、リーチとなった後は、当該変動表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、図10-22(D)に示すように、飾り図柄がハズレまたは大当りの組合せで導出表示される。このとき、インターフェイス領域148SG005Iは、画像表示装置5において非表示化されることなく表示が継続される。

【0644】

また、当該変動表示においてスペシャルタイマ演出の実行のみが決定されている場合は、図10-23(A)及び図10-23(B)に示すように、第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにおいてスペシャルタイマ演出の期間(飾り図柄が導出表示されるまでの期間である45秒または55秒)が報知された後、画像表示装置5の右下部においてタイマ画像148SG005Tの表示が開始されるとともに、スペシャルタイマ演出として該タイマ画像148SG005T中においてスペシャルタイマの作動が開始される。

【0645】

図10-23(C)～図10-23(F)に示すように、スペシャルタイマ演出の実行中は、タイマ画像148SG005T中においてスペシャルタイマの作動が継続されていくとともに、スーパーリーチのリーチ演出が開始された後は、ボタン操作演出の一部として画像表示装置5の右部において操作促進画像148SG005Pが表示される。尚、図10-23(D)に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにおいて画像表示装置5からインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される。

【0646】

そして、当該スーパーリーチのリーチ演出中において遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が経過した場合は、画像表示装置5の右部においてボタン操作演出の演出結果が表示される。

【0647】

以降は、図10-23(G)に示すように、スペシャルタイマがタイマアウトするタイミングにてチャンスアップ演出が開始されるとともに、該チャンスアップ演出の開始3秒後にはタイマ画像148SG005Tが非表示化される。

【0648】

また、当該変動表示においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の両方の実行が決定されている場合は、図10-24(A)及び図10-24(B)に示すように、第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにおいてノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値が報知された後、インターフェイス領域148SG005Iにてノーマルタイマ演出としてノーマルタイマの作動が開始されるとともに、画像表示装置5の右下部においてタイマ画像148SG005Tの表示が開始されるとともに、スペシャルタイマ演出として該タイマ画像148SG005T中においてスペシャルタイマの作動が開始される。

【0649】

そして、図10-24(C)に示すように、飾り図柄がリーチの組合せとなったタイミングにてノーマルタイマがタイマアウトすると、ノーマルタイマの表示が白、青、赤のいずれかの色でのリーチ報知態様に変化する。尚、リーチとなった後は、図10-24(D)

10

20

30

40

50

）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにおいてインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示化される。

【0 6 5 0】

以降、図 1 0 - 2 4 (D) ~ 図 1 0 - 2 4 (G) においては、図 1 0 - 2 3 (D) ~ 図 1 0 - 2 3 (G) と同じくボタン操作演出が実行されるとともに、スペシャルタイマがタイマアウトしたタイミングからチャンスアップ演出が開始される。また、チャンスアップ演出の開始 3 秒後にはタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T が非表示化される。

【0 6 5 1】

以上、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G にあっては、画像表示装置 5 においてスペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T やノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I を表示可能となっているとともに、変動表示中にインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示化されない場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御されるので、インターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示となるか否かに対し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。

【0 6 5 2】

尚、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出の終了後は、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 を、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにて非表示化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、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 は、ノーマルタイマ演出の終了後の変動表示中であれば、スーパーリーチのリーチ演出が開始されるタイミング以外のタイミングで非表示化してもよい。

【0 6 5 3】

また、図 1 0 - 1 0 に示すように、スペシャルタイマ演出のみを実行して大当たり遊技状態に制御される割合は、ノーマルタイマ演出のみを実行して大当たり遊技状態に制御される割合よりも高く設定されているので、実行されるタイマ演出の演出態様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。

【0 6 5 4】

また、図 1 0 - 1 9 及び図 1 0 - 2 0 に示すように、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出が実行される一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出が実行されることがないので、ノーマルタイマ演出よりも演出期間が長いスペシャルタイマ演出の実行期間中であっても、ボタン操作演出を実行することによって遊技が単調となってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0 6 5 5】

また、図 1 0 - 1 0 及び図 1 0 - 1 3 に示すように、第 2 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合でスペシャルタイマ演出が実行されるとともに、第 2 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御されるので、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出とのどちらが実行されるかに対し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。

【0 6 5 6】

また、図 1 0 - 2 2 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出では、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を報知可能であるとともに、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合には、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を報知可能となっているので、遊技興趣を向上できる。

【0 6 5 7】

尚、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合には、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出においてノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を報知

10

20

30

40

50

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、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合においては、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出においてノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間のうちいずれか一方のみを報知するようにしてもよい。

【0658】

また、図10-21に示すように、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行する際には、これら第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出よりも前のタイミングにおいて画像表示装置5に遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像148SG005Pを表示し、プッシュボタン31Bが操作されたことにもとづいて第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行するので、プッシュボタン31Bの操作後に第1タイマ演出実行示唆演出と第2タイマ演出実行示唆演出とのどちらが実行される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。

10

【0659】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の本発明における所定動作として、ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を0に向けて減算していく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、本発明の所定動作としては、特定の値に向けてノーマルタイマやスペシャルタイマの値を加算していくものであってもよい。

20

【0660】

また、本実施の形態の特徴部148SGでは、本発明における所定演出としてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を例示していくが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における所定演出は、例えば、所定のメータやゲージの表示量を増加または減少させるものであってもよい。

【0661】

また、本実施の形態の特徴部148SGでは、本発明における第1所定演出と第2所定演出として、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1所定演出と第2所定演出としては、動作態様や演出態様が異なる演出を組合せて実行（例えば、第1所定演出をタイマの値を加算していく演出とし、第2所定演出をメータの表示量を減少させていくものとする）してもよい。

30

【0662】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、第1タイマ演出実行示唆演出を実行する場合と第2タイマ演出実行示唆演出を実行する場合とで、同一態様の操作促進画像148SG005Pを画像表示装置5に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1タイマ演出実行示唆演出を実行する場合と第2タイマ演出実行示唆演出を実行する場合とで、異なる態様の操作促進画像148SG005Pを画像表示装置5に表示してもよい。このようにすることで、表示される操作促進画像148SG005Pの態様に応じて第1タイマ演出実行示唆演出と第2タイマ演出実行示唆演出のどちらが実行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

【0663】

また、本実施の形態の特徴部148SGでは、図10-21に示すように、プッシュボタン31Bの操作に応じて必ず第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出が実行され、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が開始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、プッシュボタン31Bを操作しても第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出が実行されず、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が開始されない場合を設けてもよい。

【0664】

また、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出としては、図10-22(A)や図10-23(A)に示すように、ノーマルタイマを含むインターフェイス

50

領域 1 4 8 S G 0 0 5 I やスペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T を対象として、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマの演出期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値等を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知可能であるので遊技興趣を向上できる。

【0665】

特に、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出としては、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I とスペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T とのうち、一方のみを対象として、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知可能であるので、これら第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出の演出対象であるインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I やタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T 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。

【0666】

以上、本発明の実施の形態の特徴部 1 4 8 S G について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ても本発明に含まれる。

【0667】

例えば、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、スペシャルタイマ演出をスーパーリーチのリーチ演出中の演出であるカットイン演出を対象として実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 4 8 S G - 1 として、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行可能としてもよい。尚、このようにスーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行可能とする場合は、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合、つまり、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I の表示中（ノーマルタイマ演出の実行中）においてスペシャルタイマ演出を実行する場合と、スーパーリーチのリーチ演出中に実行する演出（カットイン演出等）を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合、つまり、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示化となっているときのスペシャルタイマ演出を実行する場合とで、大当り遊技状態に制御される割合が異なる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出中に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合は、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い）ようにしてもよい。このようにすることで、スペシャルタイマ演出に対して遊技者をより注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0668】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出として作動しているタイマの値を加算する加算演出を実行してもよい。具体的には、変形例 1 5 5 S G - 1 として図 1 0 - 2 5 (A) ~ 図 1 0 - 2 5 (D) に示すように、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出としてタイマが作動している期間において画像表示装置 5 に遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像 1 4 8 S G 0 0 5 P を表示する。そして、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことにもとづいて画像表示装置 5 に作動中のタイマに加算する値を示す加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C を表示した後、該加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C に示す値を作動中のタイマ（本変形例 1 5 5 S G - 1 ではスペシャルタイマ）の値として加算すればよい。

【0669】

尚、本変形例 1 5 5 S G - 1 では、プッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて加算演出

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、加算演出は、ノーマルタイマやスペシャルタイマの作動中であればプッシュボタン 3 1 B の操作以外の契機にもとづいて実行してもよい。

【0670】

また、本変形例 1 5 5 S G - 1 では、加算演出として加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C に示す値をスペシャルタイマの値として加算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、加算演出として加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C に示す値は、ノーマルタイマの値として加算してもよいし、ノーマルタイマとスペシャルタイマの両方の値として加算してもよい。

【0671】

また、前記変形例 1 5 5 S G - 1 では、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行中に画像表示装置 5 に操作促進画像 1 4 8 S G 0 0 5 P を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて加算演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行中にプッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて実行する演出は加算演出以外の演出であっても良い。また、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行中におけるプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を複数設け、各操作受付期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたことにもとづいて異なる演出を実行してもよい。更に、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出を同一タイミングから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、1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出とを異なるタイミングから実行してもよい。

【0672】

具体的には、変形例 1 5 5 S G - 2 として図 1 0 - 2 6 (A) ~ 図 1 0 - 2 6 (G) に示すように、例えば、特徴部 1 4 8 S G と同一のタイミングにて第 1 タイマ演出実行示唆演出を実行した後のノーマルタイマ演出の実行中（ノーマルタイマの作動中）において画像表示装置 5 に 1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像 1 4 8 S G 0 0 5 P を表示し、該 1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて加算演出を実行する。

【0673】

そして、加算演出の実行（画像表示装置 5 における加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C の表示）によってショートタイマの値に加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C に示す値を加算した後は、画像表示装置 5 に 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作を促すプッシュボタンの操作促進画像 1 4 9 S G 0 0 5 P を表示し、該 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて第 2 タイマ演出実行示唆演出として画像表示装置 5 に第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B を表示し、スペシャルタイマ演出を開始すればよい。このように、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出とを異なるタイミングにて実行可能とすることによって、どのタイミングにてタイマ演出実行示唆演出が実行されるかに対し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。

【0674】

尚、変形例 1 5 5 S G - 2 では、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出の実行タイミング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、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出とのうち少なくとも一方のタイマ演出実行示唆演出を実行可能なタイミングを複数設けることによって、どのタイミングにてタイマ演出実行示唆演出（及びノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出）が実行されるかに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0675】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出が開始されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間が一定（10 秒）である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 5 S G - 3 として、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行

されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間と第2タイマ演出実行示唆演出が実行されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間を異ならせることによって、遊技が単調になることにより興味が低下してしまうことを防ぐことができるようにしてもよい。

【0676】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

10

【0677】

尚、このように遊技機をスロットマシンとする場合は、変形例156SG-1として図10-27(A)~図10-27(D)に示すように、例えば、遊技者がスロットマシンの指示に従って各リールに対応するストップスイッチを操作することでリールがベルやリプレイ等の組合せで停止するART中において、画像表示装置にてARTの残りゲーム数を表示する。更に、該ART中におけるARTの残りゲーム数の上乘せを行う上乘せゾーン中は、画像表示装置にて上乘せゾーンの残りゲーム数も表示する。

【0678】

このように画像表示装置にARTの残りゲーム数と上乘せゾーンの残りゲーム数とが表示されているときに特定の役(例えば、チェリーやスイカ等のレア役)が当選した場合は、リールの停止にもとづいて上乘せ報知演出として画像表示装置にて上乘せ報知画像148SG005Mを表示する。

20

【0679】

そして、画像表示装置にて上乘せ報知画像148SG005Mが表示された後は、該上乘せ報知画像148SG005Mが示す上乘せゲーム数を、ARTの残りゲーム数と上乘せゾーンの残りゲーム数との両方に加算すればよい。

【0680】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例156SG-2として図10-28(A)~図10-28(D)に示すように、表示されているタイマの一部(本変形例156SG-2ではノーマルタイマの一部)を可動体32にて所定期間に亘って遊技者から隠蔽する隠蔽演出を実行してもよい。このように隠蔽演出を実行する場合は、少なくともノーマルタイマがタイマアウトするタイミングよりも前のタイミングで隠蔽を解除する、つまり、可動体32によってノーマルタイマの一部を隠蔽している状態でノーマルタイマをタイマアウトしないようにすることで、ノーマルタイマ演出と隠蔽演出とを好適に実行することができる。

30

【0681】

尚、本変形例156SG-2では、ノーマルタイマの一部を可動体32にて隠蔽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、スペシャルタイマの一部を可動体32にて隠蔽してもよい。更に、可動体32にて隠蔽する箇所はノーマルタイマやスペシャルタイマの一部だけでなく、これらノーマルタイマやスペシャルタイマの全体を可動体32にて隠蔽してもよい。

40

【0682】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、図柄がリーチの組合せとなるタイミングを対象としてノーマルタイマ演出を飾り実行し、カットイン演出の実行タイミングを対象としてスペシャルタイマ演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の対象は、これら飾り図柄がリーチの組合せとなるタイミングやカットイン演出の実行タイミング以外であってもよい。例えば、スペシャルタイマ演出の開始タイミングを対象としてノーマルタイマ演出を実

50

行可能とし、飾り図柄が大当たりやハズレを示す組合せで導出表示されるタイミングを対象としてスペシャルタイマ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、大当たり期待度の低いノーマルタイマ演出の実行によって大当たり期待度の高いスペシャルタイマ演出が実行されることを遊技者に注目させることができるので、遊技者の期待感を好適に向上させることができる。

【0683】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出をノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する変動表示中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、第1タイマ演出実行示唆演出や第1タイマ演出実行示唆演出は、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する変動表示よりも前の変動表示から複数の変動表示に亘って実行してもよい。このようにすることで、複数の変動表示に亘ってノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、興趣を向上できる。

10

【0684】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行した場合は、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を確実に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、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行してもノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行しない場合を設けてもよい。

20

【0685】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマとスペシャルタイマとが画像表示装置5から非表示化されるタイミング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、ノーマルタイマとスペシャルタイマとが画像表示装置5から非表示化されるタイミングは同一であってもよい。このようにすることで、例えば、スーパーリーチのリーチ演出等の変動表示結果が大当たりとなるか否かを示す重要な演出に遊技者を注目させることができるので、演出効果を高めることができる。

【0686】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出が終了したタイミングからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出は、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出が終了して所定期間（例えば、0.5秒～10秒）後から開始してもよい。このようにすることで、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出の実行中からノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行に対し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。

30

【0687】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ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、これらノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出は、大当たり遊技中等の変動表示中以外の演出として実行してもよい。例えば、大当たり遊技中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行可能とする場合は、これらノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を、大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されること報知する演出や、当該大当たり遊技が16ラウンド大当たりであることを報知する演出を対象に実行してもよい。

40

【0688】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出として各タイマの値を0に向けて減算していく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、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出においては、各タイマの値を一定期間停止する演出（フリーズ演出）を実行可能としてもよい。尚、このようにフリーズ演出を実行可能とする場合は、変形例156SG-2に示すように可動

50

体 3 2 にて各タイマの値の一部を隠蔽する場合を設けることで、どのタイミングで該タイマ演出が対象とする演出が実行されるかに遊技者をより一層注目させることができるようにしてもよい。

【0689】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を画像表示装置 5 において実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 に画像表示装置 5 とは異なる表示手段を別途設け、該表示手段にてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行に特別感を付与することができるとともに、画像表示装置 5 において他の演出を表示するための領域を確保することができるので、パチンコ遊技機 1 における演出効果を向上できる。

10

【0690】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の実行期間の少なくとも一部が重複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、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とを重複する期間が存在しないように実行してもよい。尚、このような場合は、例えば、スペシャルタイマ演出を対象としてノーマルタイマ演出を実行する、つまり、ノーマルタイマがタイマアウトすることでスペシャルタイマが作動するようにしてもよい。

【0691】

更に、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の実行・非実行に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる形態を例示したが、前述したようにスペシャルタイマ演出を対象としてノーマルタイマ演出を実行することで、ノーマルタイマ演出を単に他の演出の実行を示唆する演出とし、大当り遊技状態に制御される割合に関わらないようにしてもよい。

20

【0692】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I とスペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T とを画像表示装置 5 に表示可能であり、インターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示となるか否かに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、対象とする演出が異なるスペシャルタイマを含むタイマ画像を画像表示装置 5 に複数可能とし（例えば、画像表示装置 5 にタイマ画像を 3 個表示し、1 個目のタイマ画像（1 個目のスペシャルタイマ）では 1 回目の擬似連演出、2 個目のタイマ画像（2 個目のスペシャルタイマ）では 2 回目の擬似連演出、3 個目のタイマ画像（3 個目のスペシャルタイマ）ではスーパーリーチのリーチ演出を対象として）各スペシャルタイマを作動させるようにしてもよい。更に、このようにタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T を複数表示可能な場合は、タイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T の表示数に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

30

【0693】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の開始から該スーパーリーチのリーチ演出に対応したタイトルを表示する形態（図 8-1～図 8-12 の特徴部 3 1 A K）、主基板 1 1（C P U 1 0 3）においてパチンコ遊技機 1 に複数の設定値のうちのいずれか設定可能であるとともに、該設定した設定値を変換した設定秘匿値を R A M 1 0 2 に記憶し、演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）側において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（朝いち背景演出）を実行可能な形態（図 9-1～図 9-27 の特徴部 1 2 2 S G）、変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行可能な形態（図 10-1～図 10-28 の特徴部 1 4 8 S G）を開示したが、パチンコ遊技機 1 には、これら特徴部のうち複数の特徴部を適用してもよい。

40

【0694】

例えば、パチンコ遊技機 1 に特徴部 1 2 2 S G と特徴部 1 4 8 S G とを適用する場合は、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出、及びこれらノーマルタイマ演出やスペシ

50

ャルタイマ演出に関連する演出（ボタン操作演出、カットイン演出、タイマ演出実行示唆演出等）の実行決定割合や各演出態様の決定割合がパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なるようにしてもよい。

【０６９５】

また、従来、遊技機として、例えば、特開２０１７－２３２２２号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１７－２３２２２号公報に記載の遊技機にあっては、特定態様となった後の第１所定表示や第２所定表示に遊技者を注目させることができず、遊技興趣を向上できないという問題がある。そのため、該問題に着目した場合に、該問題を解決する発明１４８ＳＧの手段１として、

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

画像を表示可能な画像表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出やカットイン演出）を実行可能であるとともに、前記画像表示手段に表示した所定表示（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマ）を用いた所定動作（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を減算する動作）を行い所定表示の表示態様を特定態様（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマをタイマアウト（ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を０とする））とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出）を前記示唆演出の実行に対応して実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０－１４に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記所定表示は、第１所定表示（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像１４８ＳＧ００５Ｔ）と該第１所定表示とは異なる第２所定表示（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉ）とを含み、

前記第２所定表示が非表示となる場合と前記第２所定表示が非表示とならない場合とで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変動表示中にインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉが非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉが非表示化されない場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第２所定表示が非表示となるか否かに対し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。

【０６９６】

更に、発明１４８ＳＧの手段２として、

前記第２所定表示が非表示となる場合は、前記第２所定表示が非表示とならない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、変動表示中にインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉが非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉが非表示化されない場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第２所定表示が非表示となるか否かに対して遊技者を一層注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０６９７】

更に、発明１４８ＳＧの手段３として、

前記第２所定表示が非表示であるときの前記第１所定表示を用いた前記所定演出は、前記第１所定表示と前記第２所定表示とを用いた前記所定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、変形例１４８ＳＧ－１に示すように、スーパーリーチのリーチ演出中に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合は、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第１所定表示を用いた所定演出の演出態様に対して遊技者を注目させることができる。

10

20

30

40

50

【0698】

更に、発明148SGの手段4として、

前記第1所定表示のみを用いた前記所定演出は、前記第2所定表示のみを用いた前記所定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スペシャルタイマ演出のみを実行して大当り遊技状態に制御される割合が、ノーマルタイマ演出のみを実行して大当り遊技状態に制御される割合よりも高く設定されている部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定演出の演出態様に対して遊技者を注目させることができる。

【0699】

更に、発明148SGの手段5として、

動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン31B）を備え、

前記演出実行手段は、前記動作検出手段の検出結果にもとづいて動作対応演出（例えば、ボタン操作演出）を実行可能であり、

前記第1所定表示は、前記所定演出として第1期間（例えば、図10-20（B））に示すように、ノーマルタイマ演出の開始から飾り図柄がリーチの組合せとなるまでの15秒間）が経過したときに前記特定態様となる表示であり、

前記第2所定表示は、前記所定演出として前記第1期間よりも長期間である第2期間（例えば、図10-20（B））に示すように、スペシャルタイマ演出の開始からカットイン演出が開始されるまでの45秒間または55秒間）が経過したときに前記特定態様となる表示であり、

前記第2期間中は、前記第1期間よりも前記動作対応演出が実行される割合が高い（例えば、図10-19及び図10-20に示すように、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出が実行される一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出が実行されない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定演出中における遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0700】

また、従来、遊技機として、例えば、特開2017-79866号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2017-79866号公報に記載の遊技機にあっては、所定表示の演出態様が異なることによる演出効果が不充分であるため所定表示に遊技者を注目させることができず興趣を向上できないという問題がある。そのため、該問題に着目した場合に、該問題を解決する発明155SGの手段1として、

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

所定表示（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SGS005Tや、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005I）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出やカットイン演出）と、前記示唆演出の実行に対応して前記表示手段に表示した所定表示を用いた所定動作（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を減算する動作）を行い所定表示の表示態様を特定態様（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマをタイマアウト（ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を0とする））とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出）とを少なくとも実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記所定演出は、第1所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出）と、該第1所定演出とは演出態様の異なる第2所定演出（例えば、とスペシャルタイマ演出）とを含み、

前記演出実行手段は、前記所定演出を実行する前に、第1特別演出（例えば、第1タイマ演出実行示唆演出）と、該第1特別演出とは演出態様が異なる第2特別演出（例えば、第2タイマ演出実行示唆演出）とを含む特別演出を実行可能であって（例えば、演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120が図10-15に示すタイマ演出実行示唆演出実行処理を実行する部分)

、
前記第2所定演出が実行される場合は、前記第1所定演出が実行される場合よりも高い割合で前記有利状態に制御され(例えば、第2タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第1タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合でスペシャルタイマ演出が実行される部分)、

前記第2特別演出が実行される場合は、前記第1特別演出が実行される場合よりも高い割合で前記第2所定演出が実行される(例えば、第2タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第1タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御される部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1特別演出と第2特別演出のどちらが実行されるかに対し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。

【0701】

更には、発明155SGの手段2として、

前記特別演出は、前記所定演出の実行を示唆する演出であり(例えば、図10-19及び図10-20に示すように、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出よりも前に第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行する部分)、

前記演出実行手段は、前記特別演出を異なるタイミングにおいて実行可能である(例えば、変形例155SG-2として図10-26に示すように、第1タイマ演出実行示唆演出と第2タイマ演出実行示唆演出との実行タイミングが異なる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、どのタイミングにおいて特別演出が実行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。

【0702】

更には、発明155SGの手段3として、

前記第1特別演出が実行されてから前記所定演出が実行されるまでの期間と、前記第2特別演出が実行されてから前記所定演出が実行されるまでの期間とが異なる(例えば、変形例155SG-3として、第1タイマ演出実行示唆演出が実行されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間と第2タイマ演出実行示唆演出が実行されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間を異ならせる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特別演出が実行されてから所定演出が実行されるまでの期間において、遊技が単調となることにより遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0703】

更には、発明155SGの手段4として、

前記所定表示は、第1所定表示(例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005T)と該第1所定表示とは異なる第2所定表示(例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005I)とを含み、

前記特別演出は、前記所定演出の期間を示唆する演出であり(例えば、図10-22(A)や図10-23(A)に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分)、

前記演出実行手段は、

前記第1所定表示と前記第2所定表示の少なくともいずれか一方を対象として前記所定演出を実行可能であり(例えば、図10-22(A)や図10-23(A)に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分)、

10

20

30

40

50

前記特別演出として、前記第 1 所定表示を対象とした所定演出の期間と前記第 2 所定演出を対象とした所定演出の期間の合算値を示唆可能である（例えば、図 10-24（A）に示すように、ノーマルタイム演出の期間とスペシャルタイム演出の期間の合算値を第 1 タイム演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイム演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第 1 所定表示を対象とした所定演出の期間と第 2 所定演出を対象とした所定演出の期間の合算値を示唆するので、遊技興趣を向上できる。

【0704】

更には、発明 155SG の手段 5 として、

動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン 31B）を備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 特別演出と前記第 2 特別演出との実行前のタイミングにおいて、前記動作検出手段の検出結果にもとづいて共通演出（例えば、図 10-21（B）に示すように、画像表示装置 5 に遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進画像 148SG005P を表示する部分）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、共通演出後に第 1 特別演出と第 2 特別演出のどちらが実行されるかに対し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。

【符号の説明】

【0705】

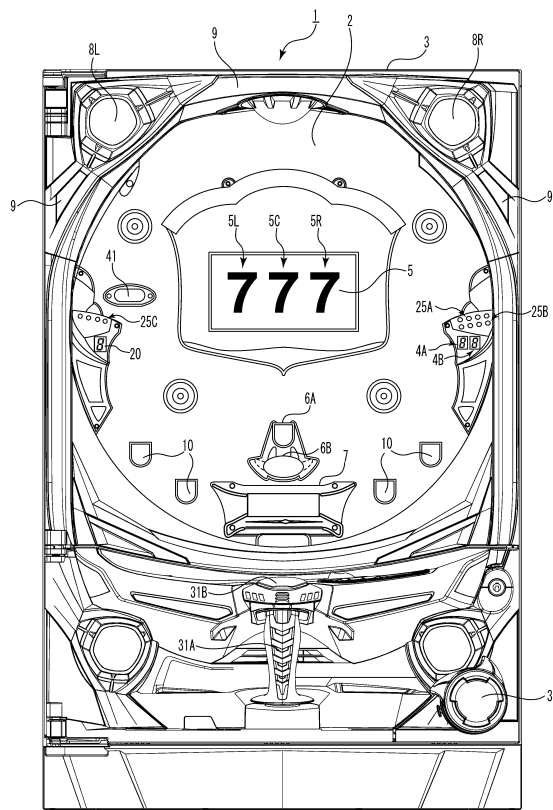
1	パチンコ遊技機
2	遊技盤
4A	第 1 特別図柄表示装置
4B	第 2 特別図柄表示装置
5	画像表示装置
11	主基板
12	演出制御基板
103	CPU
120	演出制御用 CPU

10

20

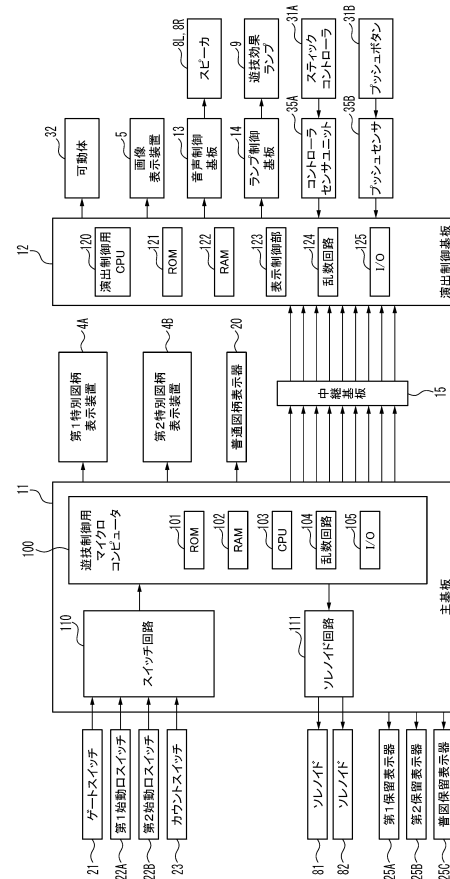
【図 1】

【図 1】



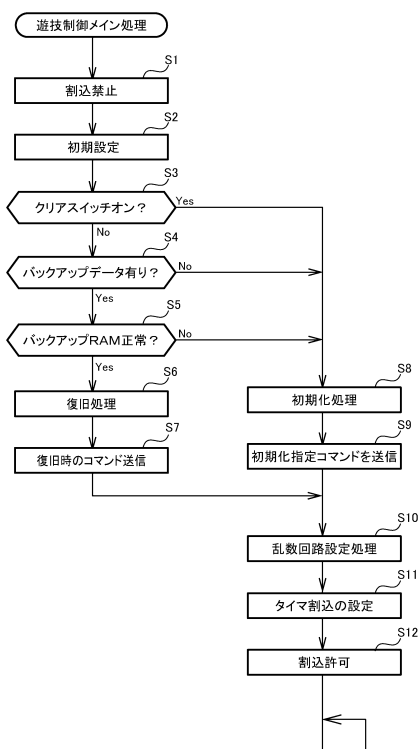
【図 2】

【図 2】



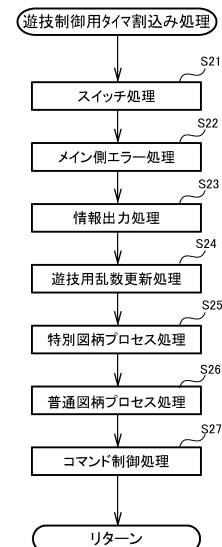
【図 3】

【図 3】

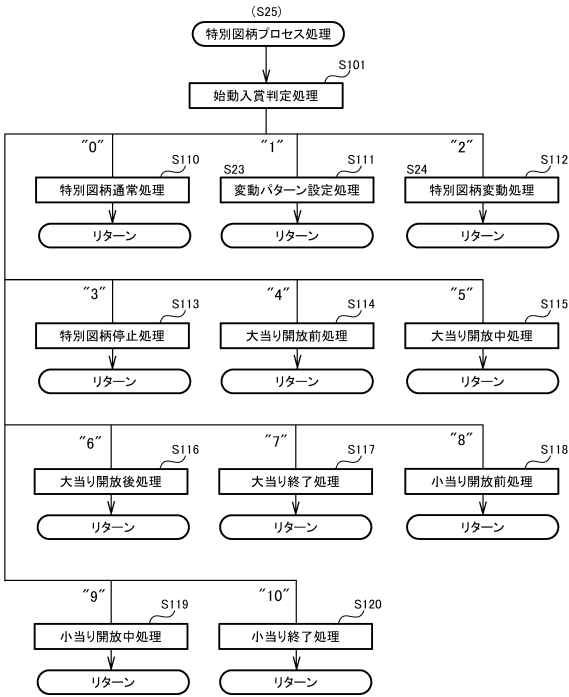


【図 4】

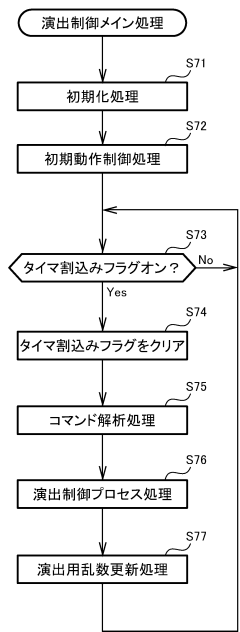
【図 4】



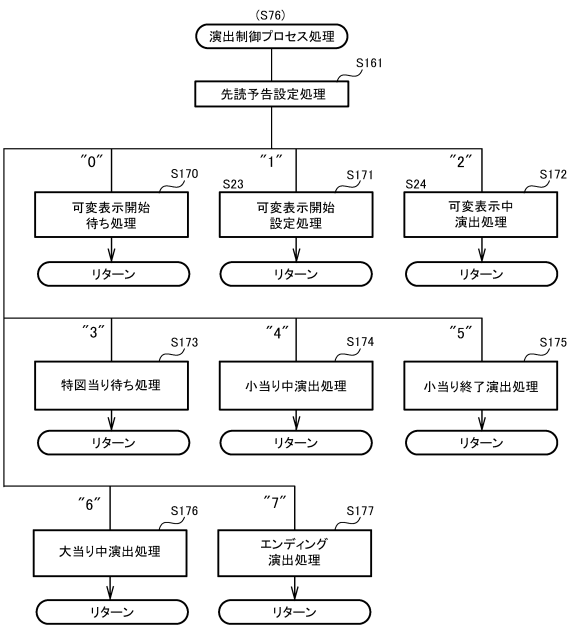
【図 5】
【図 5】



【図 6】
【図 6】



【図 7】
【図 7】



【図 8 - 1】
【図 8 - 1】

(A)

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

(B)

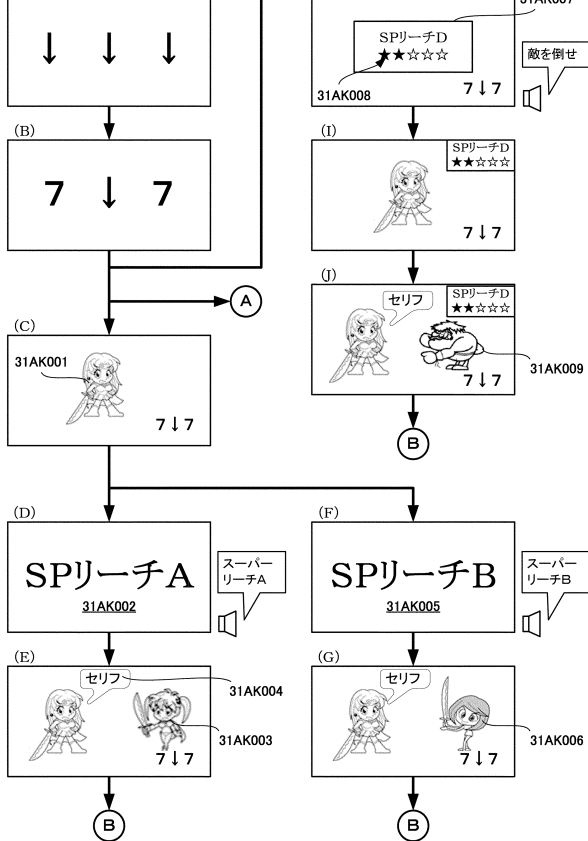
リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示 + 音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示 + 音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示 + 音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示 + 音声

【図 8 - 2】

【図 8 - 2】

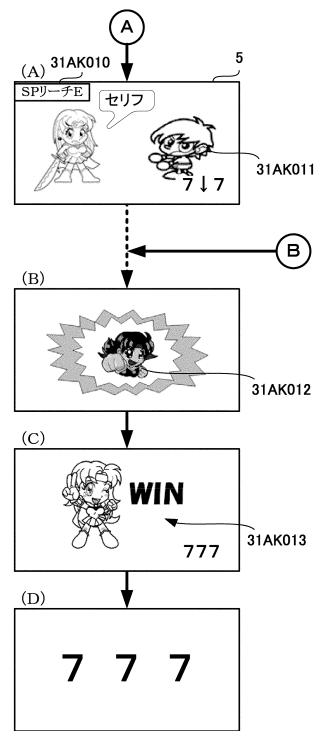
SPリーチ演出動作例

(A)



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

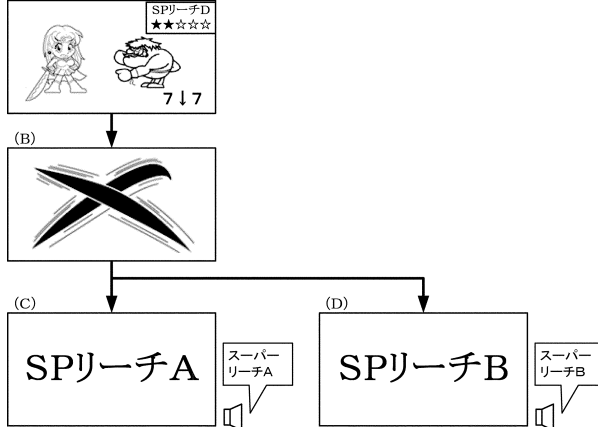


【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

発展演出の演出動作例

(A)

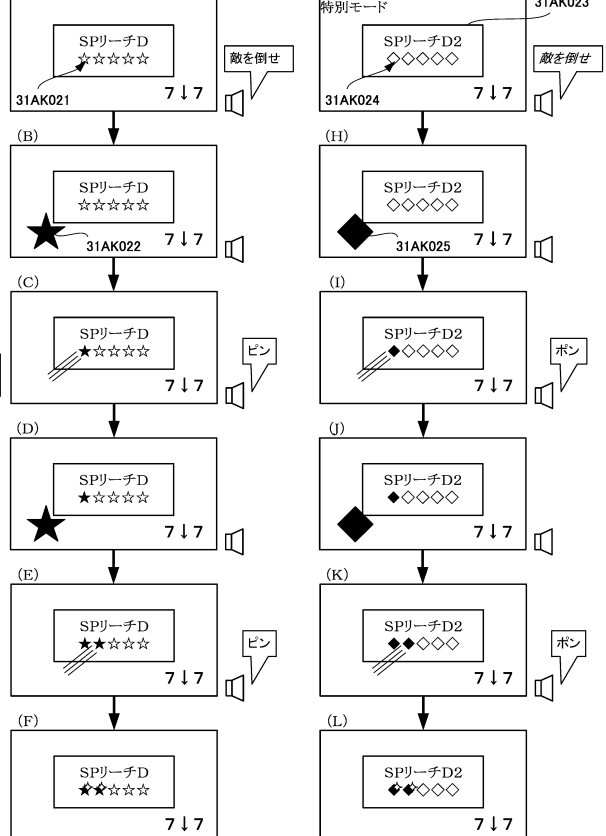


【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

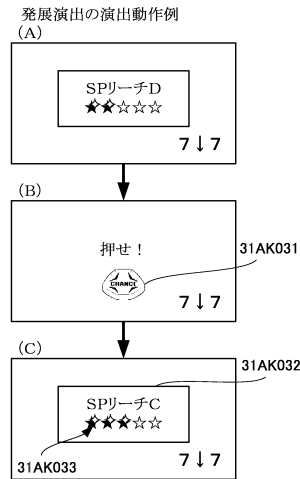
期待度示唆演出の演出動作例 5

(A)



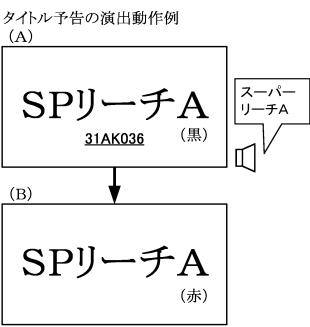
【図 8－6】

【図 8－6】



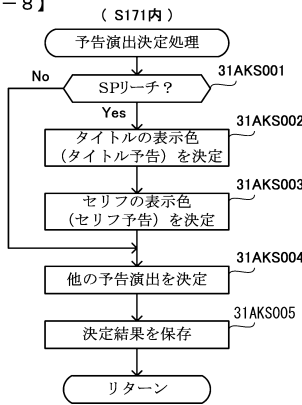
【図 8－7】

【図 8－7】



【図 8－8】

【図 8－8】



【図 8－9】

【図 8－9】

(A) 31AKS002における決定割合

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

(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

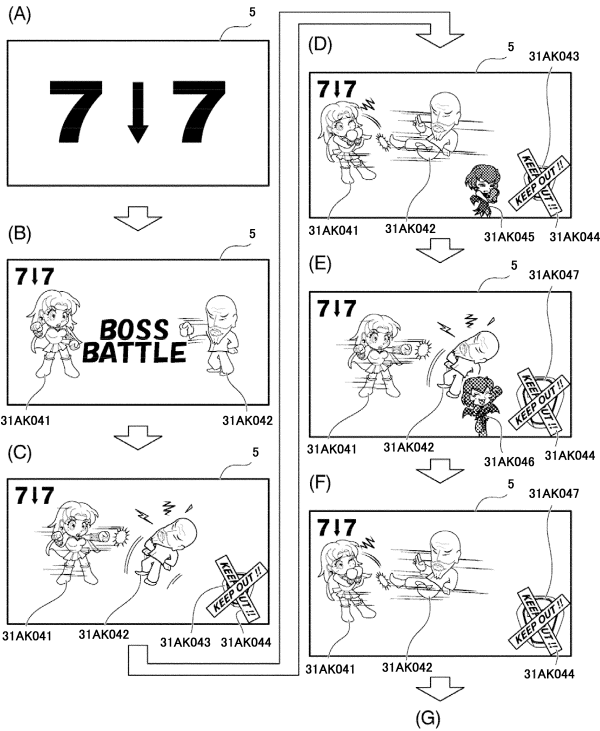
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

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

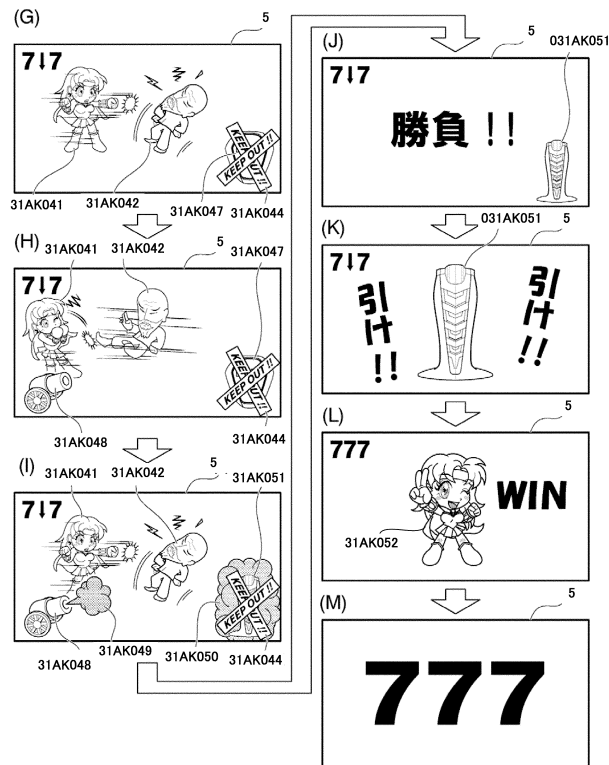
【図 8－10】

【図 8－10】



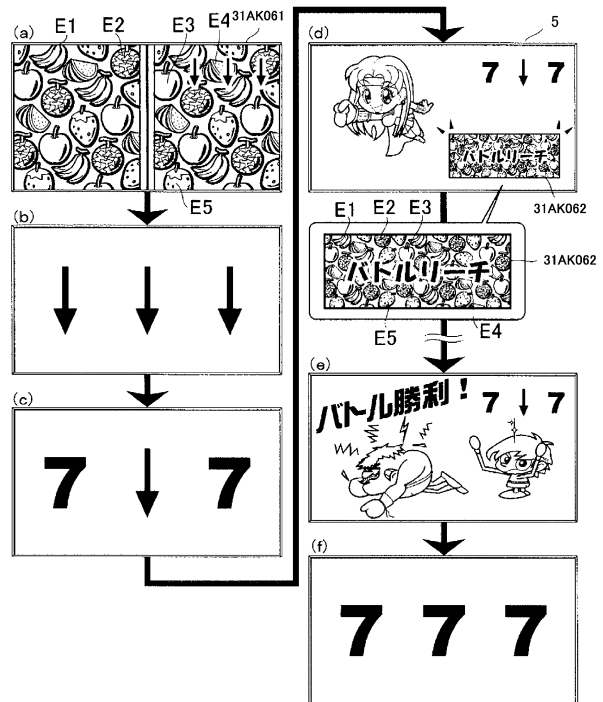
【図 8-11】

【図 8-11】



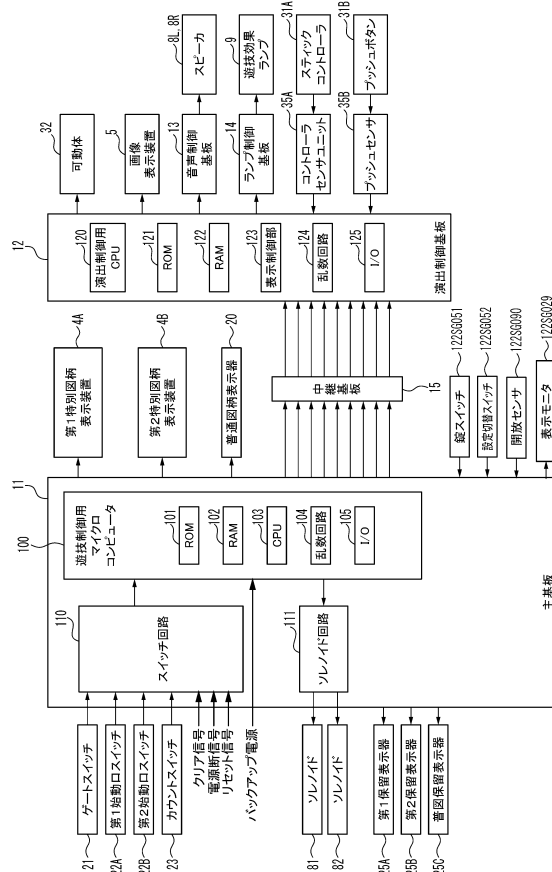
【図 8-12】

【図 8-12】



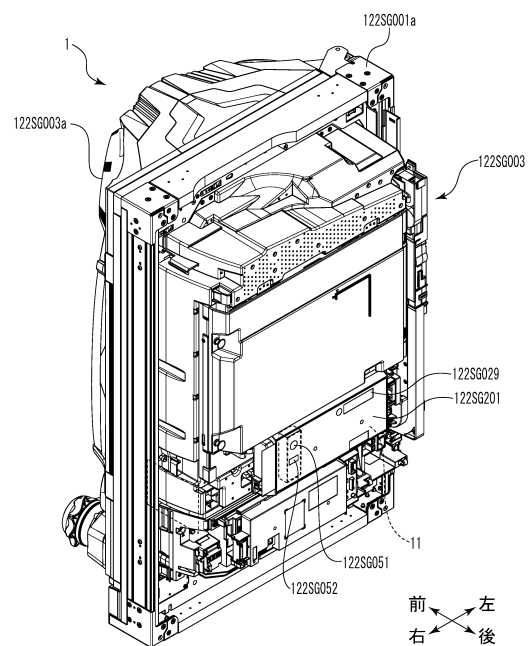
【図 9-1】

【図 9-1】



【図 9-2】

【図 9-2】



【図 9 - 3】

【図 9 - 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

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

【図 9 - 4】

【図 9 - 4】

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 9 - 6】

【図 9 - 6】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～14571(確率:1/50)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 5】

【図 9 - 5】

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	スーパリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチ β (大当り)
PC1-i	4000	小当り

【図 9 - 7】

【図 9 - 7】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～199	100～149
大当りC	250～299	200～299	150～299

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～149	—
大当りC	200～299	150～299	100～299

【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

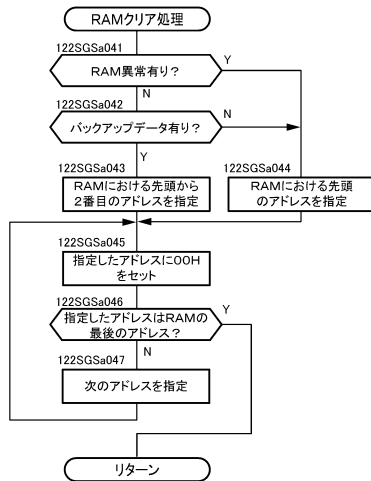
大当り種別

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

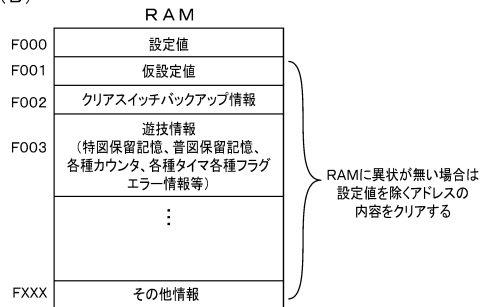
【図 9 - 1 3】

【図 9 - 1 3】

(A)



(B)



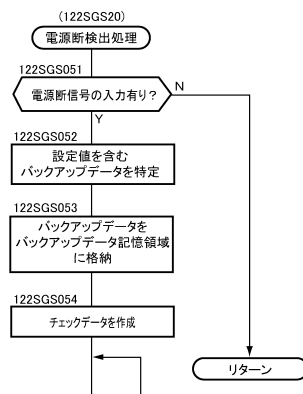
【図 9 - 1 5】

【図 9 - 1 5】



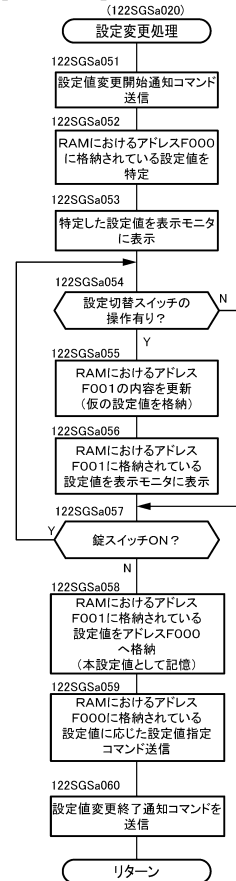
【図 9 - 1 6】

【図 9 - 1 6】



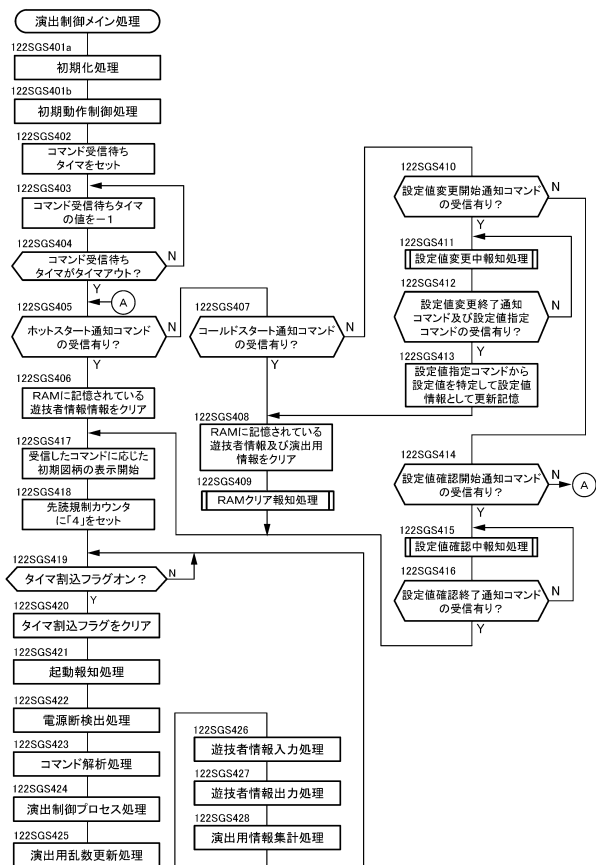
【図 9 - 1 4】

【図 9 - 1 4】



【図 9 - 1 7】

【図 9 - 1 7】



【図 9 − 1 8】

【図 9 − 1 8】

RAM 1 2 2 に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート or 設定値確認	コールドスタート	設定値変更
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの 変動回数、大当たり回数、S リーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、 大当たり回数、S リーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（1 〜 3 の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図 9 − 1 9】

【図 9 − 1 9】

受信コマンド毎の初期図柄（1 2 2 S G S 4 1 7）

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 9 − 2 0】

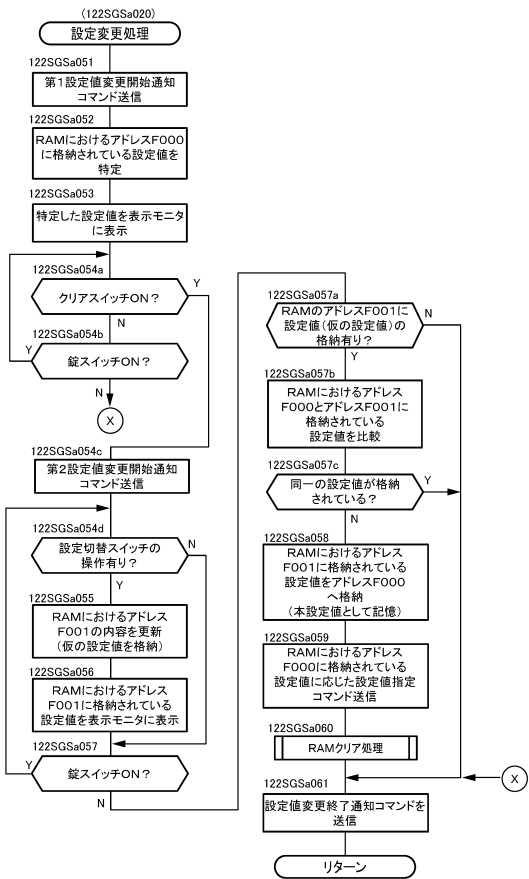
【図 9 − 2 0】

(A) 起動時の報知態様（1 2 2 S G S 4 2 1）

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	ランプ点灯（6 0 秒）＋出力音 A 出力（3 0 秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（6 0 秒）＋出力音 B 出力（3 0 秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（4 0 秒）＋出力音 C 出力（2 0 秒）＋メッセージ表示（4 0 秒）

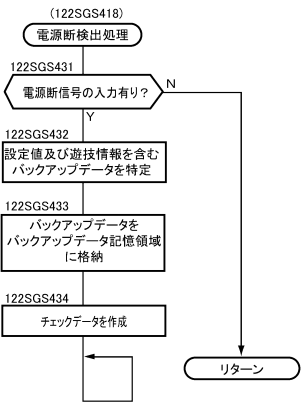
【図 9 − 2 3】

【図 9 − 2 3】変形例 1 2 2 S G − 1



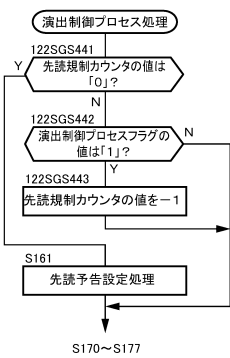
【図 9 − 2 1】

【図 9 − 2 1】



【図 9 − 2 2】

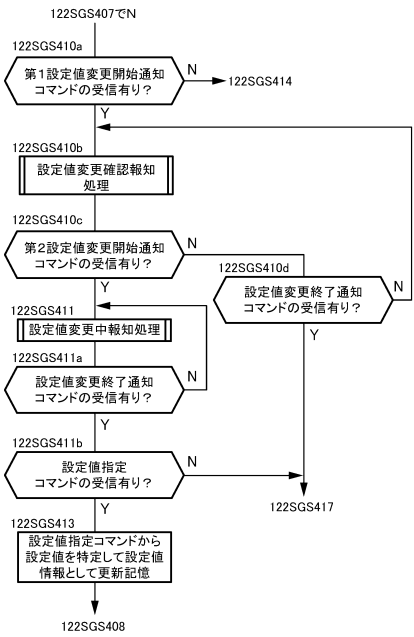
【図 9 − 2 2】



【図 9 − 2 4】

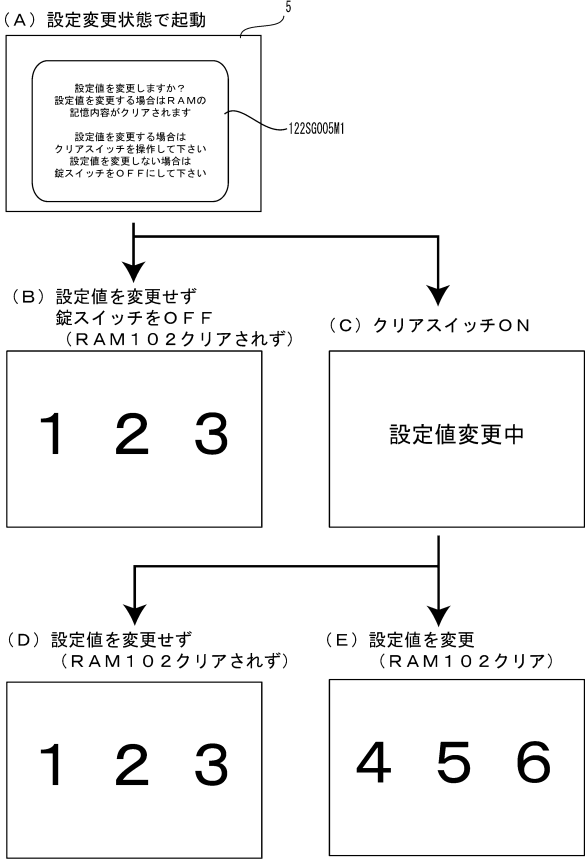
【図 9 − 2 4】変形例 1 2 2 S G − 1

演出制御メイン処理の一部



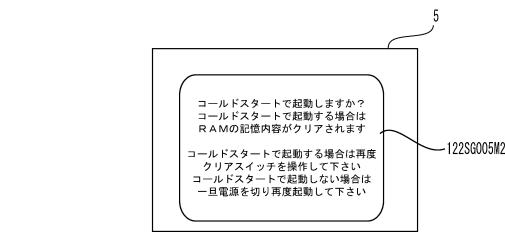
【図 9 - 2 5】

【図 9 - 2 5】変形例 1 2 2 S G - 1



【図 9 - 2 6】

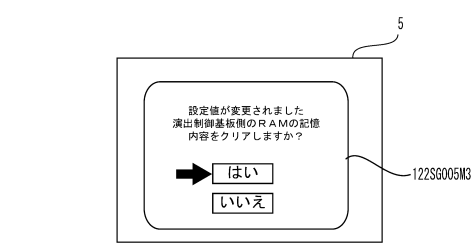
【図 9 - 2 6】変形例 1 2 2 S G - 2



【図 9 - 2 7】

【図 9 - 2 7】変形例 1 2 2 S G - 3

コールドスタート or 設定値を変更した場合
(プッシュボタンとスティックコントローラの操作で選択)



【図 1 0 - 1】

【図 1 0 - 1】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
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Sの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

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

【図 1 0 - 2】

【図 1 0 - 2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普通表示結果判定用

【図 1 0 - 3】

【図 1 0 - 3】

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	30000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	65000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	75000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	30000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	65000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	75000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	特殊当り(小当り)

【図 1 0 - 4】

【図 1 0 - 4】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1~219(確率:1/300)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180(確率:1/30)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 10-5】

【図 10-5】

(A) 大当たり種別判定テーブル

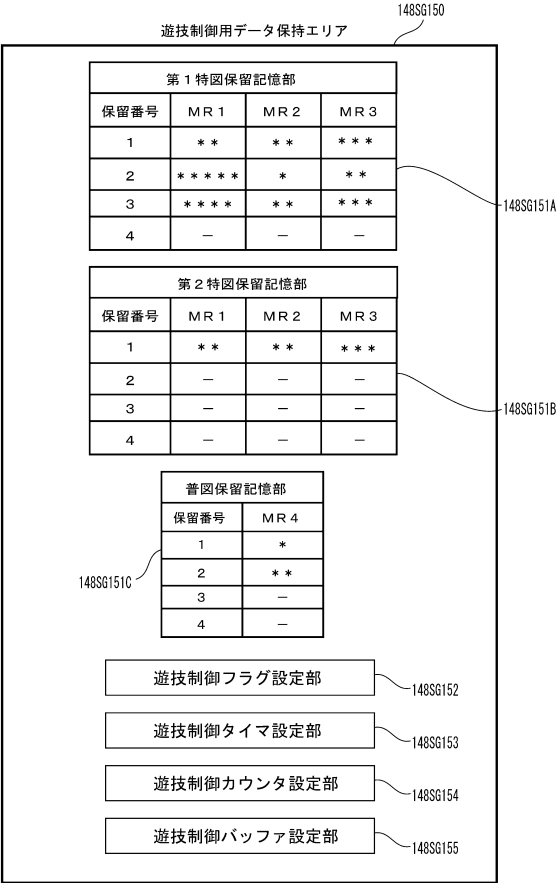
変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~100	確変B
第2特図	1~50	非確変
	51~90	確変A
	91~100	確変B

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	16
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	5

【図 10-6】

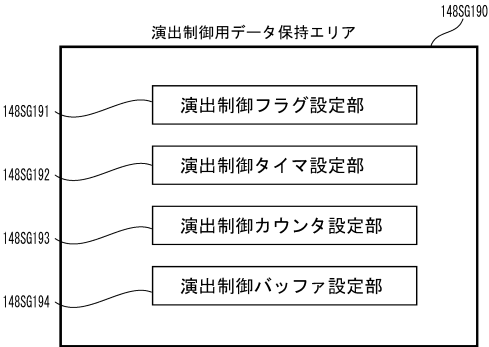
【図 10-6】



【図 10-7】

【図 10-7】

(A)



(B)

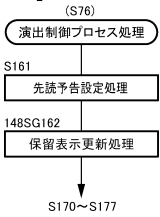
148SG194A

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
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
第2特図 保留記憶	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)

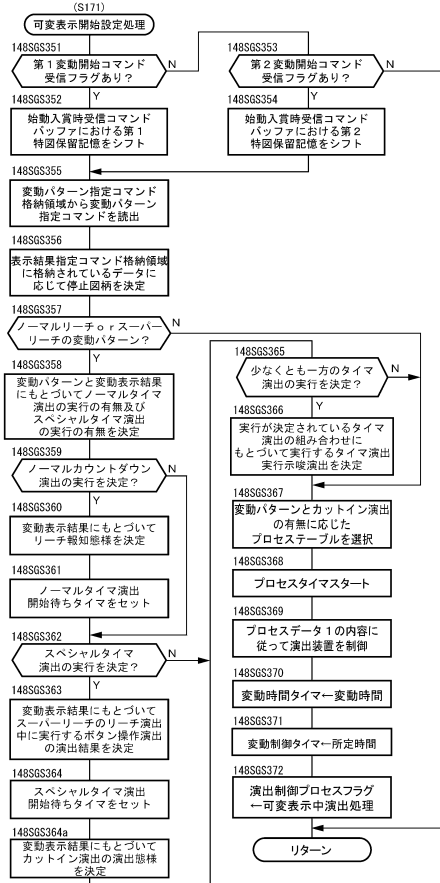
【図 10-8】

【図 10-8】



【図 10-9】

【図 10-9】



【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】

(A) ノーマルタイム演出におけるリーチ報知態様決定割合

変動表示結果	白文字	青文字	赤文字
大当り	10%	30%	60%
ハズレ	80%	15%	5%

(B) スペシャルタイム演出におけるボタン操作演出の演出結果決定割合

変動表示結果	「チャンス」表示	「熱い！」表示	「激アツ！」表示
大当り	30%	50%	20%
ハズレ	70%	25%	5%

【図 10-12】

【図 10-12】

カットイン演出の演出態様決定割合

変動表示結果	カットイン演出A	カットイン演出B
大当り	20%	80%
ハズレ	80%	20%

カットイン演出A: キャラクタAを表示

カットイン演出B: キャラクタBを表示

【図 10-13】

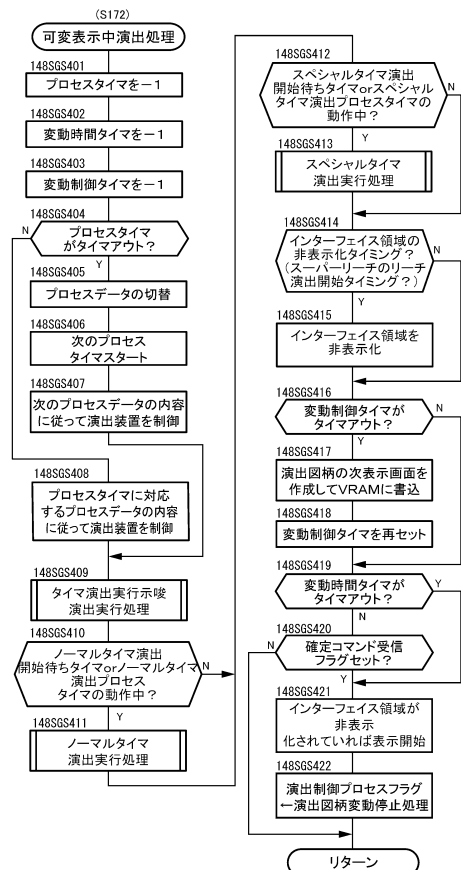
【図 10-13】

実行が決定されたタイム演出に応じた
タイム演出実行示唆演出の実行決定割合

実行が決定されたタイム演出	第1タイム演出 実行示唆演出	第2タイム演出 実行示唆演出
ノーマルのみ	80%	20%
スペシャルのみ	40%	60%
ノーマル+スペシャル	10%	90%

【図 10-14】

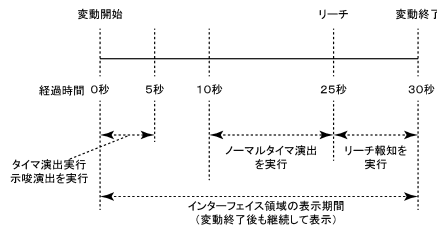
【図 10-14】



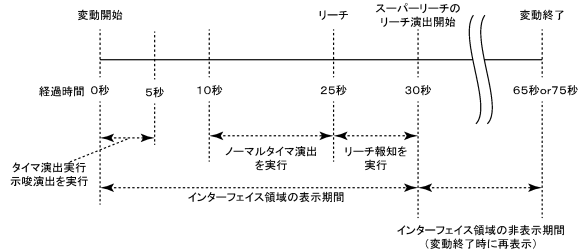
【図 10-19】

【図 10-19】

(A) ノーマルタイム演出のみ実行（ノーマルリーチの場合）



(B) ノーマルタイム演出のみ実行（スーパーリーチの場合）



変動パターン毎の大当り期待度：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ

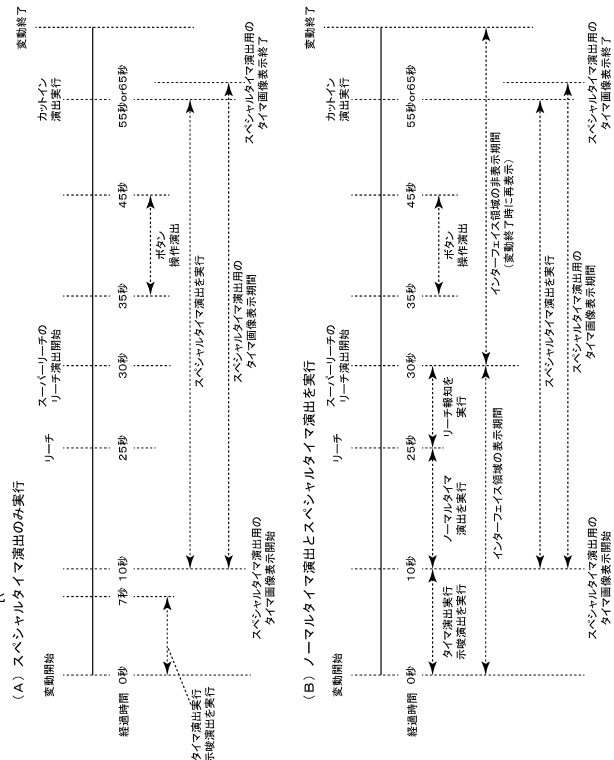
スーパーリーチの変動パターン：リーチ演出開始タイミングにてインターフェイス領域非表示化

ノーマルリーチの変動パターン：インターフェイス領域非表示化せず

以上から大当り期待度：インターフェイス領域非表示化 > インターフェイス領域非表示化せず

【図 10-20】

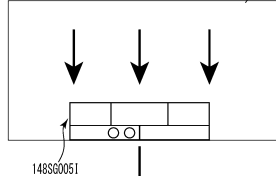
【図 10-20】



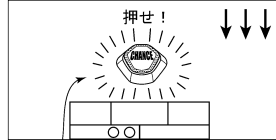
【図 10-21】

【図 10-21】

(A) 変動表示開始

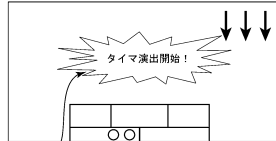


(B) プッシュボタン操作促進画像表示



← プッシュボタン操作 or 操作受付期間経過

(C) 第1タイム演出実行示唆演出



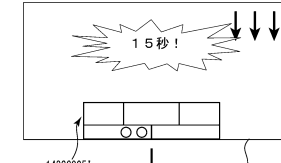
(C) 第2タイム演出実行示唆演出



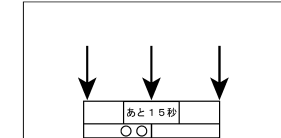
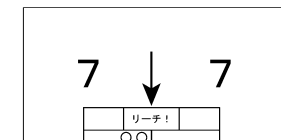
【図 10-22】

【図 10-22】

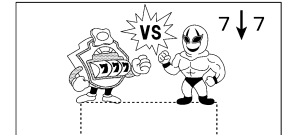
(A) ノーマルタイム演出のみ実行の場合



(B) ノーマルタイム演出開始

(C) タイマアウト
(白、青、赤のいずれかの色でリーチ報知)(D) インターフェイス領域表示継続
(ノーマルリーチの場合)

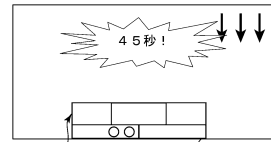
(E) スーパーリーチのリーチ演出の開始でインターフェイス領域非表示化



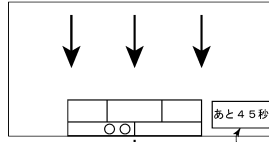
【図 10-23】

【図 10-23】

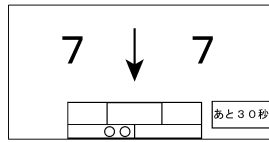
(A) スペシャルタイム演出のみ実行の場合



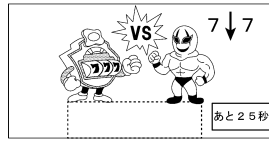
(B) スペシャルタイム演出開始



(C) リーチ



(D) スーパーリーチのリーチ演出開始

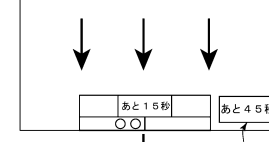


【図 10-24】

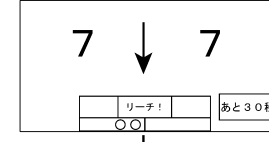
【図 10-24】

(A) ノーマルタイム演出と
スペシャルタイム演出を実行する場合

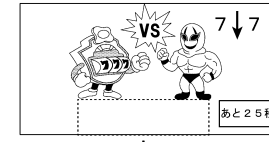
(B) 両タイム演出開始



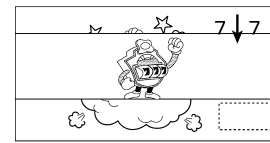
(C) リーチ



(D) スーパーリーチのリーチ演出開始

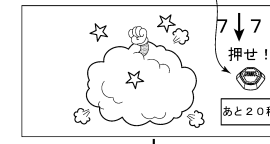
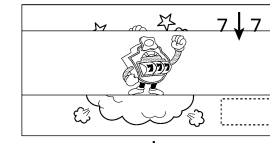


(E) リーチ演出実行中

(F) ボタン操作演出の
演出結果表示(G) カットイン演出
(タイム画像非表示化)

大当たり or ハズレ

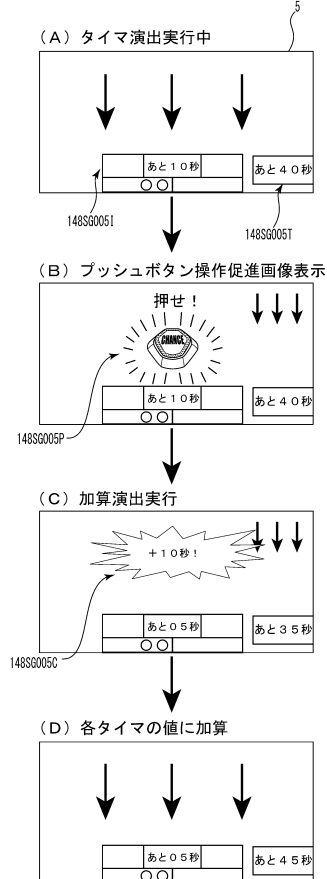
(E) リーチ演出実行中

(F) ボタン操作演出の
演出結果表示(G) カットイン演出
(タイム画像非表示化)

大当たり or ハズレ

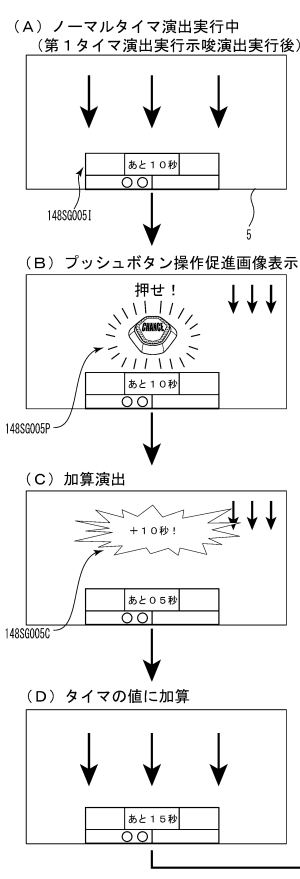
【図 10-25】

【図 10-25】変形例 155SG-1

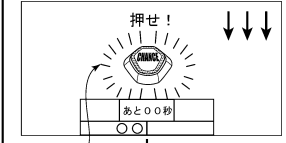


【図 10-26】

【図 10-26】変形例 155SG-2



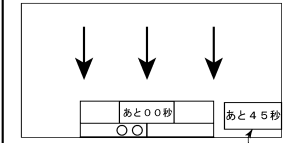
(E) プッシュボタン操作促進画像表示



(F) 第2タイム演出実行時演出



(G) スペシャルタイム演出開始



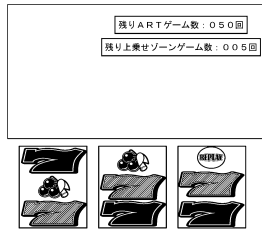
【図 10-27】

【図 10-27】変形例 156SG-1

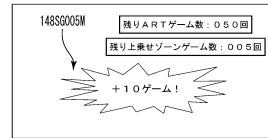
(A) ART (上乗せゾーン) 中



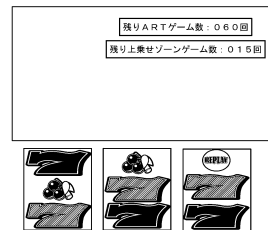
(B) レア役当選



(C) 上乗せ報知



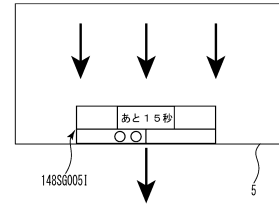
(D) 両ゲーム数に加算



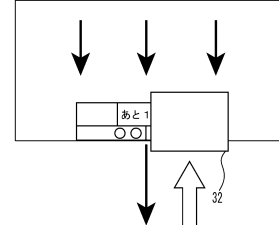
【図 10-28】

【図 10-28】変形例 156SG-2

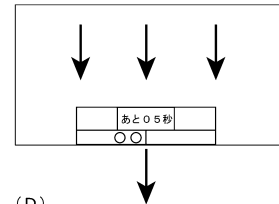
(A)



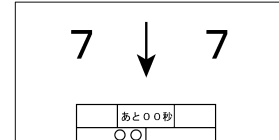
(B)



(C)



(D)



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2