

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7128626号

(P7128626)

(45)発行日 令和4年8月31日(2022.8.31)

(24)登録日 令和4年8月23日(2022.8.23)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全150頁)

(21)出願番号	特願2018-6901(P2018-6901)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成30年1月19日(2018.1.19)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2019-122706(P2019-122706		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和1年7月25日(2019.7.25)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和2年12月1日(2020.12.1)		株式会社三共内
		審査官	阿部 知

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

特定事象の発生にもとづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、
通常状態よりも有利な特別状態に制御されているときに、付与された遊技価値を表示可能な表示手段と、

前記特定事象の発生回数を集計可能な集計手段と、

集計された前記特定事象の発生回数に対応した対応表示を含む所定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定事象の発生回数に対応して前記対応表示を更新可能であり、

前記特定事象の発生回数が所定回数に達した後に前記特定事象が発生したことにもとづいて、前記対応表示の更新を実行せずに前記所定演出を実行し、

前記特定事象の発生回数が2以上の特定数の増加となったことにもとづいて特殊演出を実行可能であり、

前記特定事象の発生回数が前記所定回数に達した場合及び前記所定回数に達していない場合の両方において、前記特殊演出を実行可能であり、

前記特別状態に制御される期間は、前記特定事象の発生後の第1期間と、該第1期間に後続する第2期間と、を含み、

前記表示手段は、

前記第 1 期間において、前記特定事象の発生にもとづいて付与された遊技価値と前記第 1 期間において付与された遊技価値とを含む所定の遊技価値を表示し、

前記第 2 期間において、前記所定の遊技価値を表示しない、

ことを特徴とする遊技機。

【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】

従来のパチンコ遊技機には、大入賞口に遊技球が入賞して払い出された賞球（遊技価値）の合計数を集計可能であり、該集計した賞球数（集計遊技価値）を表示可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016 - 112462 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、賞球の合計数が集計可能な上限値（所定の大きさ）を超えた場合は、集計した賞球数の表示が変化しなくなるため、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、集計遊技価値が所定の大きさに達した場合の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

特定事象の発生にもとづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、
通常状態よりも有利な特別状態に制御されているときに、付与された遊技価値を表示可能な表示手段と、

前記特定事象の発生回数を集計可能な集計手段と、

集計された前記特定事象の発生回数に対応した対応表示を含む所定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定事象の発生回数に対応して前記対応表示を更新可能であり、

前記特定事象の発生回数が所定回数に達した後に前記特定事象が発生したことにもとづいて、前記対応表示の更新を実行せずに前記所定演出を実行し、

前記特定事象の発生回数が 2 以上の特定数の増加となったことにもとづいて特殊演出を実行可能であり、

前記特定事象の発生回数が前記所定回数に達した場合及び前記所定回数に達していない場合の両方において、前記特殊演出を実行可能であり、

前記特別状態に制御される期間は、前記特定事象の発生後の第 1 期間と、該第 1 期間に後続する第 2 期間と、を含み、

前記表示手段は、

前記第 1 期間において、前記特定事象の発生にもとづいて付与された遊技価値と前記第 1

10

20

30

40

50

期間において付与された遊技価値とを含む所定の遊技価値を表示し、
前記第２期間において、前記所定の遊技価値を表示しない、
ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、本発明の手段１に記載の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
特定事象の発生（遊技球のいずれかの入賞口への入賞）にもとづいて該発生した特定事象に対応する大きさの遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、CPU１０３が図１０－７に示す賞球処理を実行する部分）と、
付与された遊技価値を集計可能な遊技価値集計手段（例えば、演出制御用CPU１２０が図１０－１４～図１０－１７に示す賞球数表示処理を実行する部分）と、
集計された集計遊技価値を表示可能な集計遊技価値表示手段（例えば、演出制御用CPU１２０が図１０－１４～図１０－１７に示す賞球数表示処理を実行する部分）と、
前記特定事象の発生にもとづいて、前記遊技価値付与手段による遊技価値の付与に関連する特定演出（例えば、入賞報知演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU１２０が図１０－１９に示す入賞報知演出実行処理を実行する部分）と、
を備え、

前記集計遊技価値表示手段は、集計遊技価値が所定の大きさに達した後に集計遊技価値を更新せず（例えば、図１０－２１に示すように、第１賞球数カウンタの値１４１SG005Aや第２賞球数カウンタの値１４１SG005Bは、集計可能な上限値に達した後は、更に賞球が払い出されても上限値から更新されない部分）、

前記演出実行手段は、集計遊技価値が所定の大きさに達したか否かに関わらず、前記特定演出を実行可能である（例えば、図１０－２０及び図１０－２１に示すように、第１賞球数カウンタの値１４１SG005Aや第２賞球数カウンタの値１４１SG005Bが集計可能な上限値に達しているか否かにかかわらず、遊技球がいずれかの入賞口に入賞したことにもとづいて入賞報知演出が実行される部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、集計遊技価値が所定の大きさに達した場合の興趣を向上できる。

【０００７】

本発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記遊技価値集計手段は、前記集計遊技価値として、第１集計遊技価値（例えば、第１賞球数カウンタの値１４１SG005A）と、該第１集計遊技価値よりも集計期間が短い第２集計遊技価値（例えば、第２賞球数カウンタの値１４１SG005B）とを区別して集計可能であり、

前記集計遊技価値表示手段は、前記第１集計遊技価値と前記第２集計遊技価値とを区別して表示可能である（例えば、図１０－２０に示すように、画像表示装置５において第１賞球数カウンタの値１４１SG005Aと第２賞球数カウンタの値１４１SG005Bとを個別に表示している部分）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、集計期間が異なる第１集計遊技価値と第２集計遊技価値とを区別して表示することができる。

【０００８】

本発明の手段３の遊技機は、手段２に記載の遊技機であって、

特別演出（例えば、賞球数報知演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU１２０が図１０－２２に示す賞球数報知演出実行処理を実行する部分）を備え、

前記演出実行手段は、前記第２集計遊技価値が所定の大きさに達したか否かにかかわらず、前記第１集計遊技価値が特定の大きさに達したことにもとづいて前記特別演出を実行可能である（例えば、図１０－２７（Ｅ）や図１０－２７（Ｆ）に示すように、第２賞球数カウンタの値１４１SG005Bが集計可能な上限値に達しているか否かにかかわらず、第１賞球数カウンタの値１４１SG005Aが報知開始閾値に到達していることにもとづいて賞球数報知演出を実行する部分）
ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、集計期間の長い第 1 集計遊技価値に対応した特別演出を、集計期間の短い第 2 集計遊技価値が所定の大きさに達した後であっても実行することができる。

【 0 0 0 9 】

本発明の手段 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、遊技媒体（例えば、遊技球）を使用した遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体が移動可能な経路のうち特別経路（例えば、右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R）に設けられ遊技媒体が進入可能な進入可能状態に変化可能な可変装置（例えば、可変入賞球装置 1 4 1 S G 0 0 6 B や特別可変入賞球装置 1 4 1 S G 0 0 7）と、

遊技媒体が移動可能な経路のうち前記特別経路とは異なる所定経路（例えば、左遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 L）に設けられ遊技媒体が進入可能な所定領域（例えば、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 A や一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 B、第 1 始動入賞口）を形成する領域形成部材とをさらに備え、

前記可変装置は、遊技者にとって有利な特別状態（例えば、高ベース状態や大当たり遊技状態）において進入可能状態に制御される頻度が非特別状態よりも高く、

前記遊技価値付与手段は、前記所定領域に遊技媒体が進入したときと、前記可変装置に遊技媒体が進入したときとのそれぞれで、前記特定事象の発生として遊技価値を付与可能であって（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 0 - 7 に示す賞球処理を実行して遊技球が入賞した入賞口に応じた賞球を払い出す部分）、

前記遊技価値集計手段は、前記前記特別状態に制御される期間に対応して遊技価値を集計可能であり、前記所定領域への進入によって前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値については集計しない（例えば、変形例 1 4 1 S G - 1 に示すように、右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に設けられている入賞口（第 2 始動入賞口や大入賞口、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 C）に遊技球が入賞した場合の賞球については集計する一方で、左遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 L に設けられている入賞口（一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 A や一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 B、第 1 始動入賞口）に遊技球が入賞した場合の賞球については集計しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、適切な集計を実行できる。

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 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、

前記所定の動作表示は、前記集計遊技価値の表示領域のうち、前記遊技価値付与手段による遊技価値の付与によって更新される領域にて実行され、他の領域では実行されない（例えば、図 1 0 - 2 0 に示すように、繰り上がりの有無に応じて異なる桁を対象として第 1 加算演出や第 2 加算演出が実行される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、付与される遊技価値と集計遊技価値との対応関係の把握を容易化できる。

【 0 0 1 1 】

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よい。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【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。 10
- 【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。
- 【図 9 - 7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。 20
- 【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 R A M クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は R A M の概略図である。
- 【図 9 - 14】設定変更処理を示すフローチャートである。 30
- 【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】R A M 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。
- 【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。 40
- 【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】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 10 - 2】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 10 - 3】各乱数を示す説明図である。
- 【図 10 - 4】変動パターンを例示する図である。
- 【図 10 - 5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 10 - 6】(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。 50

- 【図 10 - 7】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 10 - 8】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 9】スペシャルゾーン中における変動パターンの決定例の説明図である。
- 【図 10 - 10】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 11】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 12】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 13】演出制御プロセス処理の一部の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 14】賞球表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 15】賞球表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 16】賞球表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 17】賞球表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 18】第 1 賞球数カウンタと第 2 賞球数カウンタの説明図である。
- 【図 10 - 19】入賞報知演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 20】加算演出と入賞報知演出における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10 - 21】加算演出と入賞報知演出における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10 - 22】賞球数報知演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 23】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 - 24】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 - 25】スペシャルゾーン終了報知演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 26】スペシャルゾーン中における変動表示のタイミングチャートである。
- 【図 10 - 27】大当たり遊技中及びスペシャルゾーン中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】スペシャルゾーン中及び非スペシャルゾーン中における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10 - 29】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 - 30】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 - 31】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 - 32】変形例におけるスペシャルゾーン中の画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10 - 33】変形例におけるスペシャルゾーン中の画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10 - 34】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 - 35】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 - 36】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。

【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。

【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 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【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。

【0017】

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

【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 L C D（液晶表示装置）や有機 E L（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【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。

【0022】

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

【0023】

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

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【 0 0 2 6 】

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

20

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

30

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

40

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

50

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

10

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

20

【 0 0 3 9 】

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

30

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

（遊技の進行の概略）

40

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

【 0 0 4 3 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」

50

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ペース制御）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。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

10

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

20

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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。

30

【 0 0 6 0 】

（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、及びノ又は、遊技効果ランプ9の点等ノ消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 1 】

40

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

【 0 0 6 2 】

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

50

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状態などのことである。

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

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 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【 0 0 6 7 】

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状態とならずに、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状態となった後に、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。

【 0 0 6 8 】

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。

【 0 0 6 9 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0070】

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。

10

【0071】

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）。

【0072】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

【0073】

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

【0074】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

30

【0075】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

40

【0076】

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

【0077】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第

50

１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００７８】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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

10

20

30

40

50

させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 4 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 0 9 7 】

10

20

30

40

50

また、CPU 103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CPU 120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。

【0098】

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)、RAM 102(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、CPU 103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102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RAM 102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)、初期化処理(ステップS8)を実行する。

10

【0099】

RAM 102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)、CPU 103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、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

20

【0100】

RAM 102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、初期化処理(ステップS8)を実行する。

【0101】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、CPU 103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、CPU 103は、RAM 102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。

30

【0102】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、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CPU 120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CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

40

【0103】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかる

50

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。

【0104】

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)。

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマン

10

20

30

40

50

ドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0110】

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

10

【0111】

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

20

【0112】

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

【0113】

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

30

【0114】

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。

40

【0115】

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

【0116】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行

50

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。

【 0 1 1 7 】

10

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

【 0 1 1 8 】

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

20

【 0 1 1 9 】

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

30

【 0 1 2 0 】

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

40

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行

50

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

【 0 1 2 3 】

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

10

【 0 1 2 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

20

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

30

40

【 0 1 2 7 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受

50

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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

【0128】

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。

10

【0129】

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

【0130】

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。

20

【0131】

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。

【0132】

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。

30

【0133】

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。

40

【0134】

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

50

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

10

【 0135 】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグ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。

20

【 0136 】

ステップ S 174 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 CPU 120 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。

30

【 0137 】

ステップ S 175 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 CPU 120 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。

【 0138 】

ステップ S 176 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 CPU 120 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。

40

【 0139 】

ステップ S 177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内

50

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。

【 0 1 4 0 】

(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。

【 0 1 4 1 】

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。

10

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

20

【 0 1 4 4 】

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。

30

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

40

【 0 1 4 7 】

(特徴部 3 1 A K に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 3 1 A K 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 P A 1 - 1、P A 1 - 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

50

チハズレの変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 6、P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、表示結果が「大当たり」となる変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 6、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が用意されている。

【 0 1 4 8 】

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、大当た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（大当たり信頼度）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、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

10

【 0 1 4 9 】

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 P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 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。

20

【 0 1 5 0 】

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。

30

【 0 1 5 1 】

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。

【 0 1 5 2 】

（特徴部 3 1 A K 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 1 1 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 C P U 1 2 0 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 5 L、5 C、5 R 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。

40

【 0 1 5 3 】

（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 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここで

50

は、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 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 3 1 A K 0 0 2（ここでは「 S P 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 3 1 A K 0 0 2 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 3 1 A K 0 0 3 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 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。

10

【 0 1 5 4 】

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 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。

【 0 1 5 5 】

(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 3 1 A K 0 0 1 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 3 1 A K 0 0 1 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 3 1 A K 0 0 5（ここでは「 S P 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 3 1 A K 0 0 5 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 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 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。

20

30

【 0 1 5 6 】

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。

【 0 1 5 7 】

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。

40

50

【 0 1 5 8 】

(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 3 1 A K 0 0 7 (ここでは「 S P 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 3 1 A K 0 0 7 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 3 1 A K 0 0 8 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、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

10

【 0 1 5 9 】

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。

【 0 1 6 0 】

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 3 1 A K 0 0 1 が表示される。このとき、タイトル 3 1 A K 0 0 7 及び期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 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。

20

【 0 1 6 1 】

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 3 1 A K 0 0 9 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 9 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。

【 0 1 6 2 】

(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 3 1 A K 0 1 0 (ここでは「 S P 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ない。また、タイトル 3 1 A K 0 1 0 の表示と合わせて、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 1 1 とが表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 1 1 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 3 1 A K 0 1 0 が表示され続ける。

30

40

【 0 1 6 3 】

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

50

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。

【0164】

(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。

【0165】

(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、画面いっぱ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。

【0166】

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。

【0167】

(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。

【0168】

なお期待度示唆表示は、図 8 - 2 (H) 等に示すように、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) 等に示すように、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。

【 0 1 6 9 】

(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。

【 0 1 7 0 】

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。

【 0 1 7 1 】

(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 3 1 A K 0 1 2 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 3 1 A K 0 1 3 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。

【 0 1 7 2 】

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。

【 0 1 7 3 】

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。

【 0 1 7 4 】

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。

【 0 1 7 5 】

(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。

【 0 1 7 6 】

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。

【 0 1 7 7 】

(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 3 1 A K 0 0 8 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。

【 0 1 7 8 】

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 3 1 A K 0 2 1 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 3 1 A K 0 2 1 の星より大きな黒い星 3 1 A K 0 2 2 が表示され、図 8 - 5 (C) に示すように、黒い星 3 1 A K 0 2 2 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 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 3 1 A K 0 2 1 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。

【 0 1 7 9 】

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。

【 0 1 8 0 】

(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。

【0181】

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 D 2 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 D 2 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 D 2 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。

10

【0182】

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「ポン」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。

20

【0183】

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。

30

【0184】

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してもよい。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してもよいし、代えて実行するようにしてもよい。

40

【0185】

（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してもよい。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

50

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 3 1 A K 0 3 1 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 3 1 B 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 3 1 A K 0 3 2 (ここでは「S P 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 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 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 3 2 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してもよい。

10

【 0 1 8 6 】

(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 3 1 A K 0 3 6 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 3 1 A K 0 3 6 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) が変化する場合がある。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。

20

【 0 1 8 7 】

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してもよい。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

30

【 0 1 8 8 】

(タイトル報知の実行タイミング)

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。

【 0 1 8 9 】

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 C P U 1 2 0 が図 7 のステップ S 1 7 1 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 C P U 1 2 0 は、先ず、主基板 1 1 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 3 1 A K S 0 0 1)。

40

【 0 1 9 0 】

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 3 1 A K S 0 0 1 ; Y e s)、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 3 1 A K S 0 0 2)。

【 0 1 9 1 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに

50

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。

【 0 1 9 2 】

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。表示色が変わるものについては、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た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。

【 0 1 9 3 】

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。

【 0 1 9 4 】

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、大当た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。

【 0 1 9 5 】

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 3 1 A K S 0 0 3 ）。

【 0 1 9 6 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 3 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 (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）で大当た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たり信頼度を異ならせてもよい。

【 0 1 9 7 】

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、大当た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

10

20

30

40

50

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变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、变化タイミングが同じ場合に变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。

【0198】

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。

10

【0199】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の变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、演出態様の变化タイミングを複数設けて、变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。

【0200】

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。

20

【0201】

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。

【0202】

30

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。

【0203】

（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、演出態様が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が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が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）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が変化するか割合（いずれに作用するか割合）が異なる

40

50

ようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するか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。

【0204】

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、

10

【0205】

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。

【0206】

（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妨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。

20

【0207】

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でリーチをかける」、「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。

30

【0208】

（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、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やプッシュボタン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、興趣が向上する。

40

【0209】

50

図 8 - 1 0、図 8 - 1 1 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 3 1 A K - 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 - 1 0 (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 - 1 0 (B) に示すように、味方キャラであるのキャラクタ 3 1 A K 0 4 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが表示され、図 8 - 1 0 (C) ~ (F)、図 8 - 1 1 (G) ~ (I) に示すように、キャラクタ 3 1 A K 0 4 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが対決するリーチ演出が実行される。

【 0 2 1 0 】

リーチ演出に伴い、図 8 - 1 0 (C) に示すように、画像表示装置 5 の右下に小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 と小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 に重畳する規制線 3 1 A K 0 4 4 とが表示される。これにより、プッシュボタン 3 1 B 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。

10

【 0 2 1 1 】

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 2 】

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。

20

【 0 2 1 3 】

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 4 】

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。

30

【 0 2 1 5 】

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。

40

【 0 2 1 6 】

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 7 】

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り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操

50

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 8 】

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 1 9 】

（特徴部 3 1 A K の変形例 3 1 A K - 2 ）

大当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。

【 0 2 2 0 】

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 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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。

【 0 2 2 1 】

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ときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。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、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ~ E 5 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。

【 0 2 2 2 】

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。

【 0 2 2 3 】

図 8 - 1 2 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に表示画面図である。図 8 - 1 2 (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 3 1 A K 0 6 1 が表示される。シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 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、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 - 1 2 (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 - 1 2 (c) に示すように、リーチ状態となる。

【 0 2 2 4 】

次いで、図 8 - 1 2 (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 3 1 A K 0 6 2 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 5 】

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「アツアツ」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。

【 0 2 2 6 】

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。

【 0 2 2 7 】

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 8 】

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。

【 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 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。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 0 】

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。

【 0 2 3 1 】

（本実施形態の特徴部 1 2 2 S G に関する説明）

10

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。

20

【 0 2 3 2 】

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。

【 0 2 3 3 】

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。

30

【 0 2 3 4 】

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。

40

【 0 2 3 5 】

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

50

いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

【 0 2 3 6 】

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 M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」とされ、E X T 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。

10

【 0 2 3 7 】

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 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 8 1 X X H 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 5 L , 5 C , 5 R 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、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

20

【 0 2 3 8 】

コマンド 8 C X X H 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 E X T データが設定される。

【 0 2 3 9 】

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 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H 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 8 C 0 2 H 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 8 C 0 3 H 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 8 C 0 4 H 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。

30

【 0 2 4 0 】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L , 5 C , 5 R 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 9 5 X X H 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 E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H 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 9 5 0 1 H 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。

40

【 0 2 4 1 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー (異常) の発生および発生し

50

たエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【 0 2 4 2 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 2 4 3 】

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。

【 0 2 4 4 】

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

【 0 2 4 5 】

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

【 0 2 4 6 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 7 】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0) に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと (電断復旧したこと、ホットスタートとも言う) を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと (コールドスタート) を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H 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 E 1 0 4 H 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 E 1 0 5 H 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) w p 通知する設定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。

10

【 0 2 4 8 】

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

20

【 0 2 4 9 】

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、C P U 1 0 3 が R O M 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、C P U 1 0 3 が R O M 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、C P U 1 0 3 が R A M 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、C P U 1 0 3 が R A M 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、C P U 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、C P U 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。

30

【 0 2 5 0 】

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 M R 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 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 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 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。

40

【 0 2 5 1 】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 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 M R 1 ~ M R 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。

50

【 0 2 5 2 】

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「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

【 0 2 5 3 】

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、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。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、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

20

【 0 2 5 4 】

図 9 - 5 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

30

【 0 2 5 5 】

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

【 0 2 5 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【 0 2 5 7 】

また、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、図 9 - 5 に示すように、変動パターン毎

50

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 P A 2 - 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。

【0258】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行し、RAM 102 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

10

【0259】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 9 - 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、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。

20

【0260】

ROM 101 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) に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、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。

30

【0261】

本実施の形態の特徴部 122 SG のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 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。

40

【0262】

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、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR 1 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 122 SG 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。

【0263】

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

50

あるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0264】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態（低確状態）である場合と確変状態（高確状態）である場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技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（例えば、設定値が 1 の場合は $1 / 200$ 、設定値が 2 の場合は $1 / 99$ 、設定値が 3 の場合は $1 / 50$ ）。

【0265】

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）。

20

【0266】

つまり、CPU 103 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、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 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

30

【0267】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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。

40

【0268】

また、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、CPU 103 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

50

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。

【 0 2 6 9 】

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 に設定可能な設定値は、2 個または 4 個以上であってもよい。

【 0 2 7 0 】

図 9 - 7 (A) 及び図 9 - 7 (B) は、ROM 1 0 1 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。

【 0 2 7 1 】

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、当り種別判定用の乱数 (MR 2) に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 2 7 2 】

ここで、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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 1 2 2 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当り A (非確変大当りともいう) と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当り B や大当り C (確変大当りともいう) が設定されている。

【 0 2 7 3 】

「大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 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 1 0 回 (いわゆる 1 0 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当り 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 1 5 回 (いわゆる 1 5 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。

【 0 2 7 4 】

「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 1 2 2 S G では 1 0 0 回) の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【 0 2 7 5 】

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。

【 0 2 7 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、大当り種別として大当り A ~ 大当り C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 7 】

また、図 9 - 7 (A) に示すように、大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) においては、設定値が「 1 」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 4 9 までが大当たり B に割り当てられており、2 5 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 9 9 までが大当たり B に割り当てられており、2 0 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 4 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 5 0 ~ 2 9 9 までが大当たり C に割り当てられている。

10

【 0 2 7 8 】

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ている。

【 0 2 7 9 】

20

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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 9 9 までが大当たり B に割り当てられており、2 0 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 4 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 5 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 9 9 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) 。

30

【 0 2 8 0 】

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ている。

【 0 2 8 1 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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。

40

【 0 2 8 2 】

このように、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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。

【 0 2 8 3 】

50

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である M R 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である M R 1 を用いて決定してもよい。

【 0 2 8 4 】

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

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

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

【 0 2 8 7 】

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。

【 0 2 8 8 】

また、R O M 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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。

【 0 2 8 9 】

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「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、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。

【 0 2 9 0 】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（P B 1 - 1）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 2）、スーパーリー

10

20

30

40

50

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

【0291】

図9-9（A）及び図9-9（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（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。

10

【0292】

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

20

【0293】

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

30

40

【0294】

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

50

【 0 2 9 5 】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当り B」または「大当り C」である場合にはスーパーリーチ が決定され易く、大当りの種別が「大当り A」である場合には、スーパーリーチ 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 の変動パターンが実行されたときには、「大当り B」または「大当り C」となるのではないかと遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 2 9 6 】

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 (P C 1 - 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 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。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、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 9 9 7 までは小当りの変動パターン (P C 1 - 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 P C 1 - 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。

【 0 2 9 7 】

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。

【 0 2 9 8 】

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 (P A 1 - 1)、ノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 9 9 】

図 9 - 1 0 (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、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 5 0 までは非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、4 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 0 0 までは非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、4 0 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 5 0 までは非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、3 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 3 0 0 】

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)、スーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ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。

【0301】

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(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチ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、1～450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0～997のうち、0～400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ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0302】

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(PA1-3)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ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。

【0303】

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(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチ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、1～500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、1～450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ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0304】

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（PA1-4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ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。

【0305】

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）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチ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、1～500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、1～450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ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0306】

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ハズレの変動パターン、901～997までがスーパーリーチ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。

【0307】

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。

【0308】

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。

【0309】

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ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ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

10

20

30

40

50

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 ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ 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。

【0310】

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 ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ 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。

10

【0311】

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。

【0312】

20

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。

30

【0313】

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。

【0314】

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ため、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

40

50

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。

【0315】

図9-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

10

【0316】

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。

【0317】

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

30

【0318】

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。

40

【0319】

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。

50

【 0 3 2 0 】

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 2 1 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 2 0 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

【 0 3 2 1 】

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。

10

【 0 3 2 2 】

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。

【 0 3 2 3 】

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には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

【 0 3 2 4 】

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 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 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 1 0 4 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タ値を更新するためのものであってもよい。

30

【 0 3 2 5 】

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。

【 0 3 2 6 】

次に、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における遊技制御メイン処理について説明する。図 9 - 1 1 は、C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、割込禁止に設定する（1 2 2 S G S a 0 0 1）。続いて、必要な初期設定を行う（1 2 2 S G S a 0 0 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

【 0 3 2 7 】

次いで、クリアスイッチが O N であるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 0 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチが O N の状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチが O N である場合（1 2 2 S G S a 0 0 3

50

； Y)、は、 1 2 2 S G S a 0 1 4 に進む。また、クリアスイッチが O F F である場合 (1 2 2 S G S a 0 0 3 ； N) は、更に、 R A M 1 0 2 (バックアップ R A M) 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 (1 2 2 S G S a 0 0 4)。不測の停電等 (電断) によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、 C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、 R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、 R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号 (チェックサム、パリティビット等) の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ (各種フラグ、各種タイマの状態等を含む) の他、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 S 4 では、バックアップフラグが O N であるか否かを判定する。バックアップフラグが O F F で R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合 (1 2 2 S G S a 0 0 4 ； N) は、 1 2 2 S G S a 0 1 4 に進む。

10

【 0 3 2 8 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合 (1 2 2 S G S a 0 0 4 ； Y)、 C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い (誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する (1 2 2 S G S a 0 0 5)。 1 2 2 S G S a 0 0 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、 R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、 R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

20

【 0 3 2 9 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合 (1 2 2 S G S a 0 0 5 ； N)、 1 2 2 S G S a 0 1 4 に進む。

【 0 3 3 0 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合 (1 2 2 S G S a 0 0 5 ； Y)、 C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 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 (1 2 2 S G S a 0 0 6)。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を - 1 し (1 2 2 S G S a 0 0 7)、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 (1 2 2 S G S a 0 0 8)。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 (1 2 2 S G S a 0 0 8 ； N) は、 1 2 2 S G S a 0 0 7 を再度実行して演出制御基板 1 2 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 (1 2 2 S G S a 0 0 8 ； Y)、 C P U 1 0 3 は、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する (1 2 2 S G S a 0 0 9)。

30

【 0 3 3 1 】

錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N である場合 (1 2 2 S G S a 0 0 9 ； Y) は、更に開放センサ 1 2 2 S G 0 9 0 が O N 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 (1 2 2 S G S a 0 0 9 a)。開放センサ 1 2 2 S G 0 9 0 が O N である場合 (1 2 2 S G S a 0 0 9 a ； Y) は、表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 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 1 2 2 S G 0 2 9 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 (1 2 2 S G S a 0 1 0)。また、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F である場合 (1 2 2 S G S a 0 0 9 ； N) や開放センサが O F F である場合 (1 2 2 S G S a 0 0 9 a ； N)、設定値確認処理の実行後は、 1 2 2 S G S a 0 1 1 に進む。つまり、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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 1 2 2 S G 0 5 1 が O N 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。

40

【 0 3 3 2 】

1 2 2 S G S a 0 1 1 では、 C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理を行う。復旧処理では、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 の記

50

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。

【0333】

そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、122SGSa021に進む（122SGSa013）。

【0334】

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）。

【0335】

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）。

【0336】

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。

【0337】

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）。

【0338】

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。

【0339】

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F00

10

20

30

40

50

1 (図 9 - 1 3 (B) 参照) に格納されている設定値を表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 に表示する (1 2 2 S G S a 0 3 2) 。そして、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が ON であるか否かを判定する (1 2 2 S G S a 0 3 3) 。錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が ON である場合 (1 2 2 S G S a 0 3 3 ; N) 、 C P U 1 0 3 は、 1 2 2 S G S a 0 3 3 を繰り返し実行することで、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が OFF となるまで待機する。

【 0 3 4 0 】

尚、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が OFF である場合 (1 2 2 S G S a 0 5 1 ; N) は、 C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 における設定値の表示を終了するとともに (1 2 2 S G S a 0 3 4) 、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信して設定値確認処理を終了する (1 2 2 S G S a 0 3 5) 。

10

【 0 3 4 1 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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、 1 2 2 S G S a 0 3 5 の処理にて演出制御基板 1 2 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。

【 0 3 4 2 】

図 9 - 1 3 (A) は、 C P U 1 0 3 が実行する R A M クリア処理を示すフローチャートである。 R A M クリア処理では、 C P U 1 0 3 は、先ず、 R A M 1 0 2 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 (1 2 2 S G S a 0 4 1) 。 R A M 1 0 2 に格納されているデータが正常である場合 (1 2 2 S G S a 0 4 1 ; N) は、更に R A M 1 0 2 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 (1 2 2 S G S a 0 4 2) 。 R A M 1 0 2 にバックアップデータが保存されている場合 (1 2 2 S G S a 0 4 2 ; Y) 、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 における先頭から 2 番目のアドレスを指定して 1 2 2 S G S a 0 4 5 に進む (1 2 2 S G S a 0 4 3) 。

20

【 0 3 4 3 】

一方、 R A M 1 0 2 に異常が有る場合 (1 2 2 S G S a 0 4 1 ; Y) や、 R A M 1 0 2 にバックアップデータが保存されていない場合 (1 2 2 S G S a 0 4 2 ; N) は、 R A M 1 0 2 における先頭のアドレスを指定して 1 2 2 S G S a 0 4 5 に進む (1 2 2 S G S a 0 4 4) 。

【 0 3 4 4 】

30

1 2 2 S G S a 0 4 5 において C P U 1 0 3 は、指定したアドレスに「 0 0 H 」をセット (格納) する。特に、 R A M 1 0 2 に異常が有る場合 (1 2 2 S G S a 0 4 1 ; Y) やバックアップデータが無い場合 (1 2 2 S G S a 0 4 2 ; N) については、アドレス F 0 0 0 に「 0 0 H 」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 R A M 1 0 2 の最後のアドレス (後述する F X X X) であるか否かを判定する (1 2 2 S G S a 0 4 6) 。指定されたアドレスが R A M 1 0 2 の最後のアドレスでない場合 (1 2 2 S G S a 0 4 6 ; N) は、 R A M 1 0 2 における次のアドレスを指定して 1 2 2 S G S a 0 4 5 に進み (1 2 2 S G S a 0 4 7) 、指定されたアドレスが R A M 1 0 2 の最後のアドレスである場合 (1 2 2 S G S a 0 4 6 ; Y) は、 R A M クリア処理を終了する。

40

【 0 3 4 5 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における R A M 1 0 2 は、図 9 - 1 3 (B) に示すように、格納領域毎にアドレス (F 0 0 0 ~ F X X X) が割り当てられている。これら格納領域のうち、 R A M 1 0 2 の先頭のアドレス (F 0 0 0) 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、 R A M 1 0 2 の先頭から 2 番目のアドレス (F 0 0 1) 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 (F 0 0 2 や F 0 0 3 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

50

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。

【0346】

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。

【0347】

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。

【0348】

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。

【0349】

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。

【0350】

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)。

【0351】

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。

10

【0352】

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。

【0353】

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。

20

【0354】

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)。

30

【0355】

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。

【0356】

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。

40

【0357】

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

50

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。

【０３５８】

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。

10

【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。

20

【０３６０】

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。

30

【０３６１】

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。

40

【０３６２】

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；Ｎ）は、１２２ＳＧＳ４０３及び１２２ＳＧ

50

S 4 0 4 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。

【 0 3 6 3 】

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 (1 2 2 S G S 4 0 4 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (1 2 2 S G S 4 0 5)。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 0 5 ; Y)、即ち、パチンコ遊技機 1 が電断復旧した場合は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報 (後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてから R A M 1 2 2 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 1 2 2 S G S 4 1 7 に進む (1 2 2 S G S 4 0 6)。

10

【 0 3 6 4 】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 0 5 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (1 2 2 S G S 4 0 7)。コールド通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 0 7 ; Y) は、R A M 1 2 2 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 R A M 1 2 2 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 (1 2 2 S G S 4 0 8)、R A M 1 0 2 に記憶されていた情報がクリアされたことや、R A M 1 2 2 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 (R A M クリア報知を実行) するための R A M クリア報知処理を実行する (1 2 2 S G S 4 0 9)。尚、R A M 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 8 L , 8 R 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 R A M 1 2 2 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、R A M クリア報知処理の実行後は、1 2 2 S G S 4 1 7 に進む。

20

【 0 3 6 5 】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 0 7 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (1 2 2 S G S 4 1 0)。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 ; 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 (1 2 2 S G S 4 1 1)。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 1 2 2 S G 0 0 3 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 1 1 に搭載されている表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 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、スピーカ 8 L , 8 R 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。

30

40

【 0 3 6 6 】

更に、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (1 2 2 S G S 4 1 2)。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 (1 2 2 S G S 4 1 2) 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 (R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 0 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 R A M 1 2 2 に更新記憶する (1 2 2 S G 4 1 3)。そして、前述した 1 2 2 S G S 4 0 8 及び 1 2 2 S G S 4 0 9 の処理を実行した後に 1 2 2 S G S 4 1 7 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 (1 2 2 S G S 4

50

1 2 ; N) は、1 2 2 S G S 4 1 1 と 1 2 2 S G S 4 1 2 の処理を繰り返し実行する。

【 0 3 6 7 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、設定値変更中報知の実行後に R A M 1 2 2 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 R A M 1 2 2 をクリアしてもよい。尚、R A M 1 2 2 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、R A M 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 R A M クリア報知を実行してもよい。

【 0 3 6 8 】

また、設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 ; N) 、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (1 2 2 S G S 4 1 4) 。設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 1 4 ; Y) は、設定確認状態であること (表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 から設定値を確認可能であること) を報知するための設定値確認中報知処理を実行する (1 2 2 S G S 4 1 5) 。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 8 L , 8 R 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 C P U 1 2 0 は、設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 ; N) は、1 2 2 S G S 4 0 5 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 (1 2 2 S G S 4 0 5 、 1 2 2 S G S 4 0 7 、 1 2 2 S G S 4 1 0 、 1 2 2 S G S 4 1 4 の処理を繰り返し実行する) 。

【 0 3 6 9 】

このように、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における演出制御メイン処理では、図 9 - 1 8 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 R A M 1 2 2 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 R A M 1 2 2 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 R A M 1 2 2 からクリアする一方で、設定値情報については R A M 1 2 2 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 R A M 1 2 2 からクリアしない一方で、設定値情報については R A M 1 2 2 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。

【 0 3 7 0 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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 R A M 1 2 2 からクリアする情報が異なっている。

【 0 3 7 1 】

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 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。

【 0 3 7 2 】

図 9 - 1 7 に戻り、1 2 2 S G S 4 1 7 において演出制御用 C P U 1 2 0 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 - 1 9 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。

【0373】

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。

【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。

【0375】

そして、図 9 - 17 に戻り演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 は、そのフラグをクリアし（122SGS420）、以下の処理を実行する。

【0376】

演出制御用 CPU 120 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。

【0377】

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。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 8 】

具体的には、図 9 - 2 0 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 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 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 6 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 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 6 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 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。

【 0 3 7 9 】

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 R A M 1 0 2 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 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 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 6 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 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 6 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 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。

【 0 3 8 0 】

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 C P U 1 2 0 が、遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 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 C P U 1 2 0 が遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 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。

【 0 3 8 1 】

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 4 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 2 0 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 4 0 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 4 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 2 0 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 4 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 2 0 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。

【 0 3 8 2 】

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。

【 0 3 8 3 】

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 C P U 1 2 0 が、遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 2 0 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 4 0 秒間のメッセージ画像の表示を実行することを指す。

【 0 3 8 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0385】

尚、本実施の形態の特徴部 122SG では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8L, 8R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、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。

【0386】

また、本実施例の特徴部 122SG では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8L, 8R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、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。

【0387】

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。

【0388】

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 122SG003 が開放されている状態であるので、スピーカ 8L, 8R のうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠 122SG003 が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8L, 8R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM 102 や RAM 122 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【0389】

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。

【 0 3 9 0 】

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。

【 0 3 9 1 】

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。

10

【 0 3 9 2 】

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G 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。

20

【 0 3 9 3 】

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G 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。

【 0 3 9 4 】

図 9 - 1 7 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源断検出処理を実行する (1 2 2 S G S 4 2 2)。電源断検出処理では、図 9 - 2 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、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 (1 2 2 S G S 4 3 1)。電源断信号の入力が無い場合は (1 2 2 S G S 4 3 1 ; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (1 2 2 S G S 4 3 1 ; Y)、R A M 1 2 2 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 (1 2 2 S G S 4 3 2)、該特定したバックアップデータを R A M 1 2 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (1 2 2 S G S 4 3 3)。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 (1 2 2 S G S 4 3 4)、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

40

【 0 3 9 5 】

図 9 - 1 7 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 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 : 1 2 2 S G S 4 2 3)。このコマンド解析処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 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 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 1 2 2 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。

【 0 3 9 6 】

50

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。

【0397】

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タ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。

10

【0398】

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やプッシュボタン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、大当たり遊技、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、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【0399】

20

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やプッシュボタン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。

【0400】

演出用情報集計処理では、演出制御用CPU120は、変動表示、大当たり遊技、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、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

30

【0401】

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、まず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(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。

【0402】

40

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。

50

【 0 4 0 3 】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G 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 C P U 1 2 0 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、C P U 1 0 3 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。

【 0 4 0 4 】

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G 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 8 L , 8 R から出力される音の音量、遊技効果ランプ 9 の光量、R T C 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。

【 0 4 0 5 】

以上、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 においては、図 8 - 2 (H) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 1 A K 0 0 7 を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル 3 1 A K 0 0 7 の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

【 0 4 0 6 】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 1 2 2 S G 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 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報に記載されているものや、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報や特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 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 1 2 2 S G 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、C P U 1 0 3 が図 9 - 1 4 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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 ）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

10

20

30

40

50

）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。

【０４０７】

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。

【０４０８】

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ともづいて、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ともづいて、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）

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。

【０４０９】

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ともづいて、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）

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

10

20

30

40

50

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。

【0410】

更には、発明122SGの手段5として、

前記演出制御手段は、前記制御情報に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ともづいて、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、コールドスタート通知コマンドを受信したことにともづいて、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ともづいて、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ともづいて、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ともづいて、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）

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。

【0411】

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ともづいて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。

【0412】

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）

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。

【0413】

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

10

20

30

40

50

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 1 2 3 S G 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、C P U 1 0 3 が図 9 - 1 4 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、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

10

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、R A M 1 0 2 や R A M 1 2 2）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 C P U 1 2 0 が図 9 - 1 7 に示す起動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、

20

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 - 2 0 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場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ 8 L , 8 R 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 8 L , 8 R 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。

【 0 4 1 4 】

30

更には、発明 1 2 3 S G 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 1 2 2 S G - 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 R A M 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。

【 0 4 1 5 】

更には、発明 1 2 3 S G 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 6 0 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 4 0 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。

40

【 0 4 1 6 】

更には、発明 1 2 3 S G の手段 4 として、

前記起動報知手段は、

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 8 L , 8 R）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 - 2 0 に示す

50

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 8 L, 8 R 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。

【0417】

更には、発明 1 2 3 S G の手段 5 として、

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 CPU 103 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。

【0418】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 1 2 4 S G 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 1 2 4 S G 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、CPU 103 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、CPU 103 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、RAM 102)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 CPU 120 が変形例 1 2 2 S G - 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、CPU 103 が変形例 1 2 2 S G - 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 1 2 2 S G 0 5 2 を ON とする操作)と設定変更完了操作(例えば、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 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 1 2 2 S G - 1 として図 9 - 23 に示すように、CPU 103 が、クリアスイッチが ON であると判定(1 2 2 S G S a 0 5 4 a ; Y)した後に 1 2 2 S G S a 0 5 4 d ~ 1 2 2 S G S a 0 5 6 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 1 2 2 S G - 1 として図 9 - 23 に示すように、CPU 103 が、錠スイッチが OFF であると判定(1 2 2 S G S a 0 5 7 ; N)した後に 1 2 2 S G S a 0 5 8 の処理を実行する部分)、

10

20

30

40

50

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 1 2 2 S G - 1 として図 9 - 2 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定（1 2 2 S G S 4 1 0 ; Y）したことにもとづいて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。

【 0 4 1 9 】

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。

【 0 4 2 0 】

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。

【 0 4 2 1 】

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）

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 2 】

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、

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、

10

20

30

40

50

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 1 2 2 S G - 3 に示すように、R A M 1 0 2 と R A M 1 2 2 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。

10

【 0 4 2 3 】

以上、本発明の実施の形態における特徴部 1 2 2 S G 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。

【 0 4 2 4 】

例えば、前記実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、図 9 - 1 1 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、R A M クリア処理（1 2 2 S G S a 0 1 7）を実行した後、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が ON である場合（1 2 2 S G S a 0 1 8 ; Y）に設定変更処理（1 2 2 S G S a 0 2 0）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 1 2 2 S G 0 5 1 が ON であるか否かを先に判定し、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 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 R A M クリア処理を実行してもよい。

20

【 0 4 2 5 】

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 R A M クリア処理を実行する場合は、変形例 1 2 2 S G - 1 として図 9 - 2 3 に示すように、設定変更処理において C P U 1 0 3 は、まず、該 C P U 1 0 3 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 1 2 に対して送信する（1 2 2 S G S a 0 5 1）。次に、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値を特定するとともに（1 2 2 S G S a 0 5 2）、該特定した設定値を表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 に表示する。

30

【 0 4 2 6 】

そして、C P U 1 0 3 は、クリアスイッチが ON であるか否かを判定し（1 2 2 S G S a 0 5 4 a）、クリアスイッチが OFF である場合（1 2 2 S G S a 0 5 4 a ; N）は、更に錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が ON であるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 5 4 b）。錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が ON である場合（1 2 2 S G S a 0 5 4 b ; Y）は、1 2 2 S G S a 0 5 4 a と 1 2 2 S G S a 0 5 4 b 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 1 2 2 S G 0 5 1 が OFF となるまで待機する。尚、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 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 1 2 に対して送信して設定変更処理を終了する（1 2 2 S G S 0 6 1）。

40

【 0 4 2 7 】

また、クリアスイッチが ON である場合（1 2 2 S G S a 0 5 4 a ; Y）、C P U 1 0 3 は、設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 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 1 2 に対して送信し（1 2 2 S G S a 0 5 4 c）、設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 の操作が有りか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 5 4 d）。

【 0 4 2 8 】

50

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。

【0429】

10

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。

【0430】

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。

20

【0431】

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)。

30

【0432】

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)。

40

【0433】

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)。

【0434】

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(122SGSa0

50

60)。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)。

【0435】

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。

【0436】

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。

【0437】

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、122SGS411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(122SGS413)。そして、122SGS408(図9-17参照)に進む。

【0438】

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。

【0439】

10

20

30

40

50

この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 1 が表示されている状態で遊技場の店員等が錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とした場合は、図 9 - 2 5 (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無く、また、R A M 1 0 2 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。一方で、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 が表示されている状態で遊技場の店員等が再度クリアスイッチを O N とした場合は、図 9 - 2 5 (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。

【 0 4 4 0 】

10

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 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F 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 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とした場合は、図 9 - 2 5 (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、R A M 1 0 2 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 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とした場合は、図 9 - 2 5 (E) に示すように、設定値が変更されたことにもとづいて R A M 1 0 2 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。

20

【 0 4 4 1 】

また、前記変形例 1 2 2 S G - 1 では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 とを O N 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 R A M 1 0 2 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 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とする指示が、メッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 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 1 2 2 S G - 2 として図 9 - 2 6 に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを O N 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 R A M 1 0 2 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 1 2 2 S G 0 0 5 M 2 として表示してもよい。

30

【 0 4 4 2 】

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 O N 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 R A M 1 0 2 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。

【 0 4 4 3 】

また、前記変形例 1 2 2 S G - 1 及び前記変形例 1 2 2 S G - 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 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 やメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 2 を表示することによって R A M 1 0 2 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 R A M 1 0 2 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。

40

【 0 4 4 4 】

また、前記変形例 1 2 2 S G - 1 では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 とを O N 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 R A M 1 0 2 に記憶されている遊技情報等がクリアされる

50

旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とする指示が、メッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 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 1 2 2 S G - 3 として図 9 - 2 7 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 R A M 1 0 2 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 R A M 1 0 2 がクリアされた旨と、これら設定値が変更されたことや R A M 1 0 2 がクリアされたことに応じて R A M 1 2 2 をクリアするか否の選択肢と、を含むメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 3 を表示するとともに、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作によって R A M 1 2 2 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。

【 0 4 4 5 】

尚、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作によって R A M 1 2 2 のクリアを選択した場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M クリア処理を実行することによって R A M 1 2 2 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 R A M 1 0 2 と R A M 1 2 2 の両方をクリアし）、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作によって R A M 1 2 2 のクリアを選択しなかった場合は、R A M 1 2 2 をクリアしない（結果的に R A M 1 0 2 のみをクリアする）。

【 0 4 4 6 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G 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 1 2 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 R A M 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 1 2 2 S G - 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 1 2 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 R A M 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 1 2 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 1 2 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 R A M クリア処理を実行する等、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、R A M 1 0 2 をクリアするタイミングが異なってもよい。

【 0 4 4 7 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G では、図 9 - 1 7 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 R A M 1 0 2 や R A M 1 2 2 がクリアされたことを報知（R A M クリア報知を実行）するために R A M 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 1 2 2 S G - 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、R A M 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、R A M クリア報知）を実行しないようにしてもよい。

【 0 4 4 8 】

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。

【 0 4 4 9 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G では、パチンコ遊技機 1 の起動時に可動体 3 2 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 R A M 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 3 2 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

10

20

30

40

50

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。

【0450】

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。

【0451】

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。

【0452】

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。

【0453】

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。

【0454】

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）とする一方、

10

20

30

40

50

mory)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。

【0455】

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。

【0456】

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。

10

【0457】

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。

【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。

20

【0459】

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。

30

【0460】

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。

40

【0461】

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

50

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。

【０４６２】

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

10

【０４６３】

た、前記実施の形態における特徴部１２２ＳＧ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。

20

【０４６４】

また、前記実施の形態の特徴部１２２ＳＧでは、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ＣＰＵ１２０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（ＣＰＵ１０３）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（ＣＰＵ１０３）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。

30

【０４６５】

また、これら設定変更中である場合だけでなく、設定確認中である場合についても、主基板１１（ＣＰＵ１０３）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。

40

【０４６６】

このように、主基板１１（ＣＰＵ１０３）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。

【０４６７】

尚、主基板１１（ＣＰＵ１０３）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

50

的として、主基板 1 1 (CPU 1 0 3) に接続されている第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 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。

【0 4 6 8】

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B や普通図柄表示器 2 0 の内部に設けるようにしてもよい。

10

【0 4 6 9】

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。

【0 4 7 0】

また、主基板 1 1 (CPU 1 0 3) 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 1 2 における表示制御部 1 2 3 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。

20

【0 4 7 1】

(本実施の形態における特徴部 1 4 1 S G の説明)

次に、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G について説明する。図 1 0 - 1 は、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に形成されている。

30

【0 4 7 2】

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) 等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置 5 の表示領域では、特図ゲームにおける第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の変動表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報 (装飾識別情報) である飾り図柄が変動表示される。この飾り図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【0 4 7 3】

一例として、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 L, 1 4 1 S G 0 0 5 C, 1 4 1 S G 0 0 5 R が配置されている。そして、特図ゲームにおいて第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 L, 1 4 1 S G 0 0 5 C, 1 4 1 S G 0 0 5 R において飾り図柄の変動 (例えば上下方向のスクロール表示) が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、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 1 4 1 S G 0 0 5 L, 1 4 1 S G 0 0 5 C, 1 4 1 S G 0 0 5 R にて、飾り図柄の変動表示結果となる確定飾り図柄 (最終停止図柄) が停止表示される。

40

【0 4 7 4】

50

このように、画像表示装置 5 の表示領域では、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、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して変動表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、変動表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。尚、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば 1 秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

【0475】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 L , 1 4 1 S G 0 0 5 C , 1 4 1 S G 0 0 5 R にて変動表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。尚、飾り図柄は 8 種類に限定されず、「大当り」となる組合せや「はずれ」となる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば 7 種類や 9 種類など）。

20

【0476】

飾り図柄の変動表示が開始された後、変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 L , 1 4 1 S G 0 0 5 C , 1 4 1 S G 0 0 5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 L , 1 4 1 S G 0 0 5 C , 1 4 1 S G 0 0 5 R のうち少なくともいずれか 1 つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L など）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

30

【0477】

画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

40

【0478】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや飾り図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本

50

実施例では、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を同様に丸型の白色表示とする。

【0479】

尚、以下の説明において、第1保留記憶表示エリア141SG005D、第2保留記憶表示エリア141SG005Uを保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、第1保留記憶表示エリア141SG005D、第2保留記憶表示エリア141SG005Uに表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

【0480】

第1保留記憶表示エリア141SG005D、第2保留記憶表示エリア141SG005Uにおける保留表示は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせても良い。尚、本実施例においては、『実行』と『実施』とは同義である。

【0481】

また、画像表示装置5の左端部には、飾り図柄の変動表示と連動して変動する「左」、「中」、「右」の小図柄を含む小図柄表示エリア141SG005Sも配置されている。尚、本実施の形態の特徴部141SGにおける小図柄は、飾り図柄よりも小さく、且つ画像表示装置5の右下部に表示されているため、飾り図柄よりも視認性及び装飾性が低い図柄であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、小図柄は、飾り図柄よりも視認性及び装飾性のいずれか一方のみが低い図柄であればよい。

【0482】

左遊技領域141SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域141SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域141SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路141SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

【0483】

また、左遊技領域141SG002Lには、2つの一般入賞口141SG010A、141SG010Bが配置されており、右遊技領域141SG002Rには、該右遊技領域141SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート141SG041、可変入賞球装置141SG006B、一般入賞口141SG010C、特別可変入賞球装置141SG007が順番に配置されている。つまり、左遊技領域141SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口141SG010A、141SG010Bと入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域141SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置141SG006Bが形成する第2始動入賞口、141SG010C及び特別可変入賞球装置141SG007が形成する大入賞口に入賞可能となっており、通過ゲート141SG041を通過可能となっている。つまり、右遊技領域141SG002Rを流下する遊技球は、最初に通過ゲート141SG041を通過可能となっており、次いで第2始動入賞口、一般入賞口141SG010C、大入賞口の順に入賞可能となっている。

【0484】

尚、図10-2に示すように、本実施の形態におけるスイッチ回路110には、通過ゲート141SG041を通過する遊技球を検出するためのゲートスイッチ21や、第1始動入賞口に入賞する遊技球を検出するための第1始動口スイッチ22A、第2始動入賞口に入賞する遊技球を検出するための第2始動口スイッチ22Bの他、大入賞口に入賞する遊技球を検出するための第1カウントスイッチ141SG023A、一般入賞口141SG010Aに入賞する遊技球を検出するための第2カウントスイッチ141SG023B

、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 B に入賞する遊技球を検出するための第 3 カウントスイッチ 1 4 1 S G 0 2 3 C、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 D に入賞する遊技球を検出するための第 4 カウントスイッチ 1 4 1 S G 0 2 3 D が接続されている。

【 0 4 8 5 】

図 1 0 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 1 4 1 S G 0 0 6 B、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 C、特別可変入賞球装置 1 4 1 S G 0 0 7 の間には、複数の障害釘 1 4 1 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 C、大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 A 及び一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 B に入賞不能となっている。

10

【 0 4 8 6 】

このように、本実施の形態では、大当たり遊技中や時短状態中に遊技者が遊技球を右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に向けて打ち出すことにより、これら右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球が第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 C、大入賞口に入賞可能となっている。

【 0 4 8 7 】

更に、右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R における普図始動入賞口 1 4 1 S G 0 4 2 の周囲には、複数の障害釘 1 4 1 S G K 2 , 1 4 1 S G K 3 が配設されている。つまり、本実施の形態では、大当たり遊技中における一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 C への入賞球数をこれら障害釘 1 4 1 S G K 2 , 1 4 1 S G K 3 によって調整可能となっている。

20

【 0 4 8 8 】

図 1 0 - 2 (A) は、本実施の形態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 M O D E (コマンドの分類)を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類)を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 0 - 2 (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。

【 0 4 8 9 】

30

図 1 0 - 2 (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 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 8 1 X X H 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 1 4 1 S G 0 0 5 L , 1 4 1 S G 0 0 5 C , 1 4 1 S G 0 0 5 R 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、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

40

【 0 4 9 0 】

コマンド 8 C X X H は、変動表示結果指定コマンドであり、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。変動表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 0 - 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 E X T データが設定される。

【 0 4 9 1 】

変動表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 0 - 2 (B) に示すように、コマンド 8 C

50

00H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「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2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「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3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「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4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「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6変動表示結果指定コマンドである。

【0492】

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141SG005L, 141SG005C, 141SG005R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を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、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一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。

【0493】

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

【0494】

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指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果指定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、例えば通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」~「16」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0495】

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つき、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141SG006B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つき、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。

【0496】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数

10

20

30

40

50

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

10

【 0 4 9 7 】

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

【 0 4 9 8 】

コマンド C 3 X X H は、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドである。コマンド C 4 0 1 H は、後述するスペシャルゾーンの開始を通知するためのスペシャルゾーン通知コマンドであり、コマンド C 4 0 2 H は、後述するスペシャルゾーンの終了を通知するためのスペシャルゾーン通知コマンドである。

20

【 0 4 9 9 】

図 1 0 - 3 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 1 0 - 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 4 1 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 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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

【 0 5 0 0 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば R A M 1 0 2 が有する図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 5 0 1 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、変動表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「非確変大当り」、のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

40

【 0 5 0 2 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

【 0 5 0 3 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用

50

いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０５０４】

図１０－４は、本実施の形態の特徴部１４１ＳＧにおける変動パターンを示している。本実施の形態の特徴部１４１ＳＧでは、確変大当たりＡの大当たり遊技後から高確高ベース状態における３２回の特図ゲーム（３２回の変動表示）を実行するまでの期間であり、且つ変動表示結果が大当たりとなる場合の大当たり種別が確変大当たりＡとなる割合が非スペシャルゾーン中よりも高いスペシャルゾーン中であるか否かや、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」や「小当たり」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。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。

10

【０５０５】

非スペシャルゾーン中における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、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

20

【０５０６】

尚、本実施の形態における変動パターンには、変動表示結果が「小当たり」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＥ１－１）も含まれている。

30

【０５０７】

図１０－４に示すように、非スペシャルゾーン中においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【０５０８】

尚、本実施の形態の特徴部１４１ＳＧでは、非スペシャルゾーン中においては、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「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。

40

【０５０９】

次に、スペシャルゾーン中における変動パターンについては、変動表示結果が「ハズレ」の場合（ＰＡ１－４）と変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりＡ」である場合（ＰＣ１－１）とで特図変動時間が同一（どちらも３秒）に設定されている。つまり、スペシャルゾーン中に確変大当たりＡが発生する場合（確変大当たりの大当たり遊技終了後の３２回の変動表示において「大当たり」且つ大当たり種別が「確変大当たりＡ」となる

50

場合)は、3秒間隔で変動表示が繰り返し実行されるとともに、画像表示装置5においてリーチ演出等が実行されることなく、飾り図柄が短時間(変動開始から3秒)で「確変大当りA」を示す組み合わせで導出表示される。

【0510】

更に、スペシャルゾーン中における変動パターンについては、変動表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りB」または「非確変大当り」である場合の変動パターンとして、複数(図10-5に示す例ではPD1-1~PD1-32までの32個)の変動パターンが設けられている。

【0511】

これらスペシャルゾーン中の「確変大当りB」・「非確変大当り」用の変動パターンPD1-N(Nは1~32の整数)は、それぞれ変動開始から3秒間隔で飾り図柄の仮停止を再変動を実行する擬似連演出をN回実行した後、飾り図柄を「確変大当りB」や「非確変大当り」を示す組み合わせで導出表示するための変動パターンである。

【0512】

尚、本実施の形態の特徴部141SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【0513】

図10-5は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態の特徴部141SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図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特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0514】

特図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。

【0515】

図10-5に示す特図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」の特図表示結果に割り当てられている。

【0516】

特図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に割り当てられる判定用データとなっている。図10-5に示す特図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(本実施例では約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

10

20

30

40

50

れる確率が高くなる（本実施例では約 1 / 30）。即ち、特図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。

【0517】

尚、図 10 - 5 に示す特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態であるか否かにかかわらず、「小当り」に割り当てられている判定値数は同数となっている。つまり、本実施の形態の特徴部 141SG においては、変動表示結果が「大当り」となる確率は、遊技状態が通常状態や時短状態（低確状態）である場合よりも確変状態（高確状態）である場合の方が高く設定されているが、変動表示結果が「小当り」となる確率は、遊技状態が通常状態や時短状態（低確状態）である場合と確変状態（高確状態）である場合とで同一に設定されている。

10

【0518】

図 10 - 6 は、ROM 101 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態の特徴部 141SG における大当り種別判定テーブルは、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と決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当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、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「非確変大当り」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【0519】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図 10 - 6（B）を用いて説明すると、本実施例では、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り A や確変大当り B と、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非確変大当りとが設定されている。

【0520】

30

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 141SG007 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）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 141SG007 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る。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 141SG007 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る。よって、「確変大当り A」を 16 ラウンド（16 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称する場合がある。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

40

【0521】

また、特に図示はしないが、本実施の形態における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 141SG007 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、特別可変入賞球装置 141SG007 を極めて短い期間（例えば、0.1 秒）に亘って開放する。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0522】

確変大当り A や確変大当り B 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確変大当り A や確変大当り B である場合には、大

50

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。特に、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、確変大当り A の大当り遊技終了後は、3 2 回の特図ゲーム (3 2 回の変動表示) が実行される迄、または、該 3 2 回の特図ゲーム中に変動表示結果が大当りとなる迄前述したスペシャルゾーンに制御され、該スペシャルゾーン中に 3 秒間の変動表示を経て確変大当り A の大当り遊技に制御される場合がある。

【 0 5 2 3 】

一方、「非確変大当り」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 (本実施例では 1 0 0 回) の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

10

【 0 5 2 4 】

図 1 0 - 6 (A) に示す大当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、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「非確変大当り」の大当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 (「 8 1 」 ~ 「 1 0 0 」 の範囲の値) が「確変大当り A」よりもラウンド数の少ない「確変大当り B」の大当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、変動特図が第 1 特図である場合よりも少ない数の判定値が「確変大当り B」の大当り種別に対して割り当てられている。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム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 4 B 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り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り 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り種別を「確変大当り B」として「確変大当り A」よりもラウンド数の少ない通常開放大当り状態に制御すると決定される割合が少ないので、得られる賞球が少ない大当り遊技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。

20

【 0 5 2 5 】

尚、図 1 0 - 6 (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。

30

【 0 5 2 6 】

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基づいて、「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。

【 0 5 2 7 】

尚、変動特図が第 2 特図である場合には、判定値が「確変大当り B」の大当り種別に割り当てられないようにしてもよい。このようにすることで、変動特図が第 2 特図である場合には、大当り種別が「確変大当り A」よりもラウンド数が少ない「確変大当り B」に決定されることが無くなるので、「確変大当り A」の大当り遊技よりも得られる賞球が少ない「確変大当り B」の大当り遊技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。

40

【 0 5 2 8 】

また、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G 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異なるテーブルデータを参照して大当り種別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、変動特図が第 1 特図である場合と第 2 特図である場合とで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

50

よい。

【 0 5 2 9 】

本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G における R A M 1 0 2 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、遊技制御パuffa 設定部とを備えている。

【 0 5 3 0 】

第 1 特図保留記憶部は、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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 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值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 0 5 3 1 】

第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 1 4 1 S G 0 0 6 B 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 4 B 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 0 5 3 2 】

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。

【 0 5 3 3 】

普図保留記憶部は、通過ゲート 1 4 1 S G 0 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報と、普図始動入賞口 1 4 1 S G 0 4 2 に入賞した遊技球が普図始動口スイッチ 1 4 1 S G 0 2 4 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 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報と、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 1 4 1 S G 0 4 1 や普図始動入賞口 1 4 1 S G 0 4 2 を通過（入賞）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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

【 0 5 3 4 】

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。

【 0 5 3 5 】

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。

【 0 5 3 6 】

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には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 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。

【 0 5 3 7 】

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 MR 2 ~ MR 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 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。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 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タ値を更新するためのものであってもよい。

【 0 5 3 8 】

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。

【 0 5 3 9 】

次に、本実施の形態の特徴部 141 SG 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 - 7 は、本実施の形態の特徴部 141 SG における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。遊技制御用タイマ割込み処理において CPU 103 は、スイッチ処理 (S 21)、メイン側エラー処理 (S 22) の実行後、賞球を払い出すための賞球処理 (141 SG S 22a) を実行する。該賞球処理では、CPU 103 は、スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、第 1 カウントスイッチ 141 SG 023A、第 2 カウントスイッチ 141 SG 023B、第 3 カウントスイッチ 141 SG 023C、第 4 カウントスイッチ 141 SG 023D のうち検出信号を受信したスイッチに応じて賞球を払い出すとともに、払い出した賞球数に応じた賞球数通知コマンドの送信設定を行う。その後は、前述した情報出力処理 (S 23)、遊戯用乱数更新処理 (S 24)、特別図柄プロセス処理 (S 25)、普通図柄プロセス処理 (S 26)、コマンド制御処理 (S 27) を実行すればよい。

【 0 5 4 0 】

図 10 - 8 は、図 5 に示す変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 103 は、先ず、後述するスペシャルゾーンカウンタにセットされている値を参照し、スペシャルゾーン中であるか否かを判定する (141 SG S 161)。スペシャルゾーン中でない場合 (141 SG S 161; N) は 13 SG S 168 に進み、スペシャルゾーン中である場合 (141 SG S 161; Y) は、更に大当たりフラグがセットされているか否かを判定する (141 SG S 162)。大当たりフラ

10

20

30

40

50

グがセットされていない場合 (1 4 1 S G S 1 6 2 ; N) は 1 4 1 S G S 1 6 6 に進み、大当りフラグがセットされている場合 (1 4 1 S G S 1 6 2 ; Y) は、当該大当りの大当り種別が確変大当り A であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 1 6 3)。

【 0 5 4 1 】

当該大当りの大当り種別が確変大当り A である場合 (1 4 1 S G S 1 6 3 ; Y) は、スペシャルゾーン中確変大当り A 用変動パターン判定テーブルを選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進み (1 4 1 S G S 1 6 4)、当該大当りの大当り種別が確変大当り B または非確変大当りである場合 (1 4 1 S G S 1 6 3 ; N) は、スペシャルゾーンカウンタの値に応じたスペシャルゾーン中確変大当り B ・非確変大当り用変動パターン判定テーブルを選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進む (1 4 1 S G S 1 6 5)。

10

【 0 5 4 2 】

また、1 4 1 S G S 1 6 2 において大当りフラグがセットされていない場合 (1 4 1 S G S 1 6 2 ; N) は、更に小当りフラグがセットされているか否かを判定する (1 4 1 S G S 1 6 6)。小当りフラグがセットされていない場合 (1 4 1 S G S 1 6 6 ; N) は、スペシャルゾーン中ハズレ用変動パターン判定テーブルを選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進み (1 4 1 S G S 1 6 7)、小当りフラグがセットされている場合は、1 4 1 S G S 1 7 1 に進む。

【 0 5 4 3 】

一方、1 4 1 S G S 1 6 1 においてスペシャルゾーン中でない場合、つまり、スペシャルゾーンカウンタに「 0 」がセットされている場合 (1 4 1 S G S 1 6 1 ; N) は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する (1 4 1 S G S 1 6 8)。大当りフラグがセットされている場合 (1 4 1 S G S 1 6 8 ; Y) は、非スペシャルゾーン中大当り用変動パターン判定テーブルを選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進み (1 4 1 S G S 1 6 9)、大当りフラグがセットされていない場合 (1 4 1 S G S 1 6 8 ; N) は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する (1 4 1 S G S 1 7 0)。小当りフラグがセットされている場合 (1 4 1 S G S 1 7 0 ; Y) は 1 4 1 S G S 1 7 1 に進む。そして、1 4 1 S G S 1 7 1 においては、小当り用変動パターン判定テーブルを選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進む。

20

【 0 5 4 4 】

また、1 4 1 S G S 1 7 0 において小当りフラグがセットされていない場合 (1 4 1 S G S 1 7 0 ; N) は、時短フラグがセットされているか否かを判定する (1 4 1 S G S 1 7 2)。時短フラグがセットされている場合 (1 4 1 S G S 1 7 2 ; Y) は、後述するハズレ用変動パターン判定テーブル D を選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進み (1 4 1 S G S 1 7 3)、時短フラグがセットされていない場合 (1 4 1 S G S 1 7 2 ; N) は、合算保留記憶数が 2 個以上であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 1 7 4)。合算保留記憶数が 1 個以下である場合 (1 4 1 S G S 1 7 4 ; N) は、後述するハズレ用変動パターン判定テーブル A を選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進み (1 4 1 S G S 1 7 5)、合算保留記憶数が 2 個以上である場合 (1 4 1 S G S 1 7 4 ; Y) は、更に合算保留記憶数が 5 個以上であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 1 7 6)。

30

【 0 5 4 5 】

合算保留記憶数が 4 個以下である場合 (1 4 1 S G S 1 7 6 ; N) は、後述するハズレ用変動パターン判定テーブル B を選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進み (1 4 1 S G S 1 7 7)、合算保留記憶数が 5 個以上である場合 (1 4 1 S G S 1 7 6 ; Y) は、後述するハズレ用変動パターン判定テーブル C を選択して 1 4 1 S G S 1 8 0 に進む。

40

【 0 5 4 6 】

そして 1 4 1 S G S 1 8 0 では、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、選択された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する (S 1 7 0)。

【 0 5 4 7 】

50

尚、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）、非スペシャルゾーン中でのノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチ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。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）、非スペシャルゾーン中でのノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチ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。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（PA1-3）、非スペシャルゾーン中でのノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチ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。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（スペシャルゾーンを含む高ベース中）に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）、非スペシャルゾーン中でのノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチ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。

【0548】

尚、図10-4に示すように、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、更に、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。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り、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。

【0549】

また、非スペシャルゾーン中大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、非スペシャルゾーン中でのノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）、非スペシャルゾーン中でのスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-3）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。

【0550】

また、小当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、特殊当り（小当り）の変動パターンPE1-1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全ての乱数値が判定値として割り当てられている。

【0551】

また、スペシャルゾーン中確変大当たりA用変動パターン判定テーブルにおいては、スペシャルゾーン中での大当たりの変動パターン（PC1-1）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全ての乱数値が判定値として割り当てられている。また、スペシャルゾーン中ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、時短制御中（ス

スペシャルゾーンを含む高ベース中)に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン(PA1-4)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全ての乱数値が判定値として割り当てられている。

【0552】

そして、各スペシャルゾーン中確変大当りB・非確変大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、図10-9に示すように、擬似連演出を実行する複数の変動パターン(PD1-1~PD1-32)のうち、スペシャルゾーン中の変動回数(スペシャルゾーンカウンタの値)に対応する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全ての乱数値が判定値として割り当てられている。

【0553】

つまり、スペシャルゾーンカウンタの値が「32」の場合(スペシャルゾーン中の1回目の変動)のスペシャルゾーン中確変大当りB・非確変大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、擬似連演出を32回実行する大当りの変動パターン(PD1-32)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全ての乱数値が判定値として割り当てられており、スペシャルゾーンカウンタの値が「31」の場合(スペシャルゾーン中の2回目の変動)のスペシャルゾーン中確変大当りB・非確変大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、擬似連演出を31回実行する大当りの変動パターン(PD1-31)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全ての乱数値が判定値として割り当てられており、スペシャルゾーンカウンタの値が「30」の場合(スペシャルゾーン中の3回目の変動)のスペシャルゾーン中確変大当りB・非確変大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、擬似連演出を30回実行する大当りの変動パターン(PD1-30)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全ての乱数値が判定値として割り当てられており・・・スペシャルゾーンカウンタの値が「1」の場合(スペシャルゾーン中の32回目の変動)のスペシャルゾーン中確変大当りB・非確変大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、擬似連演出を1回実行する大当りの変動パターン(PD1-1)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全ての乱数値が判定値として割り当てられている。

【0554】

このため、スペシャルゾーン中の1回目の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当りBや非確変大当りとなる場合には、画像表示装置5において32回の擬似連演出が実行された後に飾り図柄が確変大当りBや非確変大当りを示す組み合わせで導出表示され、スペシャルゾーン中の2回目の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当りBや非確変大当りとなる場合には、画像表示装置5において31回の擬似連演出が実行された後に飾り図柄が確変大当りBや非確変大当りを示す組み合わせで導出表示され、スペシャルゾーン中の3回目の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当りBや非確変大当りとなる場合には、画像表示装置5において30回の擬似連演出が実行された後に飾り図柄が確変大当りBや非確変大当りを示す組み合わせで導出表示され・・・スペシャルゾーン中の32回目の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当りBや非確変大当りとなる場合には、画像表示装置5において1回の擬似連演出が実行された後に飾り図柄が確変大当りBや非確変大当りを示す組み合わせで導出表示されるようになっている。

【0555】

以上のように、本実施の形態の特徴部141SGにおいては、遊技状態が低確低ベース状態での変動表示において変動パターンを決定する場合は、非スペシャルゾーン中大当り用変動パターン判定テーブル、小当り用変動パターン判定テーブル、ハズレ用変動パターン判定テーブルA、ハズレ用変動パターン判定テーブルB、ハズレ用変動パターン判定テーブルCのいずれかを選択して変動パターンを決定する。

【0556】

また、確変大当りAの大当り遊技終了後の高確高ベース状態では、大当り遊技終了後から1回目~32回目の変動表示(スペシャルゾーン中)において変動パターンを決定する

10

20

30

40

50

場合は、スペシャルゾーン中確変大当り A 用変動パターン判定テーブル、スペシャルゾーンカウンタの値に応じたスペシャルゾーン中確変大当り B・非確変大当り用変動パターン判定テーブル、小当り用変動パターン判定テーブル、スペシャルゾーン中ハズレ用変動パターン判定テーブルを選択して変動パターンを決定し、大当り遊技終了後から 3 3 回目以降の変動表示（非スペシャルゾーン中）において変動パターンを決定する場合は、非スペシャルゾーン中大当り用変動パターン判定テーブル、小当り用変動パターン判定テーブル、ハズレ用変動パターン判定テーブル D のいずれかを選択して変動パターンを決定する。

【 0 5 5 7 】

また、確変大当り B の大当り遊技終了後の高確高ベース状態や非確変大当りの大当り遊技終了後の低確高ベース状態において変動パターンを決定する場合は、非スペシャルゾーン中大当り用変動パターン判定テーブル、小当り用変動パターン判定テーブル、ハズレ用変動パターン判定テーブル D のいずれかを選択して変動パターンを決定する。

10

【 0 5 5 8 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G 4 における高ベース状態においては、当該高ベース状態の契機となった大当り遊技の大当り種別に応じて、変動パターンを決定するために選択可能な変動パターン判定テーブルが異なる場合がある。

【 0 5 5 9 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G 4 における確変大当り A の大当り遊技終了後から 1 回目～ 3 2 回目の変動表示（スペシャルゾーン中）においては、1 4 1 S G S 1 6 4 の処理に示すように、スペシャルゾーンカウンタの値に応じて変動パターン判定テーブルを切り替え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、スペシャルゾーンカウンタに替えて大当り遊技終了後からの変動回数をカウントするカウンタを設け、確変大当り A の大当り遊技終了後における 1 4 1 S G S 1 6 4 の処理では、該カウンタの値に応じて変動パターン判定テーブルを切り替えてもよい。

20

【 0 5 6 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、スペシャルゾーン中の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B や非確変大当りとなる場合は、当該変動表示において、スペシャルゾーン中の変動表示回数に応じた異なる回数の疑似連演出をそれぞれ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、スペシャルゾーン中の予め定められた所定の範囲内の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B や非確変大当りとなる場合には、必ず該変動表示において特定回数の疑似連演出を実行する（例えば、スペシャルゾーン中の 1 回目の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B や非確変大当りとなる場合には当該変動表示において 3 2 回の疑似連演出を実行し、スペシャルゾーン中の 2 回目～ 1 1 回目の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B や非確変大当りとなる場合には 3 1 回の疑似連演出を実行し、スペシャルゾーン中の 1 2 回目～ 2 1 回目の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B や非確変大当りとなる場合には 2 0 回の疑似連演出を実行する等）ようにし、R A M 1 2 2 に記憶する疑似連演出用のデータ容量を抑えるようにしてもよい。

30

【 0 5 6 1 】

図 1 0 - 8 に戻り、1 4 1 S G S 1 8 0 にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、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と、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（1 4 1 S G S 1 8 1）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

40

【 0 5 6 2 】

1 4 1 S G S 1 8 1 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送

50

信するための設定を行う（１４１ＳＧＳ１８２）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

10

【０５６３】

１４１ＳＧＳ１８２の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の変動表示時間である特図変動時間を設定する（１４１ＳＧＳ１８３）。特別図柄の変動表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから変動表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（１４１ＳＧＳ１８４）、変動パターン設定処理を終了する。

20

【０５６４】

図１０－１０は、特別図柄停止処理として、図５のＳ１１３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。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、Ｓ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（１４１ＳＧＳ２０１）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（１４１ＳＧＳ２０２）。そして、大当たりフラグがセットされているか否かを判定し（１４１ＳＧＳ２０３）、大当たりフラグがセットされていない場合（１４１ＳＧＳ２０３；Ｎ）には、１４１ＳＧＳ２１１に進む。

30

【０５６５】

一方、大当たりフラグがセットされている場合（１４１ＳＧＳ２０３；Ｙ）には、ＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがセットされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアし（１４１ＳＧＳ２０４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当たりＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当たりＢ）、当り開始３指定コマンド（非確変大当たり）のいずれかを送信するための設定を行う（１４１ＳＧＳ２０５）。

【０５６６】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（１４１ＳＧＳ２０６）。

40

【０５６７】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（１４１ＳＧＳ２０７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、確変大当たりＡの場合には１６回、確変大当たりＢや非確変大当たりの場合には５回）をセットする（１４１ＳＧＳ２０８）。そして、パチンコ遊技機１の外部に向けて特別図柄の変動表示が停止したことを示す図柄確定信号を出力するための設定を行った後（１４１ＳＧＳ２０９）、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値である“４”に更新して特別図柄停

50

止処理を終了する(141SGS210)。

【0568】

一方、141SGS211においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合(141SGS211; Y)には、141SGS216に進む。

【0569】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合(141SGS211; N)、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する(141SGS212)。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(141SGS213)、「0」でない場合(141SGS213; N)には141SGS216に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(141SGS213; Y)には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアした後(141SGS214)、確変フラグまたは時短フラグのセット状態に対応した遊技状態(具体的には低確低ベース)に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(141SGS215)、141SGS216に進む。

【0570】

141SGS216では、スペシャルゾーンカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。スペシャルゾーンカウンタの値が1~32のいずれかである場合(141SGS216; N)は、スペシャルゾーンカウンタの値を-1する(141SGS217)。そして、減算後のスペシャルゾーンカウンタの値が「0」であるか否かを判定し(141SGS218)、減算後のスペシャルゾーンカウンタの値が「0」である場合(141SGS218; Y)は、スペシャルゾーン終了通知コマンドの送信設定を行った後、141SGS220に進む(141SGS219)。減算後のスペシャルゾーンカウンタの値が「0」でない場合(141SGS218; N)は、141SGS219を実施せずに141SGS220に進む。

【0571】

そして141SGS220においてCPU103は、パチンコ遊技機1の外部に向けて特別図柄の変動表示が停止したことを示す図柄確定信号を出力するための設定を行った後(141SGS220)、141SGS22に進む。尚、141SGS216においてスペシャルゾーンカウンタの値が「0」である場合(141SGS216; Y)は、パチンコ遊技機1の外部に向けて特別図柄の変動表示が停止したことを示す図柄確定信号を出力するための設定を行った後(141SGS220)、141SGS22に進む。

【0572】

141SGS222においてCPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する(141SGS222)。小当りフラグがセットされている場合(141SGS222; Y)は、当り開始4指定コマンド(小当り)を送信するための設定を行う(141SGS223)。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間(小当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(141SGS224)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、2回)をセットする(141SGS225)。特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理(S118)に対応した値である“8”に更新して特別図柄停止処理を終了する(141SGS226)。

【0573】

尚、141SGS222において小当りフラグがセットされていない場合(141SGS222; N)は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S110)に対応した値である“0”に更新して特別図柄停止処理を終了する(141SGS228)。

【0574】

図10-11は、大当り終了処理として、図5のS117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。

【0575】

10

20

30

40

50

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する(141SGS231)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合(141SGS231;N)には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(141SGS232)、大当り終了処理を終了する。

【0576】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合(141SGS231;Y)には、大当り終了表示タイマの値を1減算する(141SGS233)。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する(141SGS234)。経過していない場合(141SGS234;N)は、大当り終了処理を終了する。

10

【0577】

大当り終了表示時間を経過していれば(141SGS234;Y)、CPU103は、記憶されている大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBであるかを判定する(141SGS235)。

【0578】

大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBである場合(141SGS235;Y)には、確変フラグをセットし(141SGS238)、時短フラグをセットし(141SGS239)、時短回数カウンタに「0」をセットする(141SGS240)。更に、大当り種別が確変大当りAであるか否かを判定する(141SGS241)。大当り種別が確変大当りBである場合(141SGS241;N)は、141SGS244に進み、大当り種別が確変大当りAである場合(141SGS241;Y)は、スペシャルゾーンカウンタに「32」をセットするとともに(141SGS242)、スペシャルゾーン開始通知コマンドの送信設定を行って141SGS244に進む(133SGS243)。

20

【0579】

一方、141SGS235において大当り種別が非確変大当りである場合(141SGS235;Y;N)には、時短フラグをセットするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、141SGS244に進む(141SGS236、141SGS237)。

【0580】

30

そして、141SGS244では、大当りフラグをクリアし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う(141SGS245)。そして、セットされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(141SGS246)、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新して大当り終了処理を終了する(141SGS247)。

【0581】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図10-12は、コマンド解析処理として、図6のS75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10-12に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(141SGS251)。このとき、受信コマンドがなければ(141SGS251;N)、コマンド解析処理を終了する。

40

【0582】

141SGS251にて受信コマンドがある場合には(141SGS151;Y)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(141SGS252)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(141SGS252;Y)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(141SGS253)。例えば、141SGS253の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が

50

、RAM 122等に設けられている演出制御タイマ設定部に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0583】

141SGS252にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(141SGS252;N)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(141SGS254)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには(141SGS254;Y)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(141SGS255)。例えば、141SGS255の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM 122等に設けられているコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

10

【0584】

141SGS254にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(141SGS254;N)、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(141SGS256)。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには(141SGS256;Y)、例えばRAM 122等に設けられているコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする(141SGS257)。

【0585】

141SGS256にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(141SGS256;N)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(141SGS258)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには(141SGS258;Y)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(141SGS259)。

20

【0586】

そして、141SGS253、141SGS255、141SGS257、141SGS259の処理のいずれかを実行した後は、受信したコマンドをRAM 122等に設けられている始動入賞時受信コマンドバッファに格納して141SGS251に進む。

【0587】

一方、141SGS258にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(141SGS258;N)、受信コマンドがスペシャルゾーン開始通知コマンドであるか否かを判定する(141SGS260)。受信コマンドがスペシャルゾーン開始通知コマンドである場合(141SGS260;Y)は、スペシャルゾーン中であることを示すスペシャルゾーン中フラグをセットするとともに、画像表示装置5に表示されている第1保留記憶表示エリア141SG005D及び第2保留記憶表示エリア141SG005Uを非表示化し(141SGS261、141SGS262)、141SGS251に進む。

30

【0588】

141SGS260にて受信コマンドがスペシャルゾーン開始通知コマンドでない場合(141SGS260;N)は、受信コマンドがスペシャルゾーン終了通知コマンドであるか否かを判定する(141SGS264)。受信コマンドがスペシャルゾーン終了通知コマンドである場合(141SGS264;Y)は、スペシャルゾーン中フラグをクリアするとともに、スペシャルゾーンが終了したことを示すスペシャルゾーン終了フラグをセットする(141SGS265、141SGS267)。また、画像表示装置5における第1保留記憶表示エリア141SG005D及び第2保留記憶表示エリア141SG005Uの表示を開始して141SGS251に進む(141SGS268)。

40

【0589】

尚、141SGS264にて受信コマンドがスペシャルゾーン終了コマンドでない場合(141SGS264;N)は、受信コマンドに応じた設定を行って141SGS251に進む(141SGS271)。

50

【0590】

図10-13は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S75）の一部を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（S161）を実行した後、第1保留記憶表示エリア141SG005Dや第2保留記憶表示エリア141SG005Uに表示されている保留記憶表示を更新するための保留表示更新処理（141SGS281）と、画像表示装置5に払い出された賞球を表示するための賞球数表示処理（141SGS282）と、遊技球がいずれかの入賞口に入賞したことを報知する入賞報知演出を実行するための入賞報知演出実行処理（141SGS283）と、払い出された賞球数が予め定められた数（例えば、5000球や10000球等）に達したことを報知する賞球数報知演出を実行するための賞球数報知演出実行処理（141SGS284）と、を実行した後、S170～S177（図7参照）のいずれかの処理を実行する。

10

【0591】

図10-14～図10-17は、演出制御プロセス処理における賞球数表示処理（141SGS282）を示すフローチャートである。賞球数表示処理では、演出制御用CPU120は、先ず、後述する加算演出用プロセスタイマ（第1加算演出用プロセスタイマと第2加算演出用プロセスタイマとの少なくともいずれか一方）の動作中であるか否かを判定する（141SGS300）。加算演出用プロセスタイマの動作中でない場合（141SGS300；N）は、第1賞球数カウンタの値141SG005Aが画像表示装置5にて表示中であるか否かを判定する（141SGS301）。図10-18（A）に示すように、本実施の形態における第1賞球数カウンタは、連荘中における全ての賞球数（大入賞口や各始動入賞口、一般入賞口への入賞によって払い出された賞球）を0～9999の範囲で集計するためのカウンタである。

20

【0592】

第1賞球数カウンタの値141SG005Aが画像表示装置5にて表示されていない場合（141SGS301；N）は、演出プロセスフラグの値が「6」であるか否か、つまり、大当たり遊技中であるか否かを判定する（141SGS302）。演出プロセスフラグの値が「0」～「5」、「7」のいずれかである場合（141SGS302；N）は賞球数表示処理を終了し、演出プロセスフラグの値が「6」である場合（141SGS302；Y）は、大当たり種別が確変大当たりAであるか否かを判定する（141SGS303）。大当たり種別が確変大当たりAである場合（141SGS303；Y）は、画像表示装置5における第1賞球数カウンタと第2賞球数カウンタの値141SG005Bの表示を開始して賞球数表示処理を終了する（141SGS304）。尚、図10-18（A）に示すように、第2賞球数カウンタは、確変大当たりAの大当たり遊技中に払い出された賞球数（大入賞口や各始動入賞口、一般入賞口への入賞によって払い出された賞球）とスペシャルゾーン中に払い出された賞球数（大入賞口や各始動入賞口、一般入賞口への入賞によって払い出された賞球）を0～9999の範囲で集計するためのカウンタである。

30

【0593】

一方、大当たり種別が確変大当たりAではない場合（141SGS303；N）は、大当たり種別が確変大当たりBであるか否かを判定する（141SGS305）。大当たり種別が確変大当たりBである場合（141SGS305；Y）は、画像表示装置5における第1賞球数カウンタの値141SG005Aの表示を開始して賞球数表示処理を終了する（141SGS306）。尚、大当たり種別が非確変大当たりである場合（141SGS305；N）は、画像表示装置5における第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第1賞球数カウンタの値141SG005Aの表示を開始せずに賞球数表示処理を終了する。

40

【0594】

また、141SGS301において第1賞球数カウンタの値141SG005Aの表示中である場合（141SGS301；Y）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値が「6」または「7」であるか否か、つまり、確変大当たりの大当たり遊技中であるか否かを判定する（141SGS307）。演出プロセスフラグの値が「6」または「7

50

」である場合（１４１ＳＧＳ３０７；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数通知コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、賞球数通知コマンドを受信しているか否かを判定する（１４１ＳＧＳ３０８）。賞球数通知コマンド受信フラグがセットされていない場合（１４１ＳＧＳ３０８；Ｎ）は賞球数表示処理を終了し、賞球数通知コマンド受信フラグがセットされている場合（１４１ＳＧＳ３０８；Ｙ）は、１４１ＳＧＳ３１７に進む。

【０５９５】

１４１ＳＧＳ３０７において演出プロセスフラグの値が「０」～「５」のいずれかである場合（１４１ＳＧＳ３０７；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スペシャルゾーン中フラグがセットされているか否かを判定する（１４１ＳＧＳ３０９）。スペシャルゾーン中フラグがセットされている場合（１４１ＳＧＳ３０９；Ｙ）は、前述した１４１ＳＧＳ３０８の処理を実行し、スペシャルゾーン中フラグがセットされていない場合（１４１ＳＧＳ３０９；Ｎ）は、遊技状態を特定する（１４１ＳＧＳ３１０）。そして、１４１ＳＧＳ３１０において特定した遊技状態が高ベース状態であるか否かを判定する（１４１ＳＧＳ３１１）。

【０５９６】

遊技状態が高ベース状態である場合（１４１ＳＧＳ３１１；Ｙ）は、画像表示装置５にて第２賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ｂの表示中であるか否かを判定する（１４１ＳＧＳ３１２）。画像表示装置５にて第２賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ｂの表示中である場合（１４１ＳＧＳ３１２；Ｙ）は、画像表示装置５における第２賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ｂの表示を終了するとともに、第２賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ｂを「０」にリセットして１４１ＳＧＳ３０８に進む（１４１ＳＧＳ３１３、１４１ＳＧＳ３１４）。つまり、本実施の形態の特徴部１４１ＳＧにおいては、スペシャルゾーンが終了したタイミングで第２賞球数カウンタにおける賞球の集計を終了するとともに、画像表示装置５における第２賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ｂの表示を終了するようになっている。尚、画像表示装置５にて第２賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ｂの表示中でない場合（１４１ＳＧＳ３１２；Ｎ）は、１４１ＳＧＳ３１３及び１４１ＳＧＳ３１４の処理を実行せずに１４１ＳＧＳ３０８に進む。

【０５９７】

つまり、本実施の形態の特徴部１４１ＳＧにおける第２賞球数カウンタは、図１０－１８（Ｃ）に示すように、確変大当たりＡの大当たり遊技開始タイミングから賞球の集計を開始し、スペシャルゾーン中に遊技状態が確変大当たりの大当たり遊技状態に制御された場合にはそのまま賞球の集計を継続する一方で、スペシャルゾーンが終了する場合（確変大当たりＡの大当たり遊技後の３２回の変動表示が終了する場合）には賞球の集計を終了するカウンタである。

【０５９８】

尚、１４１ＳＧＳ３１１において遊技状態が高ベース状態でない場合（１４１ＳＧＳ３１１；Ｎ）、つまり、遊技状態が非確変大当たりの大当たり遊技終了後の１００回の変動表示終了にもとづいて低確低ベース状態となった場合は、画像表示装置５における第１賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ａの表示を終了するとともに第１賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ａを「０」にリセットして賞球数表示処理を終了する（１４１ＳＧＳ３１５、１４１ＳＧＳ３１６）。つまり、本実施の形態の特徴部１４１ＳＧにおける第１賞球数カウンタは、図１０－１８（Ｂ）に示すように、初当たり時の大当たり遊技開始タイミングから、非確変大当たりの大当たり遊技終了後の１００回の変動表示終了タイミングまで賞球数を集計するカウンタである。

【０５９９】

１４１ＳＧＳ３１７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した賞球数通知コマンドから賞球数を特定する（１４１ＳＧＳ３１７）。そして、現在の第１賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ａを加算前第１賞球数カウンタ値として記憶し（１４１ＳＧＳ３１８）、該現在の第１賞球数カウンタの値１４１ＳＧ００５Ａが上限値（９９９９９）に達して

10

20

30

40

50

いるか否かを判定する(141SGS319)。第1賞球数カウンタの値141SG005Aが上限値に達していない場合(141SGS319;N)は、特定した賞球数を第1賞球数カウンタに加算し(141SGS320)、141SGS321に進む。また、第1賞球数カウンタの値141SG005Aが上限値に達している場合(141SGS319;Y)、141SGS320を実行せずに141SGS321に進む。

【0600】

尚、141SGS320の処理では、特定した賞球数を第1賞球数カウンタに加算した結果が第1賞球数カウンタの上限値(99999)を超える場合は、第1賞球数カウンタの値141SG005Aを該第1賞球数カウンタの上限値に更新する。

【0601】

そして、141SGS321において演出制御用CPU120は、141SGS318において記憶した加算前第1賞球数カウンタ値と第1賞球数カウンタの値141SG005Aを比較し、第1賞球数カウンタの値141SG005Aにおいて繰り上がりが発生したか否かを特定し(141SGS321)、該繰り上がりがあるか否かを判定する(141SGS322)。繰り上がりがない場合(141SGS322;N)は、繰り上がり無し用の第1加算演出用プロセステーブルを選択し(141SGS323)、141SGS325に進む。また、繰り上がりがある場合(141SGS322;Y)は、繰り上がりの桁数に応じた第1加算演出用プロセステーブルを選択し(141SGS324)、141SGS325に進む。

【0602】

141SGS325において演出制御用CPU120は、選択した第1加算演出用プロセステーブルのプロセスデータ1における第1加算演出用プロセスタイマをスタートさせる(141SGS325)。尚、本実施の形態の特徴部141SGでは、繰り上がりの有無や繰り上がりの桁数に応じた第1加算演出の全てに対応する第1加算演出用プロセステーブルが、予めROM121に記憶されている。

【0603】

そして演出制御用CPU120は、セットした第1加算演出用プロセステーブルの最初のプロセスデータ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等)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遊技効果ランプ9及び演出用部品としてのスピーカ8L,8R)の制御を開始し、第1加算演出として画像表示装置5に表示されている第1賞球数カウンタの値141SG005Aの更新を開始する(141SGS326)。

【0604】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において第2賞球数カウンタの値141SG005Bの表示中であるか否かを判定する(141SGS327)。画像表示装置5において第2賞球数カウンタの値141SG005Bの表示中でない場合(141SGS327;N)は賞球数表示処理を終了し、画像表示装置5において第2賞球数カウンタの値141SG005Bの表示中である場合(141SGS327;Y)は、現在の第2賞球数カウンタの値141SG005Bを加算前第2賞球数カウンタ値として記憶し(141SGS328)、該現在の第2賞球数カウンタの値141SG005Bが上限値(9999)に達しているか否かを判定する(141SGS329)。第2賞球数カウンタの値141SG005Bが上限値に達していない場合(141SGS329;N)は、特定した賞球数を第2賞球数カウンタに加算し(141SGS330)、141SGS331に進む。また、第2賞球数カウンタの値141SG005Bが上限値に達している場合(141SGS329;Y)、141SGS330を実行せずに141SGS321に進む。

【0605】

尚、141SGS330の処理では、特定した賞球数を第2賞球数カウンタに加算した結果が第2賞球数カウンタの上限値(9999)を超える場合は、第2賞球数カウンタの値141SG005Bを該第2賞球数カウンタの上限値に更新する。

10

20

30

40

50

【 0 6 0 6 】

そして、1 4 1 S G S 3 3 1において演出制御用CPU 1 2 0は、1 4 1 S G S 3 3 8において記憶した加算前第2賞球数カウンタ値と第2賞球数カウンタの値1 4 1 S G 0 0 5 Bを比較し、第2賞球数カウンタの値1 4 1 S G 0 0 5 Bにおいて繰り上がりが発生したか否かを特定し(1 4 1 S G S 3 3 1)、該繰り上がりがあるか否かを判定する(1 4 1 S G S 3 3 2)。繰り上がりがない場合(1 4 1 S G S 3 3 2; N)は、繰り上がり無し用の第2加算演出用プロセステーブルを選択し(1 4 1 S G S 3 3 3)、1 4 1 S G S 3 3 5に進む。また、繰り上がりがある場合(1 4 1 S G S 3 3 2; Y)は、繰り上がりの桁数に応じた第2加算演出用プロセステーブルを選択し(1 4 1 S G S 3 3 4)、1 4 1 S G S 3 3 5に進む。

10

【 0 6 0 7 】

1 4 1 S G S 3 3 5において演出制御用CPU 1 2 0は、選択した第2加算演出用プロセステーブルのプロセスデータ1における第2加算演出用プロセスタイマをスタートさせる(1 4 1 S G S 3 3 5)。尚、本実施の形態の特徴部1 4 1 S Gでは、繰り上がりの有無や繰り上がりの桁数に応じた第2加算演出の全てに対応する第2加算演出用プロセステーブルが、予めROM 1 2 1に記憶されている。

【 0 6 0 8 】

そして演出制御用CPU 1 2 0は、セットした第2加算演出用プロセステーブルの最初のプロセスデータ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等)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遊技効果ランプ9及び演出用部品としてのスピーカ8 L, 8 R)の制御を開始し、第2加算演出として画像表示装置5に表示されている第2賞球数カウンタの値1 4 1 S G 0 0 5 B(図10-20参照)の更新を開始する(1 4 1 S G S 3 3 6)。

20

【 0 6 0 9 】

また、1 4 1 S G S 3 0 0において加算演出用プロセスタイマの動作中である場合(1 4 1 S G S 3 0 0; Y)は、第1加算演出用プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(1 4 1 S G S 5 0 1)。第1加算演出用プロセスタイマの動作中でない場合(1 4 1 S G S 5 0 1; N)は1 4 1 S G S 5 2 1に進み、第1加算演出用プロセスタイマの動作中である場合(1 4 1 S G S 5 0 1; Y)は、更に賞球痛通知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(1 4 1 S G S 5 0 2)。

30

【 0 6 1 0 】

賞球数通知コマンド受信フラグがセットされている場合(1 4 1 S G S 5 0 2; Y)は1 4 1 S G S 5 1 1に進み、賞球数通知コマンド受信フラグがセットされていない場合(1 4 1 S G S 5 0 2; N)は、第1加算演出用プロセスタイマの値を-1し(1 4 1 S G S 5 0 3)、第1加算演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(1 4 1 S G S 5 0 4)。第1加算演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合(1 4 1 S G S 5 0 4; Y)は、タイマアウトしたのが最後の第1加算演出用プロセスタイマであるか否かを判定する(1 4 1 S G S 5 0 5)。タイマアウトしたのが最後の第1加算演出用プロセスタイマではない場合(1 4 1 S G S 5 0 5; N)は、プロセスデータの切替を行い、次の第1加算演出用プロセスタイマをスタートする(1 4 1 S G S 5 0 6、1 4 1 S G S 5 0 7)。そして、次のプロセスデータに従って演出装置を制御した後(1 4 1 S G S 5 0 8)、1 4 1 S G S 5 2 1に進む。

40

【 0 6 1 1 】

また、タイマアウトしたのが最後の第1加算演出用プロセスタイマである場合(1 4 1 S G S 5 0 5; Y)は、画像表示装置5にて表示されている第1賞球数カウンタの値1 4 1 S G 0 0 5 Aを更新表示(賞球数を加算した後の第1賞球数カウンタの値1 4 1 S G 0 0 5 Aに更新)し(1 4 1 S G S 5 0 9)、1 4 1 S G S 5 2 1に進む。

【 0 6 1 2 】

尚、第1加算演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合(1 4 1 S G S 5 0 4; N)は、第1加算演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータに従って演出装置

50

を制御し(141SGS510)、141SGS521に進む。

【0613】

また、141SGS511において演出制御用CPU120は、受信した賞球数通知コマンドから賞球数を特定する(141SGS511)。そして、現在の第1賞球数カウンタの値141SG005Aを加算前第1賞球数カウンタ値として記憶し(141SGS512)、該現在の第1賞球数カウンタの値141SG005Aが上限値(99999)に達しているか否かを判定する(141SGS513)。第1賞球数カウンタの値141SG005Aが上限値に達していない場合(141SGS513;N)は、特定した賞球数を第1賞球数カウンタに加算し(141SGS514)、141SGS515に進む。また、第1賞球数カウンタの値141SG005Aが上限値に達している場合(141SGS513;Y)、141SGS514を実行せずに141SGS515に進む。

10

【0614】

尚、141SGS514の処理では、特定した賞球数を第1賞球数カウンタに加算した結果が第1賞球数カウンタの上限値(99999)を超える場合は、第1賞球数カウンタの値141SG005Aを該第1賞球数カウンタの上限値に更新する。

【0615】

そして、141SGS515において演出制御用CPU120は、141SGS512において記憶した加算前第1賞球数カウンタ値と第1賞球数カウンタの値141SG005Aを比較し、第1賞球数カウンタの値141SG005Aにおいて繰り上がりが発生したか否かを特定し(141SGS515)、該繰り上がりが有るか否かを判定する(141SGS516)。繰り上がりが無い場合(141SGS516;N)は、前述した141SGS503~141SGS510の処理を実行することによって実行中の第1加算演出を継続する。また、繰り上がりが有る場合(141SGS516;Y)は、繰り上がりの桁数に応じた第1加算演出用プロセステーブルを新たに選択し(141SGS517)、該選択した第1加算演出用プロセステーブルのプロセスデータ1における第1加算演出用プロセスタイマをスタートさせる(141SGS518)。更に、セットした第1加算演出用プロセステーブルの最初のプロセスデータ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等)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遊技効果ランプ9及び演出用部品としてのスピーカ8L,8R)の制御を実施し、新たな第1加算演出として画像表示装置5に表示されている第1賞球数カウンタの値141SG005Aの更新を開始した後(141SGS519)、141SGS521に進む。

20

30

【0616】

141SGS521において演出制御用CPU120は、第2加算演出用プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(141SGS521)。第2加算演出用プロセスタイマの動作中でない場合(141SGS521;N)は賞球数表示処理を終了し、第2加算演出用プロセスタイマの動作中である場合(141SGS521;Y)は、賞球数通知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(141SGS522)。

【0617】

賞球数通知コマンド受信フラグがセットされている場合(141SGS522;Y)は141SGS531に進み、賞球数通知コマンド受信フラグがセットされていない場合(141SGS522;N)は、第2加算演出用プロセスタイマの値を-1し(141SGS523)、第2加算演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(141SGS524)。第2加算演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合(141SGS524;Y)は、タイマアウトしたのが最後の第2加算演出用プロセスタイマであるか否かを判定する(141SGS525)。タイマアウトしたのが最後の第2加算演出用プロセスタイマではない場合(141SGS525;N)は、プロセスデータの切替を行い、次の第2加算演出用プロセスタイマをスタートする(141SGS526、141SGS527)。そして、次のプロセスデータに従って演出装置を制御した後(141SGS528)、賞球数表示処理を終了する。

40

50

【 0 6 1 8 】

また、タイマアウトしたのが最後の第 2 加算演出用プロセスタイマである場合 (1 4 1 S G S 5 2 5 ; Y) は、画像表示装置 5 にて表示されている第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B を更新表示 (賞球数を加算した後の第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B に更新) し (1 4 1 S G S 5 2 9) 、賞球数表示処理を終了する。

【 0 6 1 9 】

尚、第 2 加算演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合 (1 4 1 S G S 5 2 4 ; N) は、第 2 加算演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータに従って演出装置を制御し (1 4 1 S G S 5 3 0) 、賞球数表示処理を終了する。

【 0 6 2 0 】

また、1 4 1 S G S 5 3 1 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した賞球数通知コマンドから賞球数を特定する (1 4 1 S G S 5 3 1) 。そして、現在の第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B を加算前第 2 賞球数カウンタ値として記憶し (1 4 1 S G S 5 3 2) 、該現在の第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が上限値 (9 9 9 9) に達しているか否かを判定する (1 4 1 S G S 5 3 3) 。第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が上限値に達していない場合 (1 4 1 S G S 5 3 3 ; N) は、特定した賞球数を第 2 賞球数カウンタに加算し (1 4 1 S G S 5 3 4) 、1 4 1 S G S 5 3 5 に進む。また、第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が上限値に達している場合 (1 4 1 S G S 5 3 3 ; Y) 、1 4 1 S G S 5 3 4 を実行せずに 1 4 1 S G S 5 3 5 に進む。

【 0 6 2 1 】

尚、1 4 1 S G S 5 3 4 の処理では、特定した賞球数を第 2 賞球数カウンタに加算した結果が第 2 賞球数カウンタの上限値 (9 9 9 9) を超える場合は、第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B を該第 2 賞球数カウンタの上限値に更新する。

【 0 6 2 2 】

そして、1 4 1 S G S 5 3 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 4 1 S G S 5 3 2 において記憶した加算前第 2 賞球数カウンタ値と第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B を比較し、第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B において繰り上がりが発生したか否かを特定し (1 4 1 S G S 5 3 5) 、該繰り上がりが有るか否かを判定する (1 4 1 S G S 5 3 6) 。繰り上がりが無い場合 (1 4 1 S G S 5 3 6 ; N) は、前述した 1 4 1 S G S 5 2 3 ~ 1 4 1 S G S 5 3 0 の処理を実行することによって実行中の第 2 加算演出を継続する。また、繰り上がりが有る場合 (1 4 1 S G S 5 3 6 ; Y) は、繰り上がりの桁数に応じた第 2 加算演出用プロセステーブルを新たに選択し (1 4 1 S G S 5 3 7) 、該選択した第 2 加算演出用プロセステーブルのプロセスデータ 1 における第 2 加算演出用プロセスタイマをスタートさせる (1 4 1 S G S 5 3 8) 。更に、セットした第 2 加算演出用プロセステーブルの最初のプロセスデータ 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 等) 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遊技効果ランプ 9 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R) の制御を実施し、新たな第 2 加算演出として画像表示装置 5 に表示されている第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B の更新を開始した後 (1 4 1 S G S 5 3 9) 、賞球数表示処理を終了する。

【 0 6 2 3 】

図 1 0 - 1 9 は、演出制御プロセス処理における入賞報知演出実行処理 (1 4 1 S G S 2 8 4) を示すフローチャートである。入賞報知演出実行処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず入賞報知演出用プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 3 5 1) 。入賞報知演出用プロセスタイマの動作中でない場合 (1 4 1 S G S 3 5 1 ; N) は、画像表示装置 5 において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A の表示中であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 3 5 2) 。画像表示装置 5 において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A の表示中でない場合 (1 4 1 S G S 3 5 2 ; N) は入賞報知演出実行処理を終了し、画像表示装置 5 において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A の表示中である場合 (1 4 1 S G S 3 5 2 ; Y) は、更に賞球数通知コマンド受信

10

20

30

40

50

フラグがセットされているか否かを判定する (1 4 1 S G S 3 5 3)。

【 0 6 2 4 】

賞球数通知コマンド受信フラグがセットされていない場合 (1 4 1 S G S 3 5 3 ; N) は入賞報知演出実行処理を終了し、賞球数通知コマンド受信フラグがセットされている場合 (1 4 1 S G S 3 5 3 ; Y) は、受信した賞球数通知コマンドから賞球数を特定する (1 4 1 S G S 3 5 3)。そして、該特定した賞球数に応じた入賞報知演出用プロセステーブルを選択し (1 4 1 S G S 3 5 5)、選択した入賞報知演出用プロセステーブルのプロセステータ 1 における入賞報知演出用プロセスタイマをスタートさせる (1 4 1 S G S 3 5 6)。尚、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、各賞球数に応じた入賞報知演出に対応する入賞報知演出用プロセステーブルが、予め R O M 1 2 1 に記憶されている。

10

【 0 6 2 5 】

そして演出制御用 C P U 1 2 0 は、セットした入賞報知演出用プロセステーブルの最初のプロセステータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1 等) 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遊技効果ランプ 9 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R) の制御を開始し、入賞報知演出として画像表示装置 5 における入賞報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 N (図 1 0 - 2 0 参照) の表示を開始する (1 4 1 S G S 3 5 7)。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、賞球数通知コマンド受信フラグをクリアして入賞報知演出実行処理を終了する (1 4 1 S G S 3 5 8)。

【 0 6 2 6 】

20

一方、1 4 1 S G S 3 5 1 において賞報知演出用プロセスタイマの動作中である場合 (1 4 1 S G S 3 5 1 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞報知演出用プロセスタイマの値を - 1 し (1 4 1 S G S 3 5 9)、該入賞報知演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 4 1 S G S 3 6 0)。入賞報知演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合 (1 4 1 S G S 3 6 0 ; Y) は、プロセステータの切替を行い、次の入賞報知演出用プロセスタイマをスタートする (1 4 1 S G S 3 6 1、1 4 1 S G S 3 6 2)。そして、次のプロセステータに従って演出装置を制御し、入賞報知演出実行処理を終了する (1 4 1 S G S 3 6 3)。

【 0 6 2 7 】

また、1 4 1 S G S 3 6 0 において入賞報知演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合 (1 4 1 S G S 3 6 0 ; N) は、入賞報知演出用プロセスタイマに対応するプロセステータに従って演出装置を制御し、入賞報知演出実行処理を終了する (1 4 1 S G S 3 6 4)。

30

【 0 6 2 8 】

以上のように演出制御用 C P U 1 2 0 が賞球数表示処理と入賞報知演出実行処理を実行することで、図 1 0 - 2 0 (A) ~ 図 1 0 - 2 0 (E) に示すように、画像表示装置 5 において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A が表示されている場合 (大当り遊技中やスペシャルゾーンを含む高ベース中) は、遊技球による入賞が発生する毎に入賞報知演出として該入賞に応じた入賞報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 N が表示されるとともに、第 1 加算演出として第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A の更新表示が実行される。

40

【 0 6 2 9 】

更に、確変大当り A の大当り遊技中やスペシャルゾーン中においては、画像表示装置 5 において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A とともに第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が表示され、遊技球による入賞が発生する毎に第 2 加算演出として第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B の更新表示が実行される。

【 0 6 3 0 】

また、これら第 1 加算演出や第 2 加算演出としては、第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B において繰り上がりが発生しない場合は、図 1 0 - 2 0 (B) に示すように、最下位の桁 (1 の位) のみを対象とした加算演出が実行される。一方で、これら第 1 加算演出や第 2 加算演出として第 1 賞球数カウ

50

ンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B において繰り上がりが発生する場合は、図 1 0 - 2 0 (C) ~ 図 1 0 - 2 0 (E) に示すように、繰り上がりが発生する桁を対象として加算演出が実行される。

【 0 6 3 1 】

更に、図 1 0 - 2 1 (A) ~ 図 1 0 - 2 1 (C) に示すように、第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が既に上限値に達している場合は、遊技球の入賞に応じて第 1 加算演出や第 2 加算演出が実行されるが、これら第 1 加算演出や第 2 加算演出の実行によって第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B は変化しないようになっている。

【 0 6 3 2 】

図 1 0 - 2 2 は、演出制御プロセス処理における賞球数報知演出実行処理 (1 4 1 S G S 2 8 4) を示すフローチャートである。賞球数報知演出実行処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、賞球数報知演出用プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 3 7 1)。賞球数報知演出用プロセスタイマの動作中でない場合 (1 4 1 S G S 3 7 1 ; N) は、更に画像表示装置 5 において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A の表示中であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 3 7 2)。画像表示装置 5 において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A の表示中でない場合 (1 4 1 S G S 3 7 2 ; N) は、賞球数報知演出実行処理を終了し、画像表示装置 5 において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A の表示中である場合 (1 4 1 S G S 3 7 2 ; Y) は、第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A を特定する (1 4 1 S G S 3 7 3)。

【 0 6 3 3 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 4 1 S G S 3 7 3 において特定した第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A が予め設定されている所定値 (報知開始閾値、例えば、5 0 0 0 や 1 0 0 0 等) に到達しているか否かを判定する (1 4 1 S G S 3 7 4)。1 4 1 S G S 3 3 3 において特定した第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A が報知開始閾値に到達していない場合 (1 4 1 S G S 3 7 4 ; N) は賞球数報知演出実行処理を終了し、1 4 1 S G S 3 7 3 において特定した第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A が報知開始閾値に到達している場合 (1 4 1 S G S 3 7 4 ; Y) は、該報知開始閾値に応じた賞球数報知演出用プロセステーブルを選択する (1 4 1 S G S 3 7 5)。そして、賞球数報知演出用プロセスタイマをスタートさせる (1 4 1 S G S 3 7 6)。尚、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、各報知開始閾値毎の賞球数報知演出に対応する賞球数報知演出用演出プロセステーブルが、予め ROM 1 2 1 に記憶されている。

【 0 6 3 4 】

そして演出制御用 CPU 1 2 0 は、セットした賞球数報知演出用プロセステーブルの最初のプロセスデータ 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 等) 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遊技効果ランプ 9 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R 等) の制御を開始して賞球数報知演出実行処理を終了する (1 4 1 S G S 3 7 7)。

【 0 6 3 5 】

また、1 4 1 S G S 3 7 1 において賞球数報知演出用プロセスタイマの動作中である場合 (1 4 1 S G S 3 7 1 ; Y) は、賞球数報知演出用プロセスタイマの値を - 1 し (1 4 1 S G S 3 7 8)、賞球数報知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 (1 4 1 S G S 3 7 9)。賞球数報知演出プロセスタイマがタイマアウトした場合 (1 4 1 S G S 3 7 9 ; Y) は、賞球数報知演出プロセスデータの切り替えを行う (1 4 1 S G S 3 8 0)。即ち、賞球数報知演出用プロセステーブルにおける次に設定されている賞球数報知演出用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 (1 4 1 S G S 3 8 1)。また、その次に設定されているプロセスデータに含まれ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) に対する制御状態を変更し (1 4 1 S G S 3 8 2)、賞球数報知演出実行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 6 3 6 】

尚、1 4 1 S G S 3 7 9 において賞球数報知演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合 (1 4 1 S G S 3 7 9 ; N) は、賞球数報知演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータに従って演出装置を制御し (1 4 1 S G S 3 8 3)、賞球数報知演出実行処理を終了する。

【 0 6 3 7 】

図 1 0 - 2 3 は、演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (S 1 7 1) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、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 (1 4 1 S G S 3 9 1)。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 (1 4 1 S G S 3 9 1 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (1 4 1 S G S 3 9 2)。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

【 0 6 3 8 】

また、1 4 1 S G S 3 9 1 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 (1 4 1 S G S 3 9 1 ; 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 (1 4 1 S G S 3 9 3)。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 (1 4 1 S G S 3 9 3 ; 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 (1 4 1 S G S 3 9 3 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (1 4 1 S G S 3 9 4)。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

【 0 6 3 9 】

1 4 1 S G S 3 9 2 または 1 4 1 S G S 3 9 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (1 4 1 S G S 3 9 5)。

30

【 0 6 4 0 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (即ち、受信した表示結果指定コマンド) に応じて飾り図柄及び小図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (1 4 1 S G S 3 9 6)。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄及び小図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄及び小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。

【 0 6 4 1 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G 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 C P U 1 2 0 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「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの飾り図柄の組合せ) の中から決定する。また、受信した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 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ (大当り図柄) を決定する。また、受信した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 3 図柄が異なる奇数や偶数の組合せ (例えば「1 3 5」、「2 4 6」などの飾り図柄の組合せ (小当り図柄)) 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、ハズレに該当する第 1 変動

40

50

表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として小当り図柄を除く 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（ハズレ図柄）を決定する。

【 0 6 4 2 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄及び小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、飾り図柄及び小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及び小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。

【 0 6 4 3 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、スペシャルゾーン終了フラグがセットされているか否かを判定する（141SGS397）。スペシャルゾーン終了フラグがセットされていない場合（141SGS397；N）は、更にスペシャルゾーン中フラグがセットされているか否かを判定する（141SGS398）。スペシャルゾーン中フラグがセットされている場合（141SGS398；Y）は、画像表示装置 5 において飾り図柄の表示中であれば、これら飾り図柄の非表示設定を行って 141SGS404 に進む（141SGS399）。尚、スペシャルゾーン中フラグがセットされていない場合（141SGS398；N）は、141SGS399 の処理を実行せずに 141SGS404 に進む。

【 0 6 4 4 】

一方、141SGS397 においてスペシャルゾーン終了フラグがセットされている場合（141SGS397；Y）は、該スペシャルゾーン終了フラグをクリアし（141SGS3400）、変動パターンに応じたスペシャルゾーン終了報知用プロセステーブルを選択する（141SGS401）。そして、画像表示装置 5 における第 1 保留記憶表示エリア 141SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 141SG005U の表示を開始するとともに（141SGS402）、画像表示装置 5 にて非スペシャルゾーン（通常の高ベース状態）用の背景画像の表示を開始し（141SGS403）、141SGS404 に進む。

【 0 6 4 5 】

次に、141SGS404 において演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド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（141SGS405）。

【 0 6 4 6 】

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、各ランプ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。

【 0 6 4 7 】

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 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（141SGS406）。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。

【 0 6 4 8 】

尚、本実施の形態の特徴部 141SG では、演出制御用 CPU 120 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

10

20

30

40

50

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。

【0649】

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(141SGS407)。また、変動制御タイマに所定時間を設定する(141SGS408)。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)に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する(141SGS409)。

10

【0650】

図10-24は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(S172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する(141SGS411、141SGS412、141SGS413)。また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する(141SGS414)。プロセスタイマがタイマアウトしている場合(141SGS414)は、プロセスデータの切り替えを行う(141SGS415)。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(141SGS416)。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)に対する制御状態を変更し(141SGS417)、141SGS419に進む。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合(141SGS414;N)は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(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)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行し(141SGS418)、141SGS419に進む。

20

【0651】

次に、141SGS419において演出制御用CPU120は、小図柄の仮停止タイミングであるか否かを判定する(141SGS419)。小図柄の仮停止タイミングである場合は、擬似連演出の一部として、ハズレを示す組み合わせで小図柄を仮停止させて141SGS421に進む(141SGS420)。尚、小図柄の仮停止タイミングでない場合(141SGS419;N)は、141SGS420の処理を実行せずに141SGS421に進む。

30

【0652】

141SGS421において演出制御用CPU120は、小図柄の再変動の開始タイミングであるか否かを判定する(141SGS421)。小図柄の再変動の開始タイミングである場合(141SGS421;Y)は、擬似連演出の一部として、仮停止している小図柄の再変動を開始する(141SGS422)。そして、該再変動が最後の再変動開始タイミングであるか否かを判定する(141SGS423)。最後の再変動開始タイミングである場合(141SGS423;Y)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における第1保留記憶表示エリア141SGS005D及び第2保留記憶表示エリア141SGS005Uの表示を開始するとともに(141SGS424)、画像表示装置5において非スペシャルゾーン(通常の高ベース状態)用の背景画像の表示を開始する(141SGS425)。また、画像表示装置5に表示されている第2賞球数カウンタの値141SG005Bの表示を終了するとともに(141SGS426)、第2賞球数カウンタの値141SG005Bを「0」にリセットして141SGS429に進む(141SGS427)。

40

【0653】

尚、141SGS421において小図柄の再変動開始タイミングでない場合(141S

50

G S 4 2 1 ; N) や、 1 4 1 S G S 4 2 3 において最後の再変動開始タイミングでない場合 (1 4 1 S G S 4 2 3 ; N) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述するスペシャルゾーン終了報知演出実行期間中であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 4 2 8) 。スペシャルゾーン終了報知演出実行期間中である場合 (1 4 1 S G S 4 2 8 ; Y) は 1 4 1 S G S 4 2 9 に進み、スペシャルゾーン終了報知演出実行期間中でない場合 (1 4 1 S G S 4 2 8 ; N) は、 1 4 1 S G S 4 3 0 に進む。

【 0 6 5 4 】

1 4 1 S G S 4 2 9 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、スペシャルゾーンが終了したことを報知するスペシャルゾーン終了報知演出を実行するためのスペシャルゾーン終了報知演出実行処理を実行し (1 4 1 S G S 4 2 9) 、 1 4 1 S G S 4 3 0 に進む。

10

【 0 6 5 5 】

1 4 1 S G S 4 3 0 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 における飾り図柄の表示開始タイミングであるか否かを判定する (1 4 1 S G S 4 3 0) 画像表示装置 5 における飾り図柄の表示開始タイミングである場合 (1 4 1 S G S 4 3 0 ; Y) は、画像表示装置 5 における飾り図柄の表示を開始して 1 4 1 S G S 4 3 2 に進み (1 4 1 S G S 4 3 1) 、画像表示装置 5 における飾り図柄の表示開始タイミングでない場合 (1 4 1 S G S 4 3 0 ; N) は、 1 4 1 S G S 4 3 1 の処理を実行せずに 1 4 1 S G S 4 3 2 に進む。

【 0 6 5 6 】

1 4 1 S G S 4 3 2 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する (1 4 1 S G S 4 3 2) 。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には (1 4 1 S G S 4 3 2 ; Y) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄の次表示画面 (前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、 V R A M の所定領域に書き込む (1 4 1 S G S 4 3 3) 。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットし (1 4 1 S G S 4 3 4) 、 1 4 1 S G S 4 3 5 に進む。

20

30

【 0 6 5 7 】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合 (1 1 4 1 S G S 4 3 2 ; N) 、または 1 4 1 S G S 4 3 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する (1 4 1 S G S 4 3 5) 。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (1 4 1 S G S 4 3 7) 。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら (1 4 1 S G S 4 3 6 ; Y) 、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (1 4 1 S G S 4 3 7) 。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時 (特別図柄の変動終了時) に、飾り図柄の変動を終了させることができる。

40

【 0 6 5 8 】

尚、飾り図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の変動時間に相当する。よって、 1 4 1 S G S 3 7 4 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ (表示制御実行データやランプ制御実行データ等) はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

50

【 0 6 5 9 】

図 1 0 - 2 5 は、可変表示中演出処理におけるスペシャルゾーン終了報知演出実行処理 (1 4 1 S G S 4 2 9) を示すフローチャートである。スペシャルゾーン終了報知演出実行処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、スペシャルゾーン終了報知演出用プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する (1 4 1 S G S 4 4 1)。スペシャルゾーン終了報知演出用プロセスタイマの動作中でない場合 (1 4 1 S G S 4 4 1 ; N) は、スペシャルゾーン終了報知演出用プロセステーブルを選択し (1 4 1 S G S 4 4 2)、選択したスペシャルゾーン終了報知演出用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ゾーン終了報知演出用プロセスタイマをスタートさせる (1 4 1 S G S 4 4 3)。尚、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、スペシャルゾーン報知演出に対応するスペシャルゾーン報知演出用プロセステーブルが、予め R O M 1 2 1 に記憶されている。

10

【 0 6 6 0 】

そして演出制御用 C P U 1 2 0 は、セットしたスペシャルゾーン終了報知演出用プロセステーブルの最初のプロセスデータ 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 等) 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遊技効果ランプ 9 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B) の制御を開始し (1 4 1 S G S 4 4 4)、スペシャルゾーン終了報知演出実行処理を終了する。

【 0 6 6 1 】

また、1 4 1 S G S 4 4 1 においてスペシャルゾーン終了報知演出用プロセスタイマの動作中である場合 (1 4 1 S G S 4 4 1 ; Y) は、スペシャルゾーン終了報知演出用プロセスタイマの値を - 1 し (1 4 1 S G S 4 4 5)、スペシャルゾーン終了報知演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 4 1 S G S 4 4 6)。

20

【 0 6 6 2 】

スペシャルゾーン終了報知演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合 (1 4 1 S G S 4 4 6 ; Y) は、プロセスデータの切り替えを行う (1 4 1 S G S 4 4 7)。即ち、スペシャルゾーン終了報知演出用プロセステーブルにおける次に設定されているスペシャルゾーン終了報知演出用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 (1 4 1 S G S 4 4 8)。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) に対する制御状態を変更し (1 4 1 S G S 4 4 9)、スペシャルゾーン終了報知演出実行処理を終了する。一方、スペシャルゾーン終了報知演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合 (1 4 1 S G S 4 4 6 ; N) は、スペシャルゾーン終了報知演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容 (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) に従って演出装置 (演出用部品) の制御を実行し (1 4 1 S G S 4 5 0)、スペシャルゾーン終了報知演出実行処理を終了する。

30

【 0 6 6 3 】

以上のようにスペシャルゾーン中に変動表示が実行されることで、図 1 0 - 2 6 (A) に示すように、確変大当たり A の大当たり遊技終了後の 3 2 回の変動表示 (スペシャルゾーン中の 3 2 回の変動表示) のいずれの変動表示結果も大当たりとならない場合は、スペシャルゾーン中において変動表示結果がハズレであれば 3 秒間の変動表示、変動表示結果が小当たりであれば 4 秒間の変動表示が実行される。また、スペシャルゾーン中における 3 2 回目の変動表示が終了したタイミングでは、画像表示装置 5 において非スペシャルゾーン用の背景画像の表示と飾り図柄の表示が開始され、第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B の表示が終了する。

40

【 0 6 6 4 】

そして、確変大当たり A の大当たり遊技終了後の 3 3 回目の変動表示 (スペシャルゾーン終了後 1 回目の変動表示) においては、スペシャルゾーン終了報知演出が実行され、遊技者に対してスペシャルゾーンが終了したことが報知される。

50

【 0 6 6 5 】

また、図 1 0 - 2 6 (B) に示すように、確変大当り A の大当り遊技終了後の 3 2 回の変動表示 (スペシャルゾーン中の 3 2 回の変動表示) のうち n 回目 (3 2 - n + 1) の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り A となる場合は、n - 1 回目までの変動表示においては、変動表示結果がハズレであれば 3 秒間の変動表示、変動表示結果が小当りであれば 4 秒間の変動表示が実行される。

【 0 6 6 6 】

更に、図 1 0 - 2 6 (C) に示すように、確変大当り A の大当り遊技終了後の 3 2 回の変動表示 (スペシャルゾーン中の 3 2 回の変動表示) のうち n 回目 (3 2 - n + 1) の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B または非確変大当りとなる場合は、n - 1 回目までの変動表示においては、変動表示結果がハズレであれば 3 秒間の変動表示、変動表示結果が小当りであれば 4 秒間の変動表示が実行される。

10

【 0 6 6 7 】

次いで、n 回目の変動表示は 3 秒毎に擬似連演出 (小図柄の仮停止と再変動) が 3 3 - n 回に亘って繰り返し実行され、3 3 - n 回目の小図柄の仮停止タイミングにおいて、画像表示装置 5 において非スペシャルゾーン用の背景画像の表示と飾り図柄の表示が開始され、第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B の表示が終了する。そして、3 3 - n 回目の小図柄の再変動が開始された後は、スペシャルゾーン終了報知演出が実行され、遊技者に対してスペシャルゾーンが終了したことが報知される。

【 0 6 6 8 】

20

以上のように、本実施の形態における特徴部 1 4 1 S G においては、スペシャルゾーン中の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り A となる場合には、該スペシャルゾーン中の変動表示において擬似連演出等を実行することなく小図柄を、確変大当り A を示す組み合わせで導出表示させる一方で、スペシャルゾーン中の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B や非確変大当りとなる場合には、スペシャルゾーンの残り変動回数に応じた擬似連演出を実行してスペシャルゾーンが終了したかのように見せかけた後に小図柄を確変大当り B や非確変大当りを示す組み合わせで導出表示させるようになっている。

【 0 6 6 9 】

次に、大当り遊技中及びスペシャルゾーン中における画像表示装置 5 の表示態様について図 1 0 - 2 7 及び図 1 0 - 2 8 に基づいて説明する。まず、図 1 0 - 2 7 (A) 及び図 1 0 - 2 7 (B) に示すように、変動表示結果が大当りであり且つ大当り種別が確変大当り A である場合、飾り図柄及び小図柄が確変大当り A を示す組み合わせで導出表示され、確変大当り A の大当り遊技が開始される。このとき、画像表示装置 5 の左上部において、第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A と第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B の表示が開始される。そして該大当り遊技中は遊技球が大入賞口や始動入賞口、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 A、1 4 1 S G 0 1 0 B、1 4 1 S G 0 1 0 C に入賞する毎にこれら第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A と第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が更新表示されていく。尚、このときは、前述した図 1 0 - 2 0 及び図 1 0 - 2 1 に示したように、加算演出 (第 1 加算演出、第 2 加算演出) と入賞報知演出も実行される。

30

【 0 6 7 0 】

40

そして大当り遊技終了後は、図 1 0 - 2 7 (C) に示すように、スペシャルゾーンとして飾り図柄、第 1 保留記憶表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 U が非表示化され、特別図柄と同期して小図柄の変動表示が開始される。尚、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、図 1 0 - 2 7 (B) 及び図 1 0 - 2 7 (C) に示すように、大当り遊技中の画像 1 4 1 S G 0 0 5 X がスペシャルゾーン中においても引き続き表示されるようになっている。尚、該大当り遊技中の画像 1 4 1 S G 0 0 5 X は、スペシャルゾーン中において大当りの変動表示が終了するが 3 2 回の変動表示が終了するまで表示される。

【 0 6 7 1 】

50

該スペシャルゾーン中に変動表示結果が大当たり且つ大当たり種別が確変大当たり A である変動表示が実行される場合は、図 10 - 27 (D) 及び図 10 - 27 (E) に示すように、変動表示結果として小図柄が確変大当たり A を示す組み合わせで導出表示された後、確変大当たり A の大当たり遊技が開始される。このとき、第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A と第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B の表示は継続して更新表示されていく。
【0672】

また、図 10 - 27 (E) に示すように、スペシャルゾーン中や大当たり遊技中に第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A が報知開始閾値に到達した場合は、賞球数報知演出として、画像表示装置 5 において賞球数が報知開始閾値に達したことを示す報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 H が表示される。尚、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、賞球数報知演出として、画像表示装置 5 に報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 H を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、賞球数報知演出は、スピーカ 8 L、8 R からの音出力や遊技効果ランプ 9 の発光等によって実行してもよい。

10

【0673】

尚、図 10 - 27 (F) に示すように、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、第 1 賞球数カウンタにて集計可能な賞球数 (第 1 賞球数カウンタの上限値) が第 2 賞球数カウンタにて集計可能な賞球数 (第 2 賞球数カウンタの上限値) よりも多い。このため、第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が上限値 (9 9 9 9) に達した後は、新たに入賞が発生したとしても第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B は更新されない一方で、第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A は更新が継続されていく。そして、このように第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が更新されない一方で第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A が更新されていくことによって第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A が報知開始閾値に達した場合は、賞球数報知演出が実行される。

20

【0674】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、画像表示装置 5 に第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A と第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が表示されている状態においては、第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A が報知開始閾値に到達すると、第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B にかかわらず賞球数報知演出が実行されるようになっている。

【0675】

30

また、該スペシャルゾーン中に変動表示結果が大当たり且つ大当たり種別が確変大当たり B または非確変大当たりである変動表示が実行される場合は、図 10 - 28 (G) ~ 図 10 - 24 (I) に示すように、小図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 S においてスペシャルゾーンの残り変動回数に応じた小図柄の仮停止と再変動 (擬似連演出) とが繰り返し実行される。そして、最後の小図柄の再変動が実行されると、図 10 - 28 (J) に示すように、画像表示装置 5 においてスペシャルゾーン終了報知演出が実行され、遊技者に対してスペシャルゾーンが終了したことが報知される。

【0676】

加えて、図 10 - 28 (K) 及び図 10 - 28 (L) に示すように、画像表示装置 5 における第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B の表示が終了される一方で、飾り図柄の表示と第 1 保留記憶表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 U の表示が再開される。以降は、所定の確変大当たり B や非確変大当たりを示唆する予告演出等が実行された後、演出図柄と小図柄とが確変大当たり B または非確変大当たりを示す組み合わせで導出表示される。

40

【0677】

以上、本実施の形態の特徴部 1 4 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、図 10 - 20 に示すように、大当たり遊技中やスペシャルゾーン中を含む高ベース状態において画像表示装置 5 に第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が表示されている場合は、遊技球が入賞口に入賞することによって第 1 加算演出や第 2 加算演出が実行され、これら第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A

50

や第2賞球数カウンタの値141SG005Bが更新される。また、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが上限値に達している状態で遊技球が入賞口に入賞した場合は、第1加算演出や第2加算演出が実行されるが、これら第1加算演出や第2加算演出の実行によって第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが更新されることはない。つまり、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bにかかわらず第1加算演出や第2加算演出が実行されるため、本実施の形態の特徴部141SGでは、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが上限値に達した場合であっても遊技興趣を向上させることができる。

10

【0678】

また、図10-20に示すように、大当り遊技中やスペシャルゾーン中を含む高ベース状態において画像表示装置5に第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが表示されている場合は、遊技球が入賞口に入賞することによって、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが上限値に達しているか否かにかかわらず入賞報知演出が実行されるので、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが上限値に達した場合の遊技興趣を向上させることができる。

【0679】

尚、本実施の形態の特徴部141SGでは、図10-20に示すように、入賞報知演出として該入賞により払い出された賞球数を報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞報知演出は、遊技球がいずれかの入賞口に入賞したことを報知可能であれば払い出された賞球数を報知しないようにしてもよい。

20

【0680】

更に、本実施の形態の特徴部141SGでは、図10-20に示すように、遊技球がいずれかの入賞口に入賞したことに基づいて入賞報知演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞報知演出の実行中に新たな遊技球の入賞が発生した場合は、実行中の入賞報知演出を中断して新たな入賞にもとづく入賞報知演出を実行してもよい。更には、入賞報知演出の実行中に新たな遊技球の入賞が発生した場合は、実行中の入賞報知演出と重複して新たな入賞に基づく入賞報知演出を実行してもよい。尚、複数の入賞報知演出を重複して実行する場合は、実行中の入賞報知演出として画像表示装置5に表示されている入賞報知画像141SG005Nの位置を特定し、新たな入賞報知演出として、画像表示装置5における該特定した位置とは異なる位置に入賞報知画像141SG005Nを表示すればよい。

30

【0681】

また、図10-18に示すように、第1賞球数カウンタは連荘中に払い出された賞球数を集計するためのカウンタである一方で、第2賞球数カウンタは確変大当りAの大当り遊技中とスペシャルゾーン中に払い出された賞球数を集計するためのカウンタである、つまり、第1賞球数カウンタは第2賞球数カウンタよりも長期間に亘って賞球数を集計するためのカウンタである。更に、これら第1賞球数カウンタと第2賞球数カウンタとは、個別に賞球数を集計しているため、演出制御用CPU120は、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bとを画像表示装置5に区別して表示することができるようになっている。

40

【0682】

尚、本実施の形態の特徴部141SGでは、連荘中に払い出された賞球数と、確変大当りAの大当り遊技中とスペシャルゾーン中に払い出された賞球数と、をそれぞれ集計して画像表示装置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、連荘中に払い出された賞球数と、確変大当りAの大当り遊技中とスペシャルゾーン中に払い出された賞球数と、のうちいずれか一方のみを集計し、該集計した賞球数を画像表示装置5に表示するようにしてもよい。

50

【0683】

また、図10-20に示すように、画像表示装置5において第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが表示されているときに遊技球の入賞によって賞球が払い出された場合は、払い出された賞球数が加算されることによって発生する繰り上がりに応じた第1加算演出や第2加算演出が実行されるので、払い出された賞球数と第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bとの対応関係の把握を容易化することができる。

【0684】

以上、本実施の形態の特徴部141SG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の特徴部141SG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。

【0685】

例えば、前記実施の形態の特徴部141SGにおいては、パチンコ遊技機1の遊技性として、主に大当り遊技中に遊技球を右遊技領域141SG002Rに向けて打ち出すことにより、大入賞口に遊技球が入賞することによって持ち玉（賞球）を増加させ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、例えば、変形例113SG-1として、パチンコ遊技機1の右遊技領域141SG002Rの上流側から下流側にかけて通過ゲート141SG041、可変入賞球装置141SG006B、特別可変入賞球装置141SG007が形成する大入賞口を順番に配置するとともに、大当り遊技終了後の右打ち中に遊技球が通過ゲート141SG041や可変入賞球装置141SG006Bが形成する第2始動入賞口を通過することにより小当り遊技の実行が頻出するようにし、該小当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することによって持ち玉を増加させていくことが可能なようにしてもよい。なお、このような変形例113SG-1の構成において、特別可変入賞球装置141SG007に代えて、大当り用の特別可変入賞球装置と、小当り用の特別可変入賞球装置とを設け、大当り用の特別可変入賞球装置を可変入賞球装置141SG006Bの上流側に設けても良い。このように、大当り用の特別可変入賞球装置を可変入賞球装置141SG006Bの上流側に設けることによって、大当り遊技中においては、可変入賞球装置141SG006Bに遊技球が到達する前に大当り用の特別可変入賞球装置の大入賞口に遊技球が進入可能となるため、大当り遊技を円滑に進行することができる。

【0686】

更に、このように小当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することによって持ち玉を増加させていくことを可能とする場合には、普通図柄の変動表示における当り確率を遊技状態にかかわらず同一とする（例えば、1/1の当り確率）とともに、第2特別図柄の変動表示における小当りの割合を第1特別図柄の変動表示における小当りの割合よりも高く設定する（例えば、第1特別図柄の変動表示における小当りの割合を0に設定し、第2特別図柄の変動表示における小当りの割合を299/300に設定する）。

【0687】

そして、特定の大当り種別（例えば、確変大当りBや非確変大当り）の大当り遊技終了後に、遊技球が通過ゲート141SG041を通過したことにもとづいて実行される普通図柄の変動表示が「当り」となった場合の可変入賞球装置141SG006Bの開放期間を第1期間に設定することで、小当りが発生しても右遊技領域141SG002Rを流下する遊技球が第2始動入賞口に入賞してしまい大入賞口には遊技球が入賞困難となる第1KT状態（確変状態且つ第1KT状態または低確状態且つ第1KT状態）と、他の大当り種別（例えば、確変大当りA）の大当り遊技終了後に、遊技球が通過ゲート141SG041を通過したことにもとづいて実行される普通図柄の変動表示が「当り」となった場合の可変入賞球装置141SG006Bの開放期間を第1期間よりも短い第2期間に設定することで、小当りの発生により開放された大入賞口に第1KT状態よりも遊技球が入賞し易い第2KT状態（確変状態且つ第2KT状態）と、に制御可能とし、小当り遊技中の大入賞口への遊技球の入賞により過度に持ち玉が増加してしまうことを防止してもよい。

10

20

30

40

50

【0688】

尚、K T状態（第1 K T状態及び第2 K T状態）は、遊技球を右遊技領域1 4 1 S G 0 0 2 Rに向けて打ち出すことにより第2特別図柄の変動表示が実行されるので、遊技球を左遊技領域1 4 1 S G 0 0 2 Lに向けて打ち出すことにより第1特別図柄の変動表示が実行される通常状態（低確状態且つ非K T状態）よりも変動表示結果が小当たりとなり易い状態である。つまり、K T状態は、主に第2特別図柄の変動表示を実行することにより非K T状態よりも小当たりを頻繁に発生させることができる遊技者にとって有利な状態である。

【0689】

次に、前述したように第1 K T状態、第2 K T状態に制御可能なパチンコ遊技機1における遊技状態の遷移について説明する。先ず、通常状態（低確状態且つ非K T状態）では、遊技者は、遊技球を左遊技領域1 4 1 S G 0 0 2 Lに向けて打ち出すことにより主に第1始動入賞口への始動入賞を狙う。このため、通常状態では、主に第1特別図柄の変動表示が実行される。該通常状態において変動表示結果が大当たりとなった場合は、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確状態且つ第2 K T状態、高確状態且つ第1 K T状態、低確状態且つ第1 K T状態のいずれかに制御される。例えば、確変大当たりAの大当たり遊技終了後は遊技状態が高確状態且つ第2 K T状態に制御され、確変大当たりBの大当たり遊技終了後は遊技状態が高確状態且つ第1 K T状態に制御され、非確変大当たりの大当たり遊技終了後は遊技状態が低確状態且つ第1 K T状態に制御される。

【0690】

これら大当たり遊技終了後の遊技状態では、遊技者は、遊技球を右遊技領域1 4 1 S G 0 0 2 Rに向けて打ち出すことにより第2始動入賞口への始動入賞や大入賞口への入賞を狙う。尚、遊技状態が高確状態且つ第2 K T状態または高確状態且つ第1 K T状態に制御された場合は、再び特別図柄の変動表示結果が大当たりとなるまでこれら高確状態且つ第2 K T状態または高確状態且つ第1 K T状態が維持される。一方で、遊技状態が低確状態且つ第1 K T状態に制御された場合は、大当たり遊技終了後の100回の特別図柄の変動表示が終了したことにともづいて遊技状態が通常状態（低確状態且つ非K T状態）に制御される。

【0691】

そして、K T状態中は、主に第2特別図柄の変動表示が実行されることによって変動表示結果が高確率で小当たりとなり、小当たり遊技において大入賞口の開放が実施される。ここで、第1 K T状態中である場合は、小当たり遊技中においても大入賞口よりも上流側に配置されている可変入賞球装置1 4 1 S G 0 0 6 Bが高確率で第1期間に亘って開放中となっているため、遊技球の多くは第2始動入賞口に入賞し、大入賞口に入賞困難となる。一方、第2 K T状態中である場合は、小当たり遊技中においても大入賞口よりも上流側に配置されている可変入賞球装置1 4 1 S G 0 0 6 Bが第1 K T状態中よりも高い割合で閉鎖されているため、第1 K T状態中よりも多くの遊技球が第2始動入賞口に入賞することなく大入賞口に入賞するようになっている。

【0692】

尚、本変形例1 1 3 S G - 1では、変動表示結果が大当たり且つ大当たり種別が確変大当たりAとなった場合には、必ず遊技状態を第2 K T状態に制御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、通常状態（低確状態且つ非K T状態）において第2特別図柄の変動表示結果が大当たり且つ大当たり種別が確変大当たりAとなった場合、すなわち、遊技球を左遊技領域1 4 1 S G 0 0 2 Lに向けて打ち出す遊技状態であったにもかかわらず遊技者が遊技球を右遊技領域1 4 1 S G 0 0 2 Rに向けて打ち出したことにより第2特別図柄の変動表示が実行され、該変動表示結果が大当たり且つ大当たり種別が確変大当たりAとなった場合は、大当たり遊技終了後に遊技状態を第2 K T状態に制御しない（高確状態且つ第1 K T状態に制御する）ようにしてもよい。このようにすることで、一部の遊技者が通常状態において第2特別図柄の変動表示を実行させようと積極的に右遊技領域1 4 1 S G 0 0 2 Rに向けて遊技球を打ち出すことにより本来の遊技性が損なわれてしまうことを防止できる。

【0693】

尚、本変形例 1 1 3 S G - 1 では、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで可変入賞球装置 1 4 1 S G 0 0 6 B の開口期間を異ならせることによって小当り遊技中における大入賞口への遊技球の入賞割合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、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで可変入賞球装置 1 4 1 S G 0 0 6 B の開口回数を異ならせることによって、小当り遊技中における大入賞口への遊技球の入賞割合を異ならせてもよい。

【 0 6 9 4 】

尚、このように、パチンコ遊技機 1 を第 2 K T 状態に制御可能とし、大当り遊技状態と第 2 K T 状態における小当り遊技状態において持ち玉（賞球）を増加させていく遊技性とする場合は、図 1 0 - 2 9 ~ 図 1 0 - 3 1 に示すように、大当り遊技中、第 1 K T 状態、第 2 K T 状態において画像表示装置 5 に賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 0、1 4 1 S G 3 0 3、1 4 1 S G 3 0 5 を表示してもよい。

10

【 0 6 9 5 】

更に、大当り遊技中においては、図 1 0 - 2 9 (A) ~ 図 1 0 - 2 9 (C) に示すように、画像表示装置 5 に、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 0 とともにキャラクタ 1 0 7 8 S G 3 0 1 や「大当り中！」等の文字表示 1 4 1 S G 3 0 2 を表示し、大入賞口に遊技球が入賞した場合には、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 0 の表示を第 1 速度にて更新（例えば、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 0 の表示を 0 . 1 秒に亘って更新）してもよい。

【 0 6 9 6 】

また、第 1 K T 状態においては、図 1 0 - 3 0 (A) ~ 図 1 0 - 3 0 (C) に示すように、画像表示装置 5 に、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 3 を表示するとともに、小当りが発生した場合には、「小当り発生！」等の文字表示 1 4 1 S G 3 0 4 を表示し、該第 1 K T 状態における小当り遊技中において大入賞口に遊技球が入賞した場合は、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 3 の表示を大当り遊技中と同じく第 1 速度にて更新してもよい。

20

【 0 6 9 7 】

そして、第 2 K T 状態においては、図 1 0 - 3 1 (A) ~ 図 1 0 - 3 1 (C) に示すように、画像表示装置 5 に、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 5 を表示するとともに、小当りが発生した場合には、「小当り発生！」等の文字表示 1 4 1 S G 3 0 6 を表示してもよい。更に、該第 2 K T 状態における小当り遊技中において大入賞口に遊技球が入賞した場合は、入賞演出として、画像表示装置 5 にキャラクタ 1 4 1 S G 3 0 8 や賞球増加表示としての「+ 1 5」などの文字表示 1 4 1 S G 3 0 9、及び賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 5 の周囲にエフェクト画像 1 4 1 S G 3 0 7 を表示してもよい。そして、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 5 の表示を第 1 速度よりも低速である第 2 速度にて更新（例えば、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 5 の表示を 0 . 5 秒に亘って更新）する、つまり、大当り遊技中、第 1 K T 状態、第 2 K T 状態のいずれで遊技球が大入賞口に入賞したかに応じて賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 0、1 4 1 S G 3 0 3、1 4 1 S G 3 0 5 の更新速度を異ならせることで遊技者をこれら賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 0、1 4 1 S G 3 0 3、1 4 1 S G 3 0 5 の更新速度に注目させ、遊技興趣を向上させてもよい。

30

【 0 6 9 8 】

このように、本変形例 1 1 3 S G - 1 においては、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 0、1 4 1 S G 3 0 3、1 4 1 S G 3 0 5 を更新表示するパターンとして 2 つのパターン（賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 0、1 4 1 S G 3 0 3 を第 1 速度で更新表示するパターンと、賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 5 を第 2 速度で更新表示するパターン）を備えることで、賞球数の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上できる。特に、本変形例 1 1 3 S G - 1 において、第 2 K T 状態における小当り確率を所定確率（例えば、5 0 % 等）とした場合、該第 2 K T 状態中は第 1 速度よりも低速である第 2 速度において賞球数表示 1 4 1 S G 3 0 5 の表示を更新することによって、大入賞口への入賞頻度が第 1 速度よりも低くとも遊技球が大入賞口に途切れなく入賞しているかのように遊技者を錯覚させることができるので、小当り間の間を持たせることができ、遊技興趣を向上できる。

40

50

【 0 6 9 9 】

尚、本変形例 1 1 3 S G - 1 においては、大当り遊技中と小当り遊技中とで共通の大入賞口を開放してもよいが、パチンコ遊技機 1 に複数の大入賞口を設け、大当り遊技中に開放する大入賞口と小当り遊技中に開放する大入賞口とを異ならせてもよい。

【 0 7 0 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G や本変形例 1 1 3 S G - 1 のように、遊技球を右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す状態（大当り遊技状態や高確高ベース状態、第 1 K T 状態、第 2 K T 状態等）においては、画像表示装置 5 において遊技球を右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に向けて打ち出すよう遊技者に対して促す促進画像を表示するとともに、右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に設けられている一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 C に遊技球が入賞した場合は、スピーカ 8 L、8 R から遊技球が一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 C に入賞したことを報知するための入賞音を出力してもよい。一方で、全実施の形態の特徴部 1 4 1 S G や本変形例 1 1 3 S G - 1 のように、遊技球を右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す状態（大当り遊技状態や高確高ベース状態、第 1 K T 状態、第 2 K T 状態等）において左遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 L に設けられている一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 A、1 4 1 S G 0 1 0 B に遊技球が入賞した場合は、スピーカ 8 L、8 R から前記入賞音を報知しないようにすることで、促進画像が表示されている大当り遊技状態や高確高ベース状態、第 1 K T 状態、第 2 K T 状態等であるときに、左遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 L に遊技球が進入したことにもとづく違和感を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【 0 7 0 1 】

尚、本変形例 1 1 3 S G - 1 のようにパチンコ遊技機 1 の遊技状態を第 1 K T 状態や第 2 K T 状態に制御可能とする場合は、本発明における有利期間に、大当り遊技状態、小当り遊技状態、第 1 K T 状態、第 2 K T 状態が含まれる。

【 0 7 0 2 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、確変大当り A 大当り遊技終了後のスペシャルゾーン中に、画像表示装置 5 において大当り遊技中の画像 1 4 1 S G 0 0 5 X を引き続き表示するとともに、飾り図柄を非表示化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 1 3 S G - 2 として図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 3 に示すように、スペシャルゾーン中においては、大当り遊技中の画像 1 4 1 S G 0 0 5 X の画像に替えて、飾り図柄を通常状態（低確低ベース状態）やスペシャルゾーンを除く高確高ベース状態とは異なる態様で表示してもよい。

【 0 7 0 3 】

尚、このように飾り図柄を通常状態（低確低ベース状態）やスペシャルゾーンを除く高確高ベース状態とは異なる態様で表示する場合は、例えば、図 1 0 - 3 2 (A) ~ 図 1 0 - 3 2 (E) に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 L、1 4 1 S G 0 0 5 R において複数の「7」の飾り図柄を画像表示装置 5 の手前側から奥側にかけて並列表示させるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 C においては、1 の「6」の飾り図柄のみを表示させる。つまり、飾り図柄が確変大当り A のリーチハズレを示す組み合わせ（「7 6 7」の組み合わせ）で停止している状態から、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 L、1 4 1 S G 0 0 5 R に表示されている飾り図柄を前方に向けてシフトさせていくとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 1 4 1 S G 0 0 5 C に表示されている飾り図柄を水平方向に回転させることによって変動表示を実行してく。また、小図柄は飾り図柄に連動して前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G と同一態様にて変動表示を実行すればよい。

【 0 7 0 4 】

尚、これらスペシャルゾーン中のハズレの変動表示においては、飾り図柄と小図柄とを確変大当り A のリーチハズレの組み合わせ（「7 6 7」の組み合わせ）で導出表示していく。このようにスペシャルゾーン中に飾り図柄と小図柄とを確変大当り A のリーチハズレの組み合わせで導出表示していくことによって、スペシャルゾーン中に飾り図柄と小図柄

10

20

30

40

50

とが確変大当り A の組み合わせで導出表示されるか否か（飾り図柄と小図柄の組み合わせで確変大当り A の報知が実行されるか否か）に遊技者を注目させることが可能となる。

【 0 7 0 5 】

更に、スペシャルゾーン中のハズレの変動表示では、該変動表示が 3 秒間で終了する（図 10 - 4 に示す P A 1 - 4 の変動パターンにて変動表示が実行される）ので、飾り図柄と小図柄とが 3 秒毎に確変大当り A のリーチハズレの組み合わせで導出表示され、スペシャルゾーン中に飾り図柄と小図柄とが確変大当り A の組み合わせで導出表示されるか否かに遊技者をより効果的に注目させることが可能となっている。

【 0 7 0 6 】

尚、スペシャルゾーン中に変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B または非確変大当りの変動表示が実行される場合は、図 10 - 33（F）～図 10 - 33（K）に示すように、スペシャルゾーンの残り変動回数に応じた回数の擬似連演出を実行し、スペシャルゾーン終了報知演出を経由して飾り図柄と小図柄を確変大当り B または非確変大当りを示す組み合わせで導出表示すればよい。

【 0 7 0 7 】

以上のように、変形例 1 1 3 S G - 2 におけるスペシャルゾーン中においては、3 秒間の短縮変動表示を連続して実行するとともに、変動表示結果がハズレである場合には、飾り図柄と小図柄とを確変大当り A のリーチハズレの組み合わせで導出表示することで、該スペシャルゾーンの契機となった確変大当り A の大当り遊技に連続して再び確変大当り A の大当り遊技が実行されるか否かに遊技者を注目させることが可能となっている。更に、該スペシャルゾーン中に変動表示結果が大当りとなる場合には、必ず飾り図柄と小図柄が確変大当り A を示す組み合わせで導出表示される（飾り図柄と小図柄の組み合わせによって大当り種別が確変大当り A であることが報知される）ので、スペシャルゾーン中に飾り図柄と小図柄が確変大当り A を示す組み合わせで導出表示されることに対して遊技者に特別感を与えることができる。

【 0 7 0 8 】

更に、スペシャルゾーン中における確変大当り A の変動表示においては、ハズレの変動表示と同様に 3 秒間で変動表示が終了する（図 10 - 4 に示す P C 1 - 1 の変動パターンにて変動表示が実行される）ので、唐突に飾り図柄と小図柄とが確変大当り A の組み合わせで導出表示されることによって遊技者に意外感を与えることができる上、連続した確変大当り A の大当り遊技間の間隔を短縮することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 7 0 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、図 10 - 18 に示すように、連荘中に払い出された賞球数を第 1 賞球数カウンタにて集計し、確変大当り A の大当り遊技とスペシャルゾーン中に払い出された賞球数を第 2 賞球数カウンタにて集計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、これら第 1 賞球数カウンタや第 2 賞球数カウンタにて賞球数を集計する状態（大当り遊技状態や高ベース状態）とは、主に右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に向けて遊技球を打ち出す状態であるので、変形例 1 4 1 S G - 1 として、これら第 1 賞球数カウンタや第 2 賞球数カウンタにて賞球数を集計する場合は、右遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 R に設けられている入賞口（第 2 始動入賞口や大入賞口、一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 C）に遊技球が入賞した場合の賞球については集計する一方で、左遊技領域 1 4 1 S G 0 0 2 L に設けられている入賞口（一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 A や一般入賞口 1 4 1 S G 0 1 0 B、第 1 始動入賞口）に遊技球が入賞した場合の賞球については集計しないようにしてもよい。このようにすることで、第 1 賞球数カウンタや第 2 賞球数カウンタにおいて遊技状態に応じた適切な賞球数の集計を実行することができる。

【 0 7 1 0 】

また、前記変形例 1 1 3 S G - 1 では、パチンコ遊技機 1 を第 2 K T 状態に制御可能とし、大当り遊技状態と第 2 K T 状態における小当り遊技状態において持ち玉（賞球）を増加させていく遊技性とする場合を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 1 を第 2 K T 状態に制御可能とし、大当り遊技状態と第 2 K T 状態における小当り遊技状態において持ち玉（賞球）を増加させていく遊技性とする場合は、遊技状態が大当り遊技状態や第 2 K T 状態から第 1 K T 状態や通常状態に変化するまでの期間（連荘中の期間）にわたって、大当り遊技状態と小当り遊技状態に制御された回数の合計を集計し、該集計した回数（通算当り回数）を遊技者に対して報知するための画像（当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P）を画像表示装置 5 に表示してもよい。

【 0 7 1 1 】

具体的には、変形例 1 4 3 S G - 1 として図 1 0 - 3 4 (A) ~ 図 1 0 - 3 4 (E) に示すように、先ず、通常状態において飾り図柄と小当り図柄とが大当りを示す組合せで導出表示された場合は、大当り遊技開始時の画像表示装置 5 において通算当り回数が 1 回であることを報知する当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P が表示される。そして該大当り遊技終了後に制御された第 2 K T 状態において再び飾り図柄と小当り図柄とが大当りを示す組合せで導出表示される、または、小当りを示す組合せで導出表示された場合は、通算当り回数の値を + 1 し、該大当り遊技開始時や小当り遊技開始時の画像表示装置 5 において通算当り回数が 2 回であることを報知する当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P が表示されればよい。

10

【 0 7 1 2 】

更に、このように大当り遊技や小当り遊技の開始時に画像表示装置 5 にて当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を表示する場合は、通算当り回数が所定回数に到達する毎に、該通算当り回数が所定回数に達したことを報知する演出を実行してもよい。

20

【 0 7 1 3 】

具体的には、図 1 0 - 3 5 (F) ~ 図 1 0 - 3 5 (H) に示すように、通算当り回数が 5 回に達した場合は、先ず、大当り遊技や小当り遊技の開始時の画像表示装置 5 において通算当り回数が 5 回目であることを報知する当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P が表示される。更に、画像表示装置 5 において通算当り回数が 5 回に達したことを報知するためのキャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M a が表示される。

【 0 7 1 4 】

また、図 1 0 - 3 5 (I) ~ 図 1 0 - 3 5 (K) に示すように、通算当り回数が 1 0 回に達した場合は、先ず、大当り遊技や小当り遊技の開始時の画像表示装置 5 において通算当り回数が 1 0 回目であることを報知する当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P が表示される。更に、画像表示装置 5 において通算当り回数が 1 0 回に達したことを報知するためのキャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M b が表示される。

30

【 0 7 1 5 】

以上のように、本変形例 1 4 3 S G - 1 においては、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御された合計回数を通算当り回数として集計するとともに、大当り遊技や小当り遊技の開始時に通算当り回数に応じた当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を表示することによって遊技者に対して通算当り回数を報知することが可能となっている。更に、画像表示装置 5 においてキャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M a 、 1 4 1 S G 0 0 5 M b を表示することによって遊技者に対して通算当り回数が 5 の倍数回に達したことも報知することが可能となっている。そして、通算当り回数が集計可能な上限値に達した場合は、更に大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されることによって当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P にて報知される通算当り回数は上限値（上限回数）から変化しない一方で、キャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M a 、 1 4 1 S G 0 0 5 M b の表示は継続して実行される（通算当り回数が 5 の倍数回に達したことの報知は継続して実行される）ので、通算当り回数が集計可能な上限値に達した場合であっても遊技興趣を向上できるようになっている。

40

【 0 7 1 6 】

更に、画像表示装置 5 におけるキャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M a 、 1 4 1 S G 0 0 5 M b の表示は、通算当り回数が集計可能な上限値に達しているか否かにかかわらず実行可能となっているので、通算当り回数が集計可能な上限値に達した場合での遊技興趣を更に向上できるようになっている。

50

【 0 7 1 7 】

また、本変形例 1 4 3 S G - 1 では、大当り遊技状態に制御されたり小当り遊技状態に制御されたことにもとづいて画像表示装置 5 に当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を表示する、つまり、大当り遊技状態に制御されることや小当り遊技状態に制御されることを契機として通算当り回数を更新し、該更新した通算当り回数に応じた当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を画像表示装置 5 に表示するので、更新された通算当り回数に対応して適切な当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を画像表示装置 5 に表示することができる。

【 0 7 1 8 】

また、本変形例 1 4 3 S G - 1 のパチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態や第 2 K T 状態での小当り遊技状態にて主に持ち玉（賞球）を増やすことができる遊技性であって、該遊技性上における大当り遊技状態と小当り遊技状態に制御された合計回数を通算当り回数として当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P にて報知可能となっているので、第 2 K T 状態における遊技興趣を向上することができる。

10

【 0 7 1 9 】

また、本変形例 1 4 3 S G - 1 では、図 1 0 - 3 5 (H) 及び図 1 0 - 3 5 (K) に示すように、通算当り回数が 5 の倍数回に達する毎に画像表示装置 5 において異なるキャラクタ画像（キャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M a 、 1 4 1 S G 0 0 5 M b ）を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら通算当り回数が 5 の倍数回に達する毎に画像表示装置 5 に表示するキャラクタ画像は、常に同一キャラクタ画像であってもよい。更に、通算当り回数が 5 の倍数回に達する毎に画像表示装置 5 において異なるキャラクタ画像を表示する場合は、画像表示装置 5 に表示するキャラクタ画像を予め定められている順番で表示してもよいし、或いはランダムに表示してもよい。

20

【 0 7 2 0 】

また、本変形例 1 4 3 S G - 1 では、通算当り回数が 5 の倍数回に達する毎に画像表示装置 5 においてキャラクタ画像（キャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M a 、 1 4 1 S G 0 0 5 M b ）を表示することで、遊技者に対して通算当り回数が 5 の倍数回に達したことを報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ 8 L 、 8 R からの音出力や遊技効果ランプ 9 の発光等により通算当り回数が 5 の倍数回に達したことを遊技者に対して報知してもよい。

【 0 7 2 1 】

30

また、本変形例 1 4 3 S G - 1 では、通算当り回数が 5 の倍数回に達する毎に画像表示装置 5 においてキャラクタ画像（キャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M a 、 1 4 1 S G 0 0 5 M b ）を表示することで、遊技者に対して通算当り回数が 5 の倍数回に達したことを報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、通算当り回数が 5 以外の数の倍数回に達する毎に画像表示装置 5 においてキャラクタ画像を表示するようにしてもよい。

【 0 7 2 2 】

更に、本変形例 1 4 3 S G - 1 では、遊技状態が大当り遊技状態や第 2 K T 状態から第 1 K T 状態や通常状態に変化するまでの期間にわたって、大当り遊技状態と小当り遊技状態に制御された回数の合計を集計し、該集計した回数（通算当り回数）を遊技者に対して報知するための画像（当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P ）を画像表示装置 5 に表示する形態を例示しているが、図 1 0 - 3 6 (L) 及び図 1 0 - 3 6 (O) に示すように、通算当り回数が集計可能な上限値（例えば、99回）に到達した場合は、新たに大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御された場合（通算当り回数が 1 0 0 回に達した場合）であっても大当り遊技や小当り遊技の開始時に通算当り回数が集計可能な上限値であることを示す当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を画像表示装置 5 に表示してもよい。更にこのように通算当り回数が集計可能な上限値を超えたにもかかわらず新たに大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御された場合は、図 1 0 - 3 6 (O) ~ 図 1 0 - 3 6 (P) に示すように、大当り遊技や小当り遊技の開始時に通算当り回数が集計可能な上限値であることを示す当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を画像表示装置 5 に表示する一方で、通算当り回数が 5 の倍数

40

50

回に達したことを報知するためのキャラクタ画像 1 4 1 S G 0 0 5 M a の表示は実行するようにしてもよい。

【 0 7 2 3 】

尚、本変形例 1 4 3 S G - 1 では、遊技状態が大当り遊技状態や第 2 K T 状態から第 1 K T 状態や通常状態に変化するまでの期間にわたって、大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された合計回数を通算当り回数として集計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、通算当り回数としては、大当り遊技状態に制御された回数のみ、または、小当り遊技状態に制御された回数のみを集計してもよい。

【 0 7 2 4 】

また、本変形例 1 4 3 S G - 1 では、図 1 0 - 3 6 に示すように、大当り遊技や小当り遊技の開始時に画像表示装置 5 において当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を表示することで、遊技者に対して通算当り回数を報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 に当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を表示するタイミングは、変動表示中における飾り図柄が大当りや小当りの組合せで導出表示されたタイミングや、大当り遊技や小当り遊技の終了タイミング等であってもよい。更に、変形例 1 4 3 S G - 2 として、当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P は、遊技状態が大当り遊技状態、小当り遊技状態、第 2 K T 状態等から通常状態や第 1 K T 状態に変化するまでの期間、つまり、第 2 K T 状態における複数回の変動表示の実行中、大当り遊技中、小当り遊技中に常時表示していてもよい。尚、この場合は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御された時点で当り報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 P を更新表示し、新たな通算当り回数を遊技者に対して報知可能とすればよい。このようにすることで、変動表示中であっても通算当り回数を遊技者が認識可能となるので、興趣を向上できる。

【 0 7 2 5 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、画像表示装置 5 において大当り遊技中、スペシャルゾーン中、高ベース中等に付与された賞球数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、画像表示装置 5 においては、これら大当り遊技中、スペシャルゾーン中、高ベース中等における遊技球の純増数を表示可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は自身が獲得した遊技球数をより正確に把握することができる。

【 0 7 2 6 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、パチンコ遊技機 1 を特別図柄の変動表示を実行し、該変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御可能な遊技機（所謂 1 種機）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 は、特別図柄の変動表示に基づいて大当り遊技状態に制御可能であるとともに、小当り遊技中に大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球通過することに基づいて大当り遊技状態に制御可能な遊技機（所謂 1 種 2 種混合機）であってもよい。尚パチンコ遊技機 1 をこのような 1 種 2 種混合機とする場合は、通常状態においては、遊技球を左遊技領域に打ち出すことによって第 1 特別図柄の変動表示を実行し、該第 1 特別図柄の変動表示に基づいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技終了後の高ベース状態に遊技球を右遊技領域に打ち出すことによって第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当り遊技状態中に遊技球を前記特定領域に進入させて大当り遊技状態に制御する遊技性とする。

【 0 7 2 7 】

そして、前記高ベース状態における第 2 特図の所定回数の変動表示を実行する第 1 特別期間と、残り時短回数が 0 回となり 4 個の第 2 特図保留記憶に基づいて第 2 特別図柄の変動表示を実行する第 2 特別期間とで、それぞれ変動表示結果が大当りや小当りとなるか否かに応じて異なる演出を実行してもよい。

【 0 7 2 8 】

例えば、前記第 1 特別期間の変動表示において変動表示結果が大当りや小当りとなる場合は、該変動表示において第 1 特別期間の残り変動回数に応じた回数の擬似連演出を実行し、第 2 特別期間の変動表示において演出図柄が大当りや小当りの組み合わせで導出表示

10

20

30

40

50

されたように見せかけてもよい。

【 0 7 2 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、C P U 1 0 3 から演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0) に対してスペシャルゾーン開始通知コマンドやスペシャルゾーン終了通知コマンドを送信することによって、演出制御用 C P U 1 2 0 がスペシャルゾーン中であるか否かを判定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、演出制御用 C P U 1 2 0 は確変大当り A の大当り遊技終了後からの変動表示回数によってスペシャルゾーン中であるか否かを判定してもよい。尚、このように演出制御用 C P U 1 2 0 が確変大当り A の大当り遊技終了後からの変動表示回数によってスペシャルゾーン中であるか否かを判定する場合は、C P U 1 0 3 がスペシャルゾーン開始通知コマンドやスペシャルゾーン終了通知コマンドを送信する必要がないので、これらスペシャルゾーン開始通知コマンドやスペシャルゾーン終了通知コマンドを演出制御コマンドから除外してもよい。

10

【 0 7 3 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、確変大当り A の大当り遊技終了後のみスペシャルゾーンに移行する形態を例示したが、確変大当り B の大当り遊技終了後においてもスペシャルゾーンに移行するようにしてもよい。

【 0 7 3 1 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、スペシャルゾーンを、確変大当り A の大当り遊技後からの高確高ベース状態における 3 2 回の特図ゲーム (3 2 回の変動表示) を実行するまでの期間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、スペシャルゾーンは、大当り遊技終了後からの高ベース状態 (高確・低確を問わない) における 3 2 回の特図ゲームを実行するまでの期間としてもよい。つまり、非確変大当りの大当り遊技終了後にスペシャルゾーンに移行してもよい。

20

【 0 7 3 2 】

また、上述したように、複数の大当り遊技終了後にスペシャルゾーン移行可能な形態とする場合は、終了した大当り遊技に応じてスペシャルゾーンに制御される特図ゲーム数 (変動表示回数) を異ならせてもよい。

【 0 7 3 3 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、スペシャルゾーン中の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り A となる場合に、当該変動表示の変動パターンを特図変動時間が 3 秒である P C 1 - 1 の変動パターンに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、上述したように複数の大当り遊技終了後にスペシャルゾーン移行可能な形態とする場合は、終了した大当り種別に応じてスペシャルゾーン中に P C 1 - 1 の変動パターンの対象とする大当り種別を異ならせてもよい。例えば、確変大当り B の大当り遊技終了後にスペシャルゾーンに移行した場合は、該スペシャルゾーン中の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が確変大当り B となる場合に、当該変動表示の変動パターンを特図変動時間が 3 秒である P C 1 - 1 の変動パターンにて実行し、非確変大当りの大当り遊技終了後にスペシャルゾーンに移行した場合は、該スペシャルゾーン中の変動表示において変動表示結果が大当り且つ大当り種別が非確変大当りとなる場合に、当該変動表示の変動パターンを特図変動時間が 3 秒である P C 1 - 1 の変動パターンにて実行すればよい。

30

40

【 0 7 3 4 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、画像表示装置 5 に第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B を表示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、パチンコ遊技機 1 に画像表示装置 5 とは異なる表示装置を設け、該表示装置において第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B を表示可能としてもよい。

【 0 7 3 5 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G においては、本発明における「遊技価値」を

50

遊技球のいずれかの入賞口への入賞に応じて払い出される賞球とし、集計した賞球数を第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bとして画像表示装置5に表示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、本発明における「遊技価値」を大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御された回数とし、これら大当り遊技状態に制御された回数、小当り遊技状態に制御された回数、または大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数との集計回数を画像表示装置5にて表示してもよい。

【0736】

また、前記実施の形態の変形例143SG-1においては、本発明にける「遊技価値」を大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数との合計回数とし、これら大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数との集計回数に応じた当り報知画像141SG005P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、本発明における「遊技価値」を遊技球のいずれかの入賞口への入賞に応じて払い出される賞球とし、集計した賞球数を第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bとして画像表示装置5に表示するようにしてもよい。

【0737】

また、前記実施の形態の特徴部141SGでは、連荘中における全ての賞球数（大入賞口や各始動入賞口、一般入賞口への入賞によって払い出された賞球）である第1賞球数カウンタの値141SG005Aと確変大当りAの大当り遊技中に払い出された賞球数（大入賞口や各始動入賞口、一般入賞口への入賞によって払い出された賞球）とスペシャルゾーン中に払い出された賞球数（大入賞口や各始動入賞口、一般入賞口への入賞によって払い出された賞球）である第2賞球数カウンタの値141SG005Bを画像表示装置5に表示し、前記実施の形態の変形例143SG-1では、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bに替えて、連荘中に大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数の集計値に応じた当り報知画像141SG005Pを画像表示装置5に表示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、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005B加えて当り報知画像141SG005Pを画像表示装置5に表示してもよい。

【0738】

また、前記実施の形態の特徴部141SGでは、大当り遊技状態中、小当り遊技状態中、高ベース状態中に払い出された賞球数を集計し、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bとして画像表示装置5に表示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113SG-1や変形例143SG-1にて例示した大当り遊技状態中、小当り遊技状態中、第1KT状態中、第2KT状態中に制御可能なパチンコ遊技機1において、これら大当り遊技状態中、小当り遊技状態中、第1KT状態中、第2KT状態中に払い出された賞球数を集計し、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bとして画像表示装置5に表示してもよい。

【0739】

また、前記実施の形態の特徴部141SGでは、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが集計可能な上限値に達した場合、該上限値の表示から表示態様が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、第1賞球数カウンタの値141SG005Aや第2賞球数カウンタの値141SG005Bが集計可能な上限値に達した場合は、これらカウンタの値が集計可能な上限値に達したことを示す表示態様に变化させる（例えば、第1賞球数カウンタの値141SG005Aが上限値である「99999」に達した場合や第2賞球数カウンタの値141SG005Bが上限値である「9999」に達した場合は、これら数値を「大連荘中」等の表示に変化させる）ようにしてもよい。

【 0 7 4 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 1 S G では、加算演出（第 1 加算演出や第 2 加算演出）と入賞報知演出とを個別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、これら加算演出と入賞報知演出とを連動して実行してもよい。具体的には、遊技球の入賞にもとづいて入賞報知演出を実行し、該入賞報知演出として画像表示装置 5 に表示した入賞報知画像 1 4 1 S G 0 0 5 N が第 1 賞球数カウンタや第 2 賞球数カウンタに吸い込まれるように作用することで加算演出が実行されるようにすればよい。

【 0 7 4 1 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 4 1 S G 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。尚、スロットマシンにおいては、例えば、ボーナス中に払い出された賞球数（メダル数）と A R T 中に払い出された賞球数（メダル数）の合計と、A R T 中に払い出された賞球数（メダル数）を個別に表示し、これらの賞球数の表示に本発明を適用すればよい。

【 0 7 4 2 】

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 - 1 2 の特徴部 3 1 A K）、パチンコ遊技機 1 の起動した状態に応じて主基板 1 1（C P U 1 0 3）から演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）に対して異なるコマンドを送信するとともに、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで異なる態様の演出（起動報知）を実行可能であり、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更する場合には R A M 1 0 2 がクリアされることを報知する形態（図 9 - 1 ~ 図 9 - 2 7 の特徴部 1 2 2 S G）、連荘中に集計した賞球数を第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B として画像表示装置 5 に表示し、これら第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B が集計可能な上限値に達した後も加算演出（第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A を更新するための第 1 加算演出や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B を更新するための第 2 加算演出）を実行する一方で加算演出後の第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B を更新しないととも、第 1 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 A や第 2 賞球数カウンタの値 1 4 1 S G 0 0 5 B の値にかかわらず遊技球がいずれかの入賞口に入賞したことを報知するための入賞報知演出を実行する形態（図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 2 8 の特徴部 1 4 1 S G）を例示したが、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。

【 0 7 4 3 】

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 1 S G とを適用する場合は、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されて起動したことで、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されずに起動した場合とは異なる態様にて加算演出、入賞報知演出、賞球数報知演出、スペシャルゾーン終了報知演出等を実行可能としてもよい。また、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて加算演出、入賞報知演出、賞球数報知演出、スペシャルゾーン終了報知演出等の少なくとも一部の演出態様を異ならせるようにしてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 7 4 4 】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置

10

20

30

40

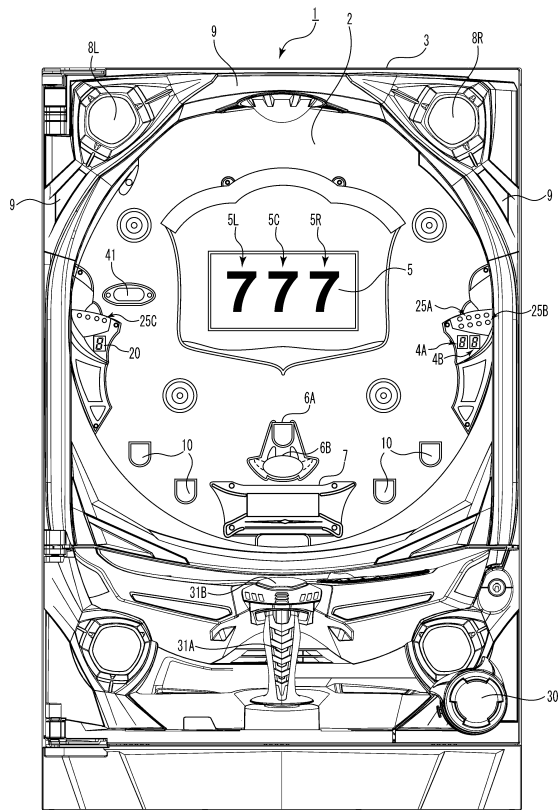
50

- 1 1 主基板
 1 2 演出制御基板
 1 0 3 C P U
 1 2 0 演出制御用 C P U

【図面】

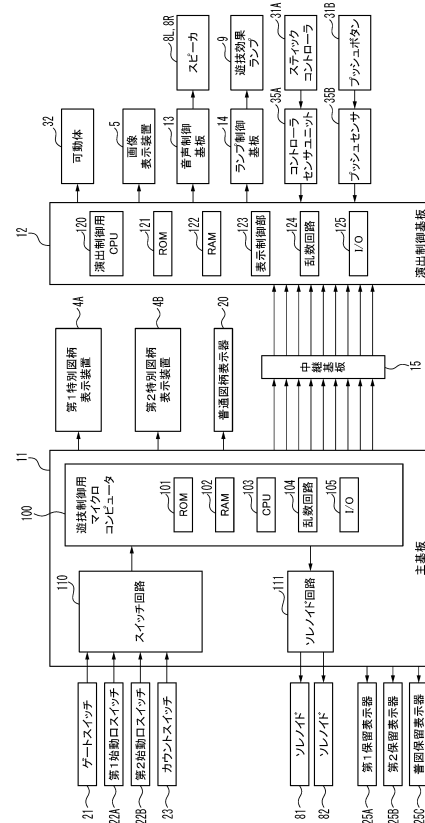
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

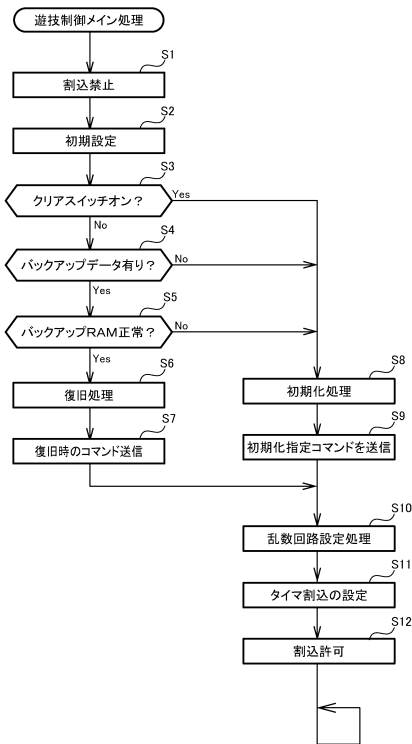
30

40

50

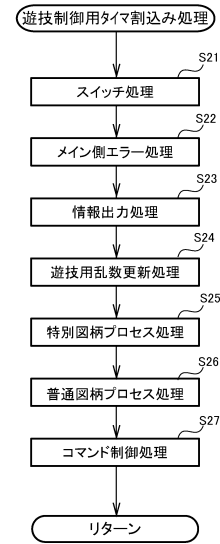
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

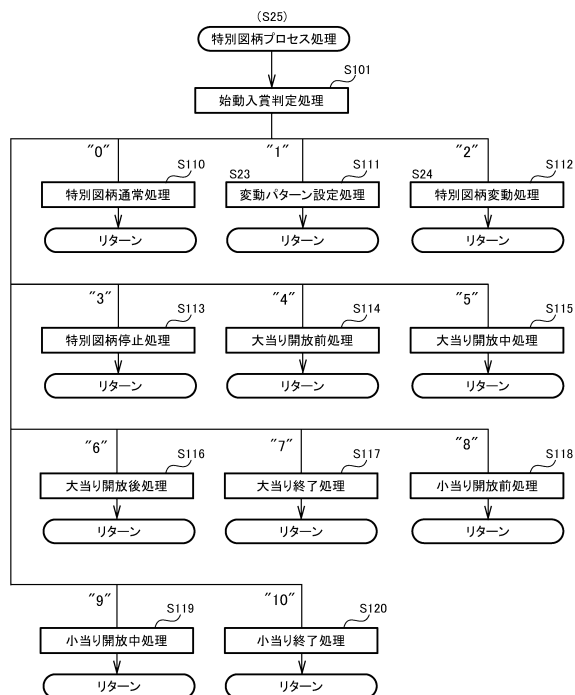


10

20

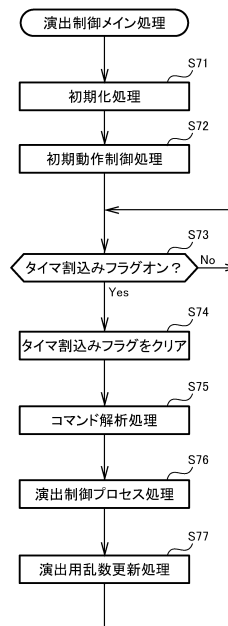
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



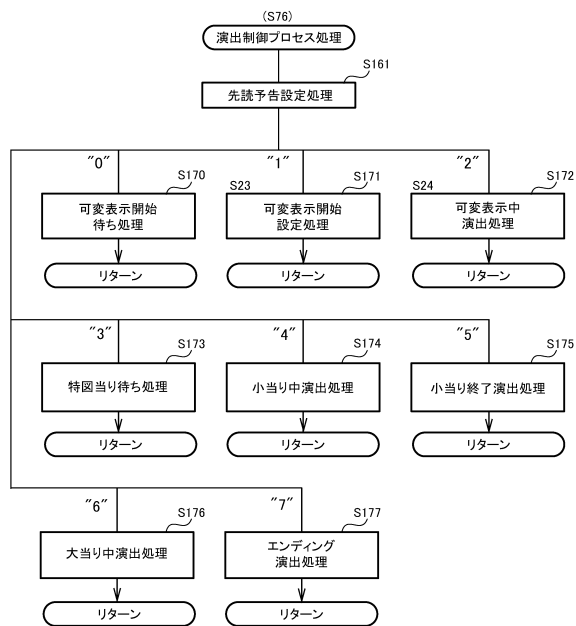
30

40

50

【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】

(A)

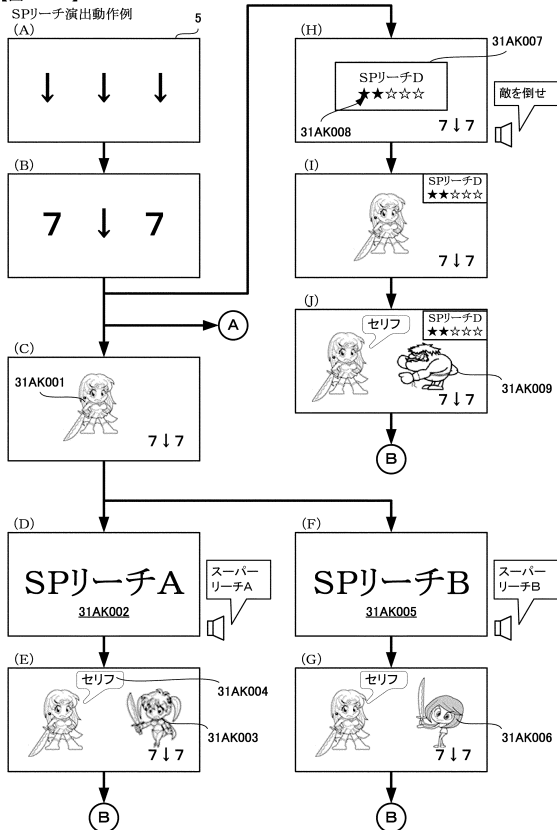
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
...	...
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチ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

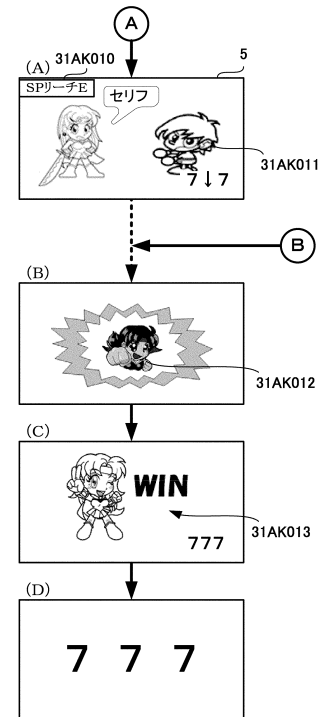
【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】



10

20

30

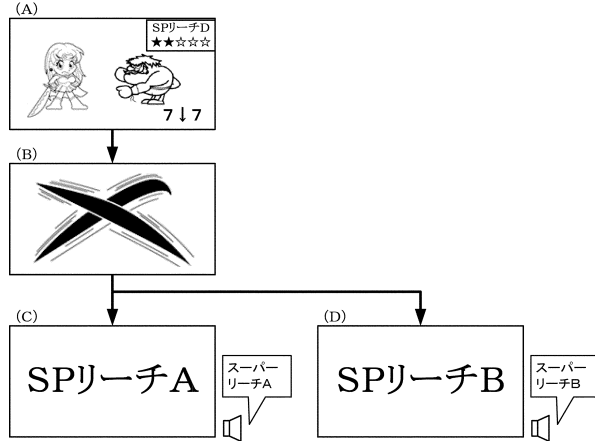
40

50

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

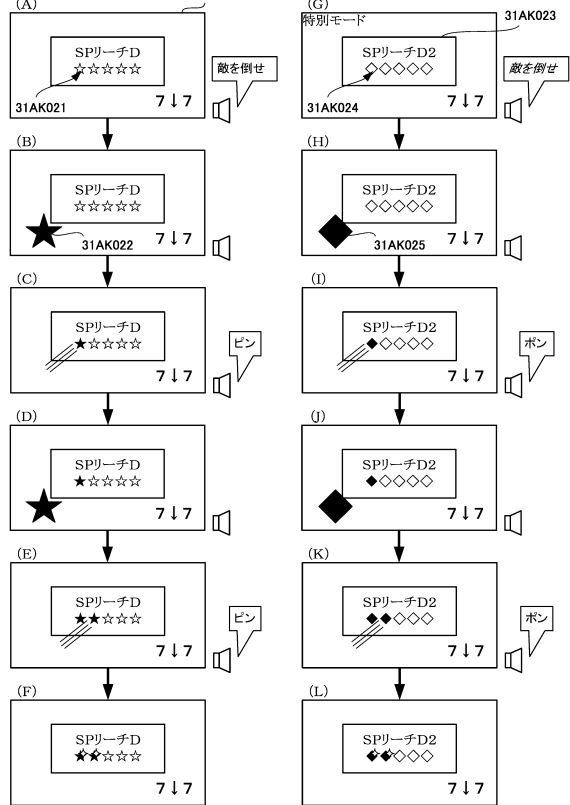
発展演出の演出動作例



【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

期待度示唆演出の演出動作例 5



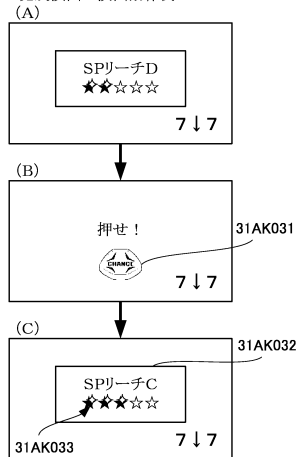
10

20

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

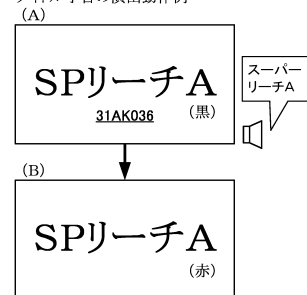
発展演出の演出動作例



【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

タイトル予告の演出動作例



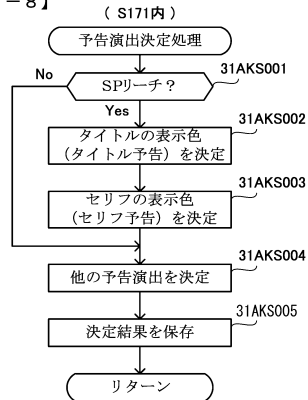
30

40

50

【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)

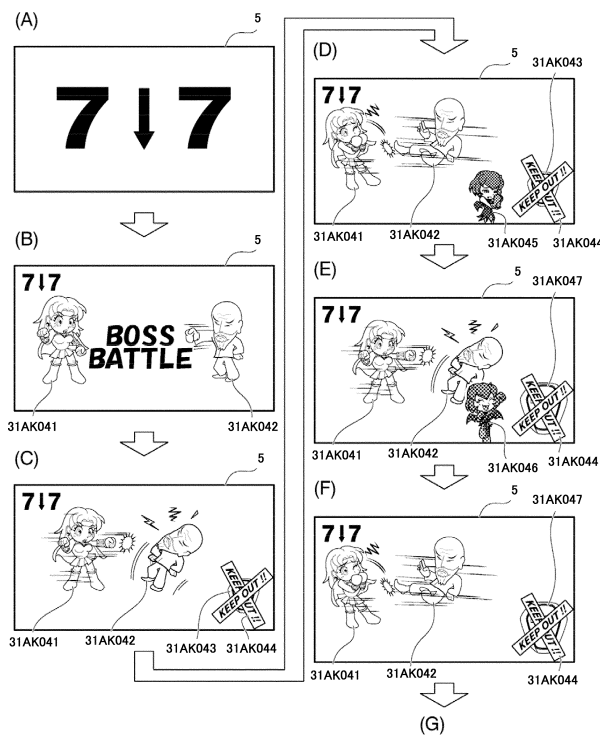
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(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

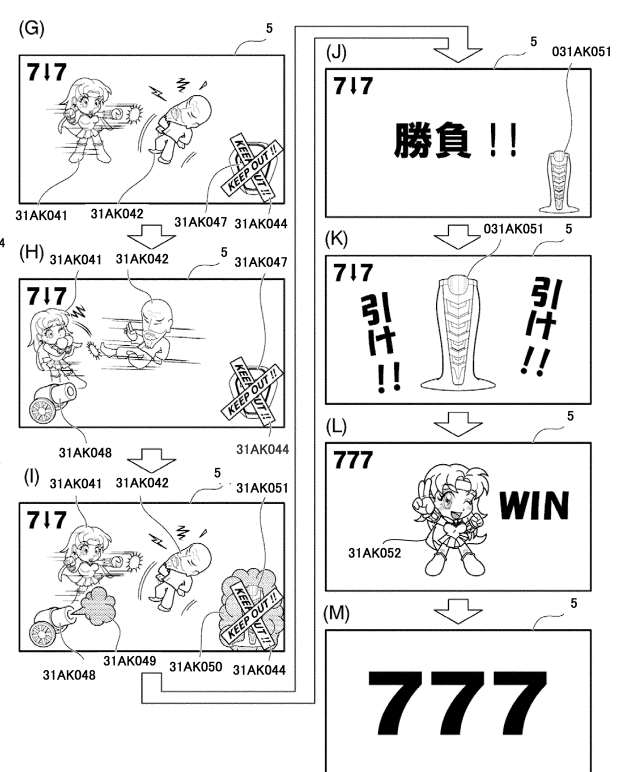
【図 8 - 10】

【図 8 - 10】



【図 8 - 11】

【図 8 - 11】



10

20

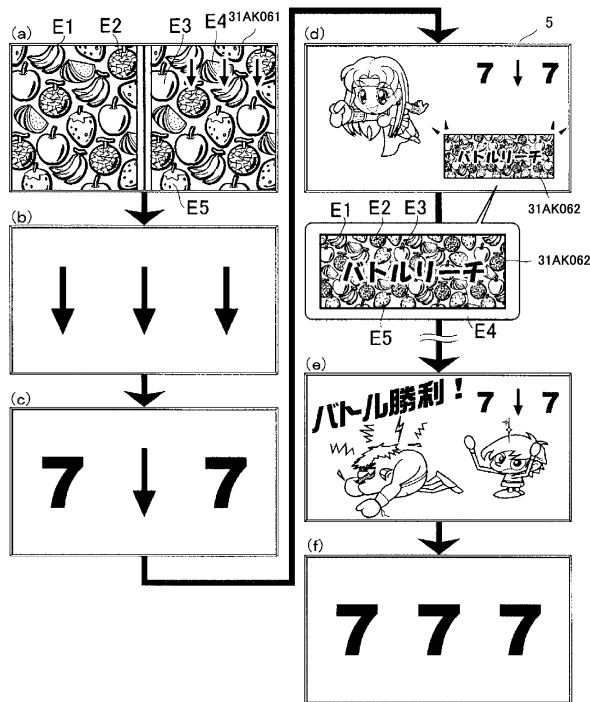
30

40

50

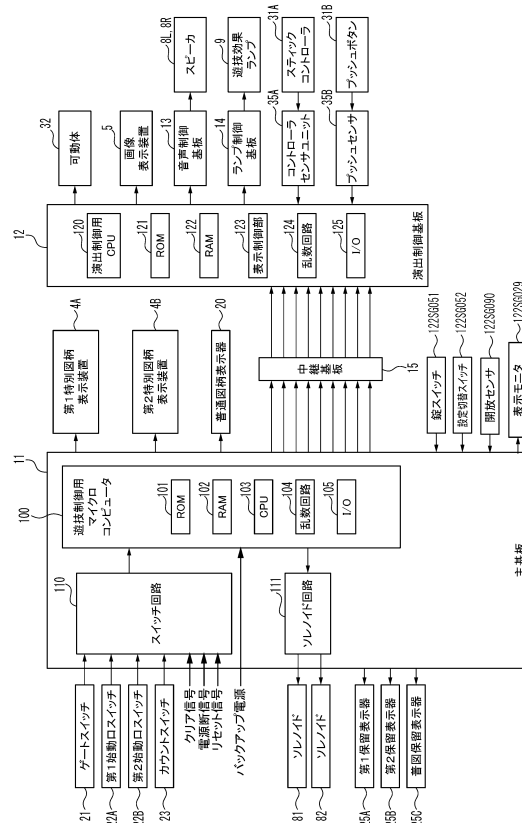
【 図 8 - 1 2 】

【图 8-12】



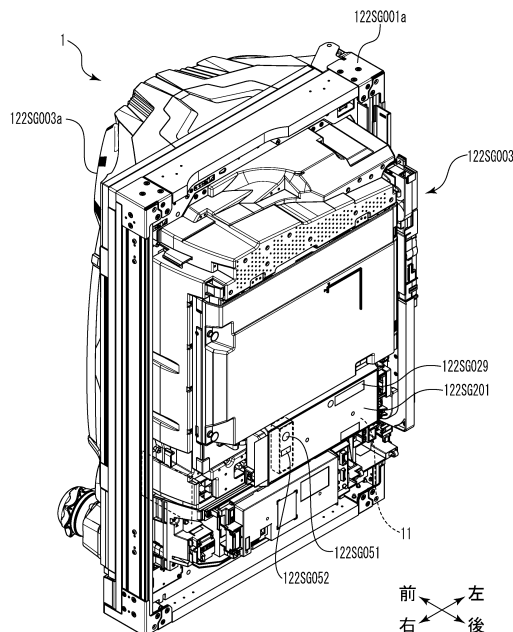
【 図 9 - 1 】

【图9-1】



【 図 9 - 2 】

【图 9-2】



【圖 9 - 3】

【图 9-3】

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を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始動大入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動大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

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	大当りD

【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 - 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)
PC1-1	4000	小当り

10

【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
	32767～33429(確率:1/99)	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
	32767～33429(確率:1/99)	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
	32767～34078(確率:1/50)	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
	32767～34078(確率:1/50)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【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

20

30

40

50

【 図 9 - 8 】

【图 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 - 9 】

【图 9-9】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1~400	1~350	1~300
スーパーPB1-2	401~850	351~825	301~800
スーパーPB1-3	851~997	826~997	801~997

(B)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)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1~200	1~150	1~100
スーパーPB1-2	201~550	151~450	101~350
スーパーPB1-3	551~997	451~997	351~997

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
小当りPC1-1	1~997	1~997	1~997

【 図 9 - 1 0 】

【图 9-10】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-1	1~450	1~400	1~350
ノーマルPA2-1	451~700	401~700	351~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-2	1~500	1~450	1~400
ノーマルPA2-1	501~700	451~700	401~700
スーパ-PA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパ-PA2-3	901~997	901~997	901~997

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

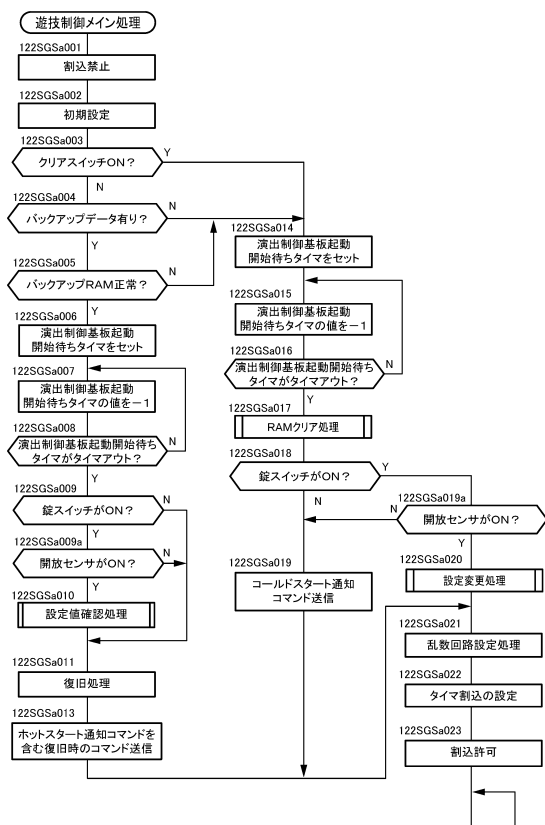
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1~550	1~500	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	501~700	451~700
スーパ-PA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパ-PA2-3	901~997	901~997	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-4	1~550	1~500	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	501~700	451~700
スーパ-PA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパ-PA2-3	901~997	901~997	901~997

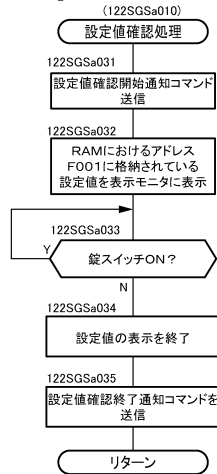
【 図 9 - 1 1 】

【图 9-11】



【図 9 - 1 2】

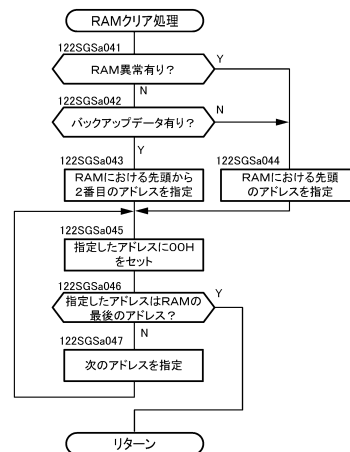
【図 9 - 1 2】



【図 9 - 1 3】

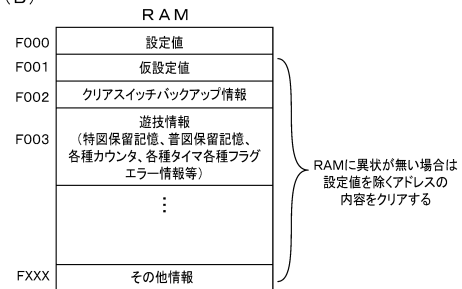
【図 9 - 1 3】

(A)



10

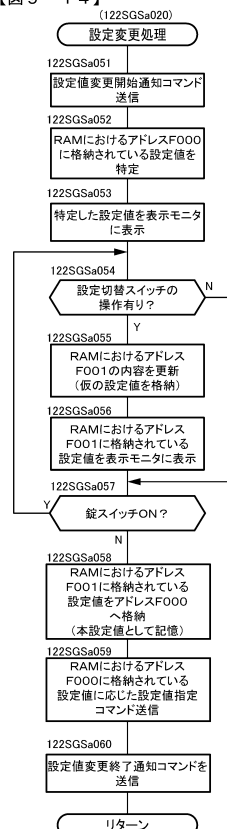
(B)



20

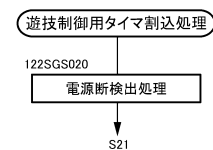
【図 9 - 1 4】

【図 9 - 1 4】



【図 9 - 1 5】

【図 9 - 1 5】



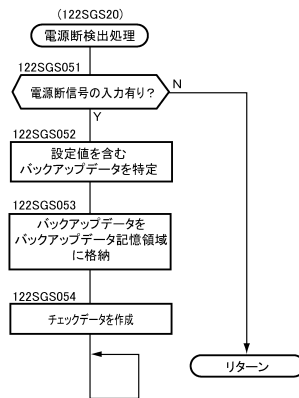
30

40

50

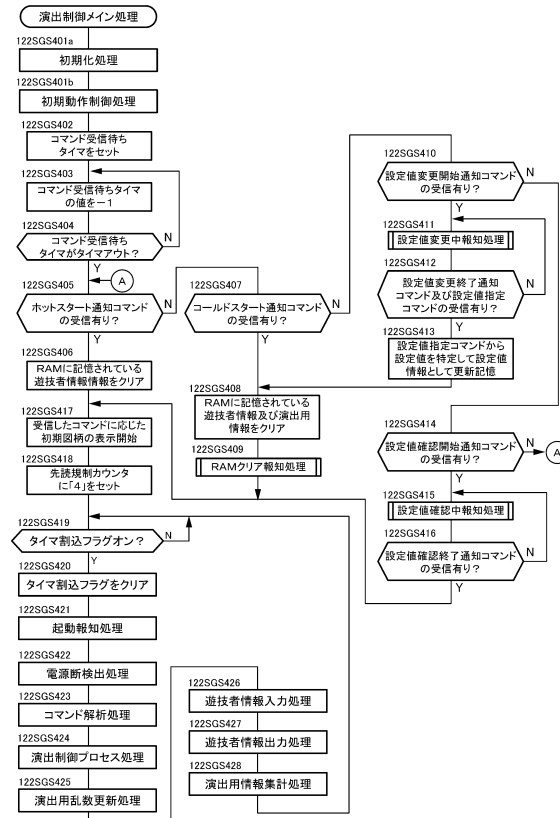
【 図 9 - 1 6 】

【図 9-16】



【 図 9 - 1 7 】

【图 9-17】



10

20

【 図 9 - 1 8 】

【图9-18】

RAM 122に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート or 設定値確認	コールドスタート	設定値変更
選抜者情報	選抜者の入力を受け付けからの 変動回数、大当り回数、Sリーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、 大当り回数、Sリーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（1～3の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【 図 9 - 1 9 】

【図9-19】

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

30

40

50

【図 9 - 20】

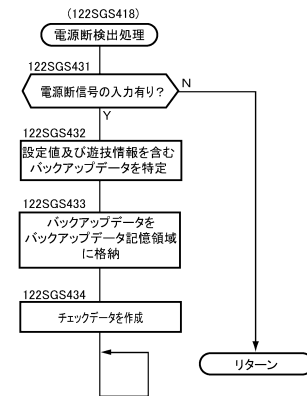
【図 9 - 20】

起動時の報知態様 (122SGS421)

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 (60秒) + 出力音 A 出力 (30秒)
コールドスタート通知	ランプ点灯 (60秒) + 出力音 B 出力 (30秒)
設定値変更終了通知	ランプ点灯 (40秒) + 出力音 C 出力 (20秒) + メッセージ表示 (40秒)

【図 9 - 21】

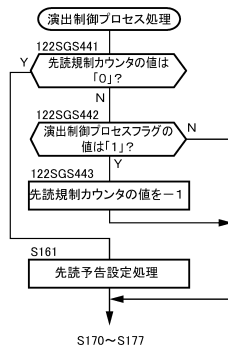
【図 9 - 21】



10

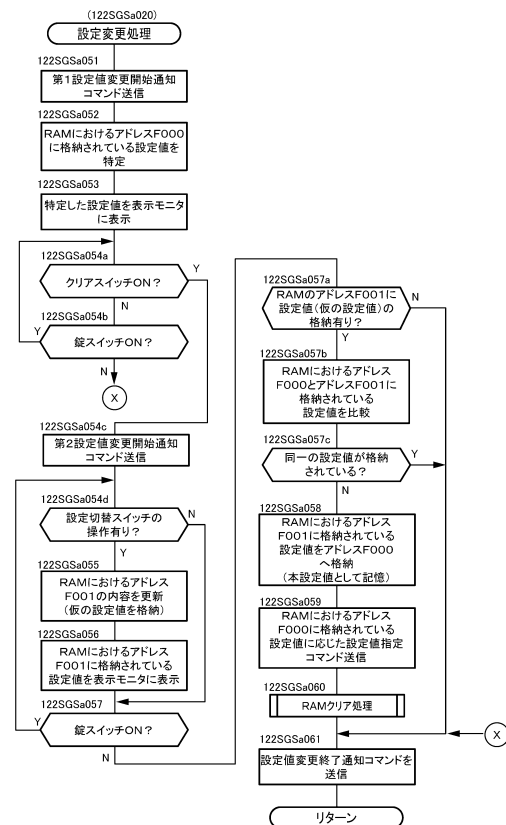
【図 9 - 22】

【図 9 - 22】



【図 9 - 23】

【図 9 - 23】変形例 122SG-1



20

30

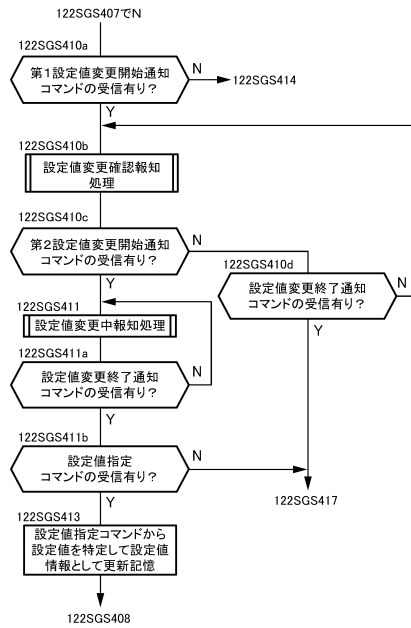
40

50

【図 9 - 2 4】

【図 9 - 2 4】変形例 1 2 2 S G - 1

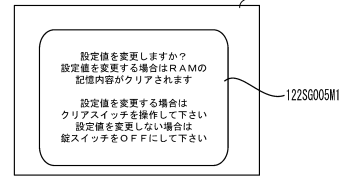
演出制御メイン処理の一部



【図 9 - 2 5】

【図 9 - 2 5】変形例 1 2 2 S G - 1

(A) 設定変更状態で起動



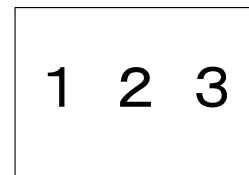
(B) 設定値を変更せず
錠スイッチをOFF
(RAM 1 0 2 クリアされず)



(C) クリアスイッチON



(D) 設定値を変更せず
(RAM 1 0 2 クリアされず)

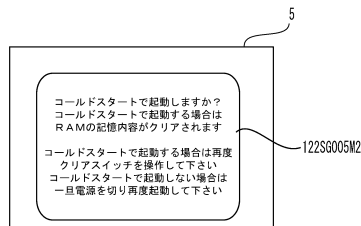


(E) 設定値を変更
(RAM 1 0 2 クリア)



【図 9 - 2 6】

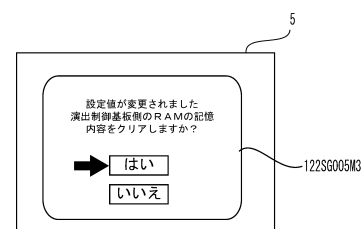
【図 9 - 2 6】変形例 1 2 2 S G - 2



【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)



10

20

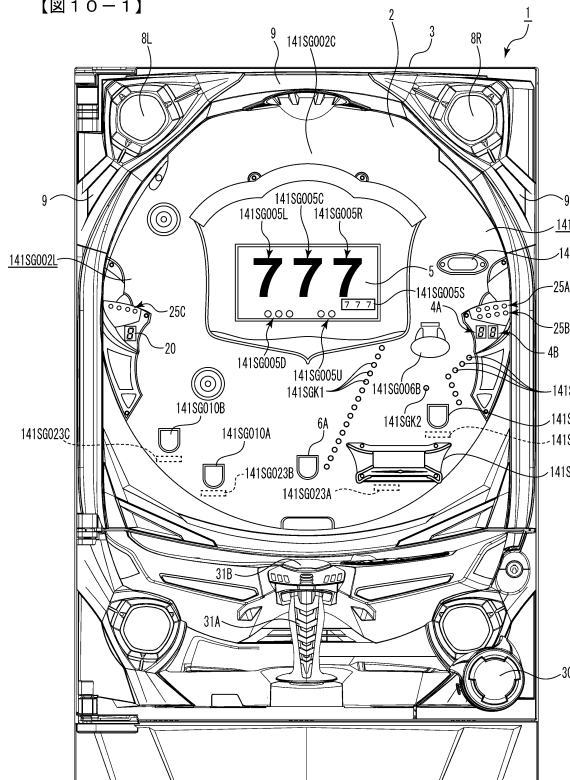
30

40

50

【図 10 - 1】

【図 10-1】



【図 10 - 3】

【図 10-3】

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	普図表示結果判定用

【図 10 - 2】

【図 10-2】

(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
C3	XX	賞球数通知	賞球数を通知
C4	01	スペシャルゾーン開始通知	スペシャルゾーンの開始を通知
C4	02	スペシャルゾーン終了通知	スペシャルゾーンの終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	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 10 - 4】

【図 10-4】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(低ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(低ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(低ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(高ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	非スペシャルゾーン中ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	非スペシャルゾーン中スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	非スペシャルゾーン中スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	非スペシャルゾーン中ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	非スペシャルゾーン中スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	非スペシャルゾーン中スーパーリーチβ(大当り)
PA1-4	3000	短縮(スペシャルゾーンを含む高ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	非スペシャルゾーン中ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	非スペシャルゾーン中スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	非スペシャルゾーン中スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	非スペシャルゾーン中ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	非スペシャルゾーン中スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	非スペシャルゾーン中スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	3000	スペシャルゾーン中大当り(確変大当りA)
PD1-1	23000	スペシャルゾーン中大当り(疑似連1回・確変大当りBor非確変大当り)
PD1-2	26000	スペシャルゾーン中大当り(疑似連2回・確変大当りBor非確変大当り)
PD1-3	29000	スペシャルゾーン中大当り(疑似連3回・確変大当りBor非確変大当り)
⋮	⋮	⋮
PD1-32	116000	スペシャルゾーン中大当り(疑似連32回・確変大当りB非確変大当り)
PE1-1	4000	特殊当り(小当り)

※スペシャルゾーン: 確変大当りA後の高確高ベース中32回迄の変動表示

10

20

30

40

50

【図 10 - 5】

【図 10 - 5】

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 - 6】

【図 10 - 6】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当り種別
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

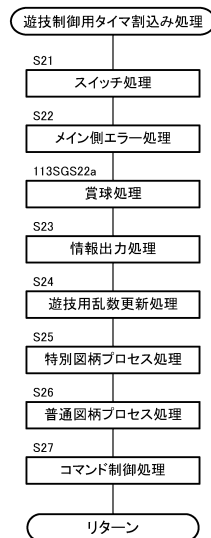
(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5

10

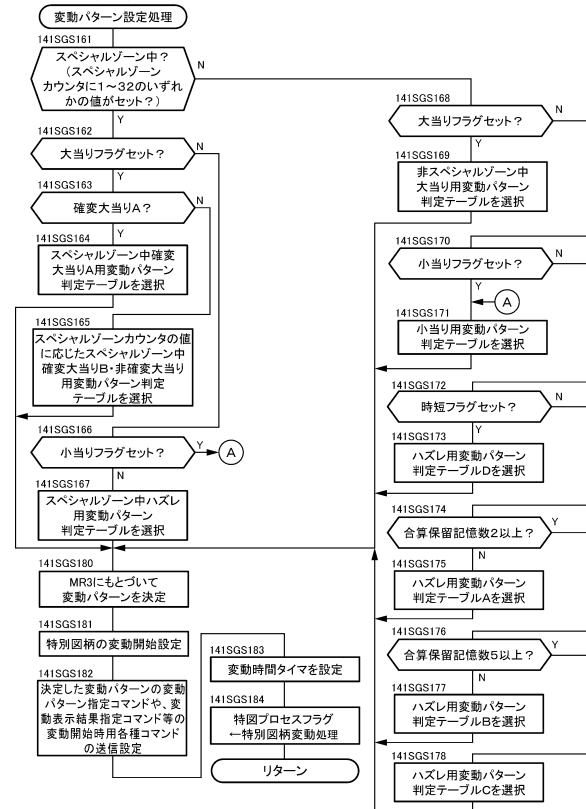
【図 10 - 7】

【図 10 - 7】



【図 10 - 8】

【図 10 - 8】
(S111)



20

30

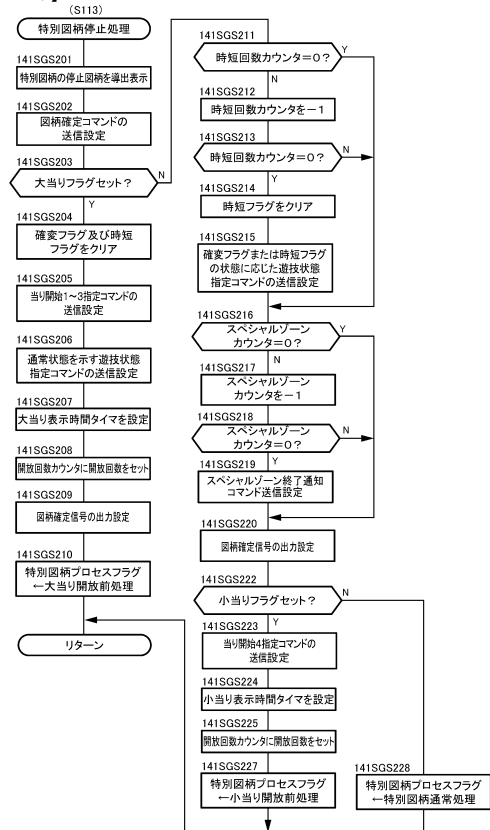
40

50

スペシャルゾーン中の変動表示において確変大当りor非確変大当りとなる場合

スペシャルゾーン中 の変動回数	決定される変動パターン
1回目	PD1-32
2回目	PD1-31
3回目	PD1-30
⋮	⋮
32回目	PD1-1

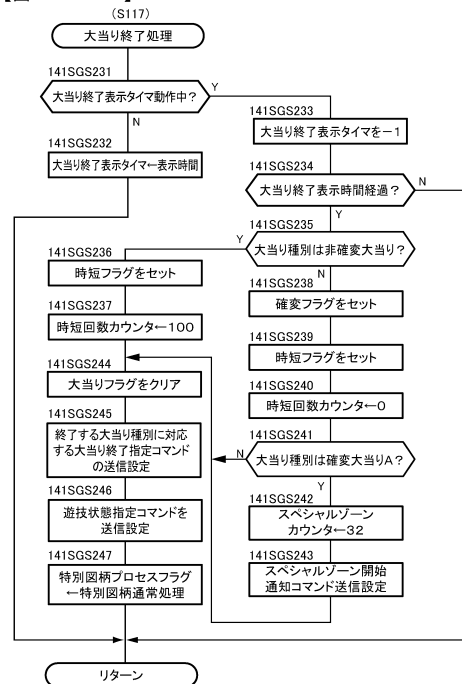
【图 10-10】



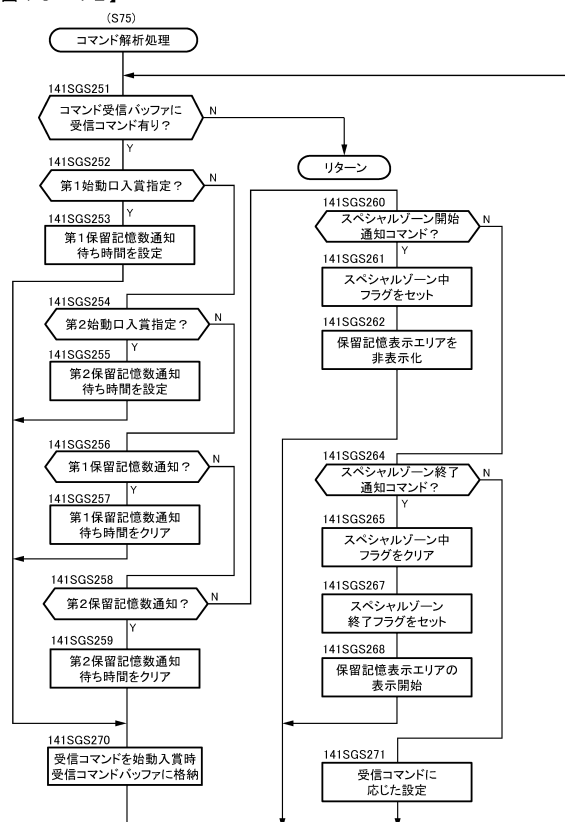
10

20

【图 10-11】



【図 10-12】



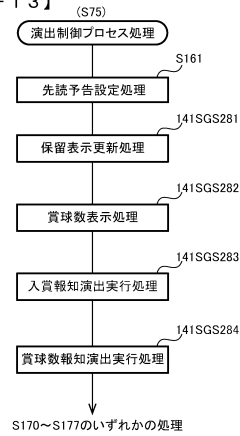
30

40

50

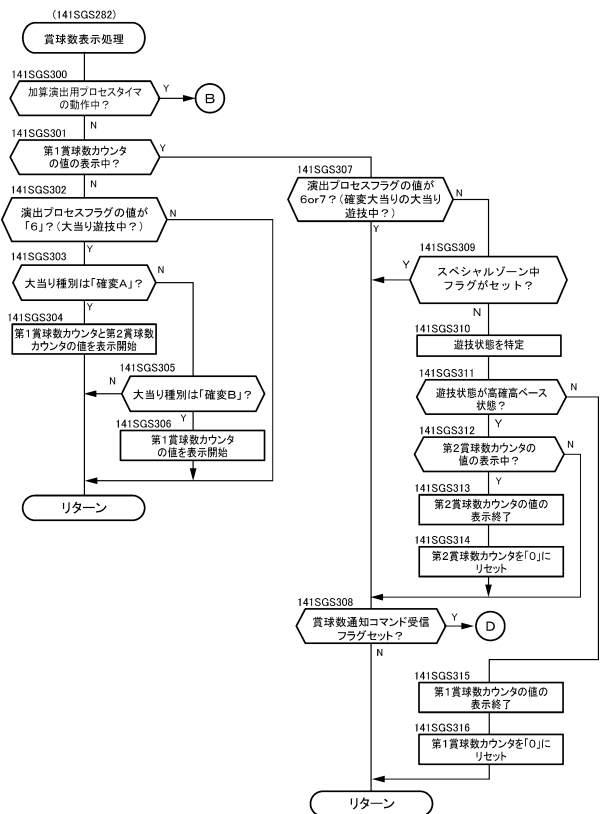
【図 10 - 13】

【図 10 - 13】



【図 10 - 14】

【図 10 - 14】

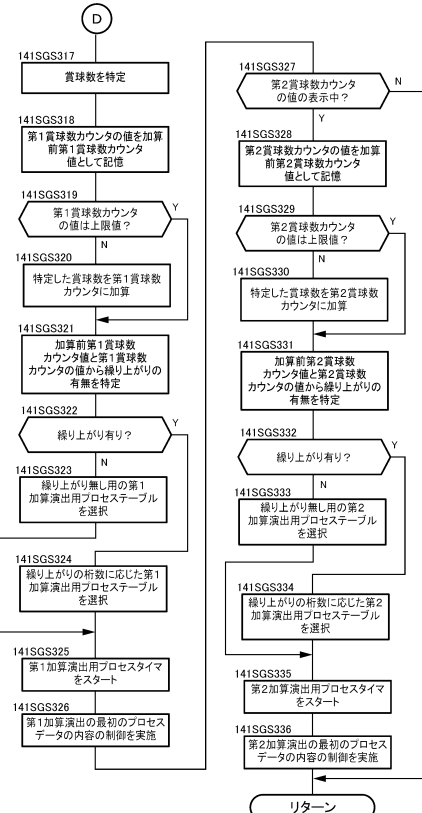


10

20

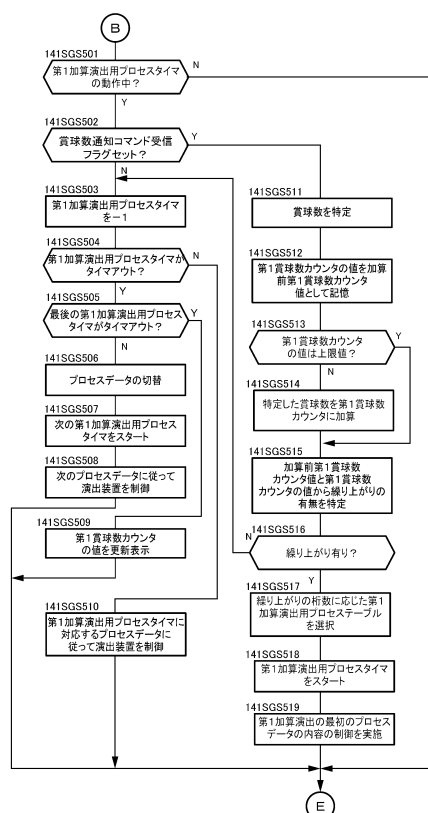
【図 10 - 15】

【図 10 - 15】



【図 10 - 16】

【図 10 - 16】



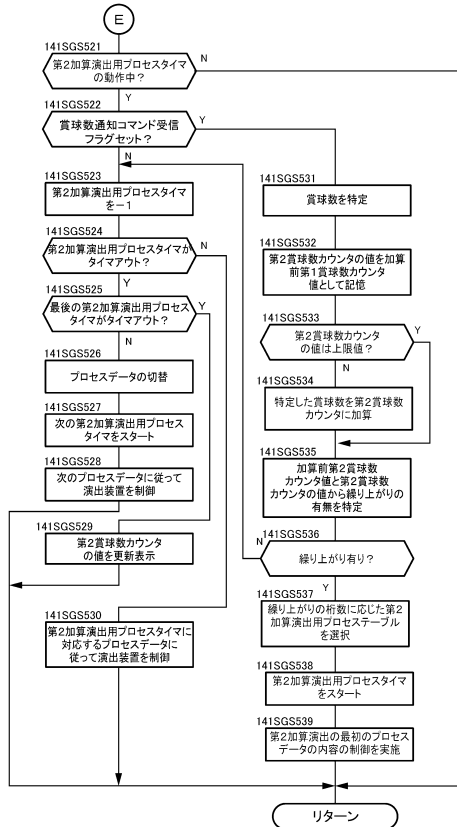
30

40

50

【 図 1 0 - 1 7 】

【図 10-17】



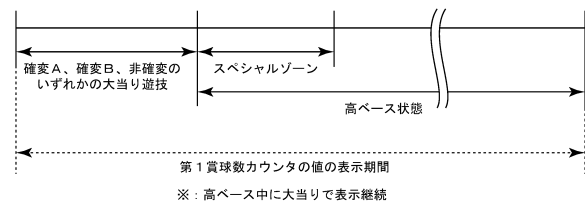
【 図 1 0 - 1 8 】

【図 10-18】

(A)

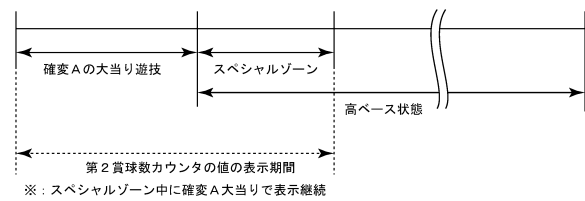
カウンタ	範囲	用途
第1賞球数カウンタ	0~99999	連荘中に払い出された賞球数の集計
第2賞球数カウンタ	0~9999	確変大当りA+スペシャルゾーン中に払い出された賞球数の集計

(B)



10

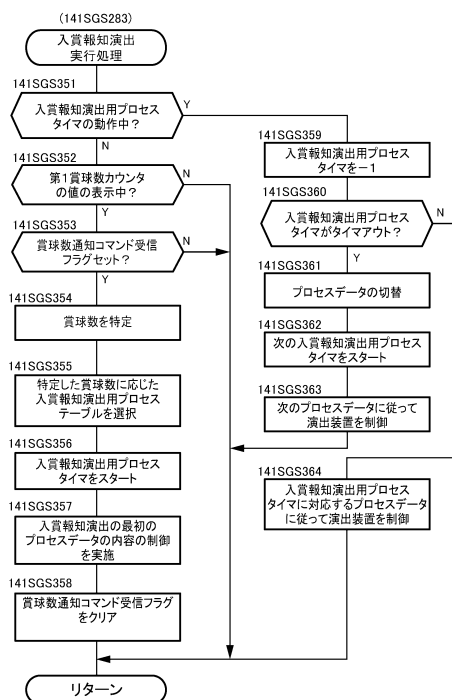
(C)



20

【 図 1 0 - 1 9 】

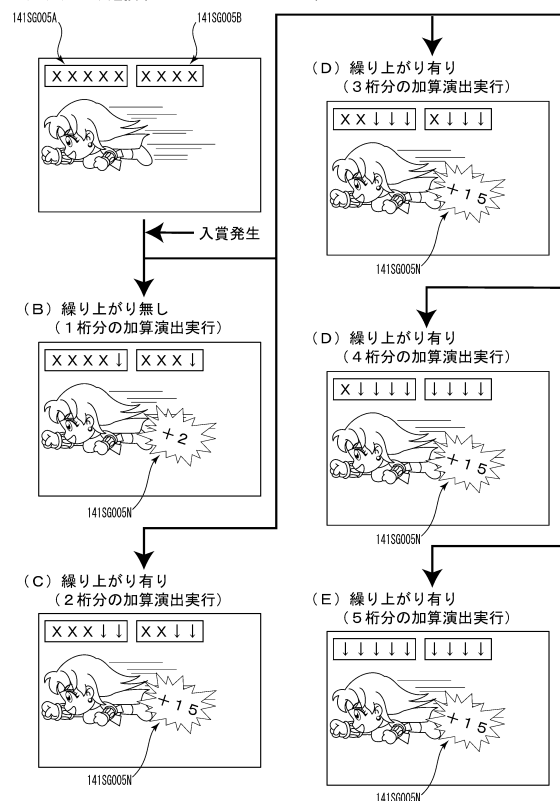
【图 10-19】



【 図 1 0 - 2 0 】

【図 10-20】

(A) 大当り遊技中 or スペシャルゾーン中

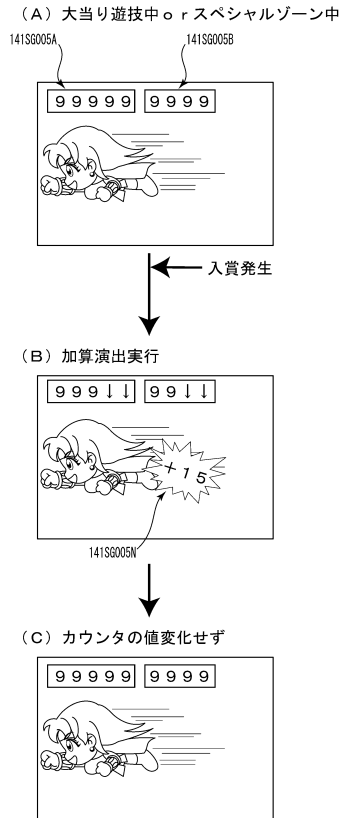


30

40

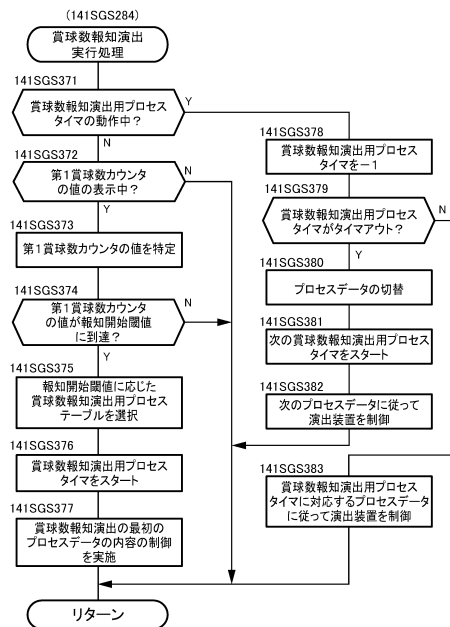
【図 10 - 21】

【図 10-21】



【図 10 - 22】

【図 10-22】

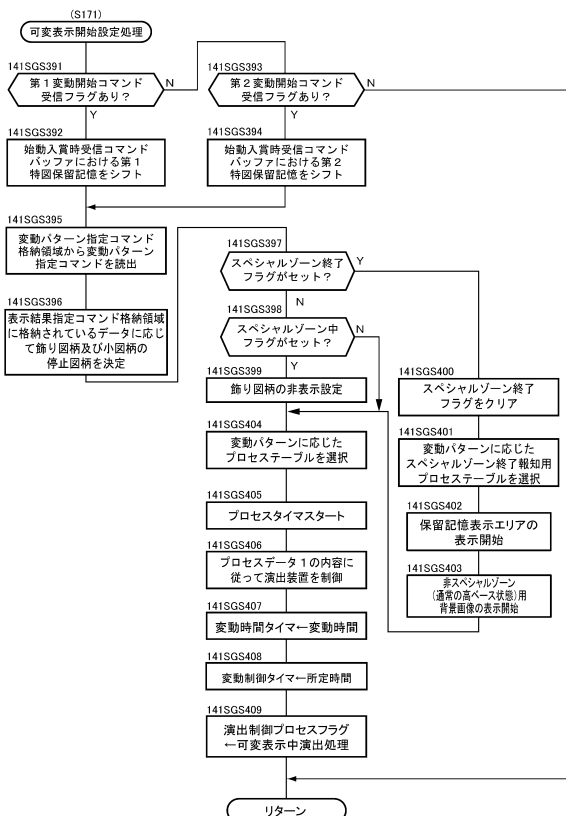


10

20

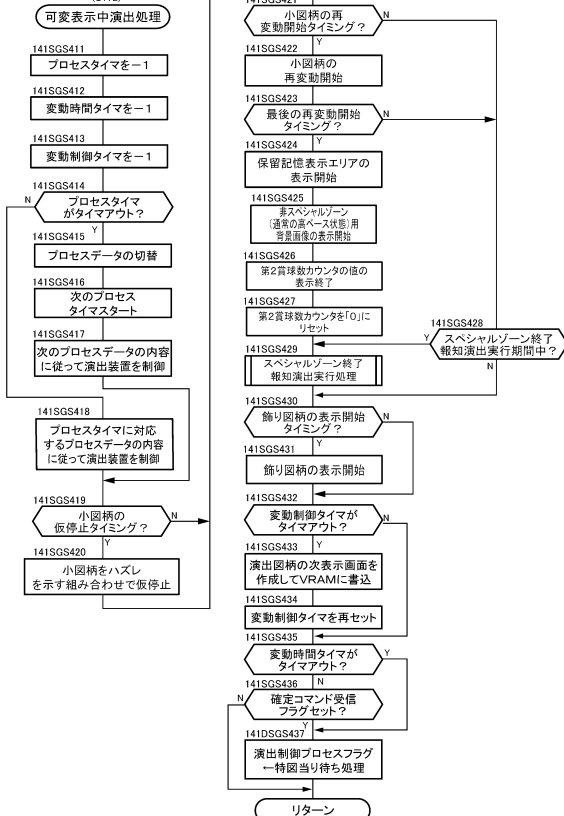
【図 10 - 23】

【図 10-23】



【図 10 - 24】

【図 10-24】



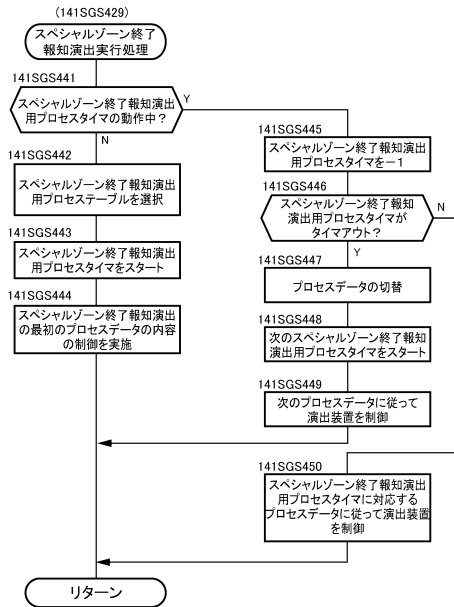
30

40

50

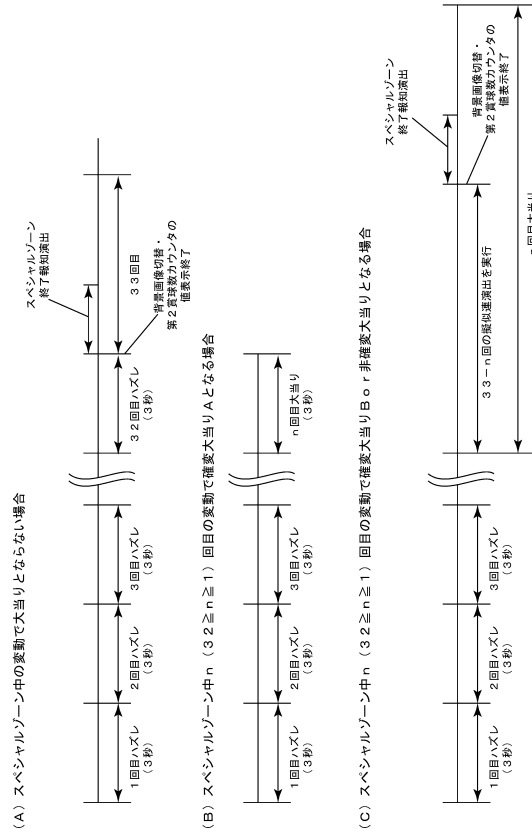
【図 10 - 25】

【図 10 - 25】



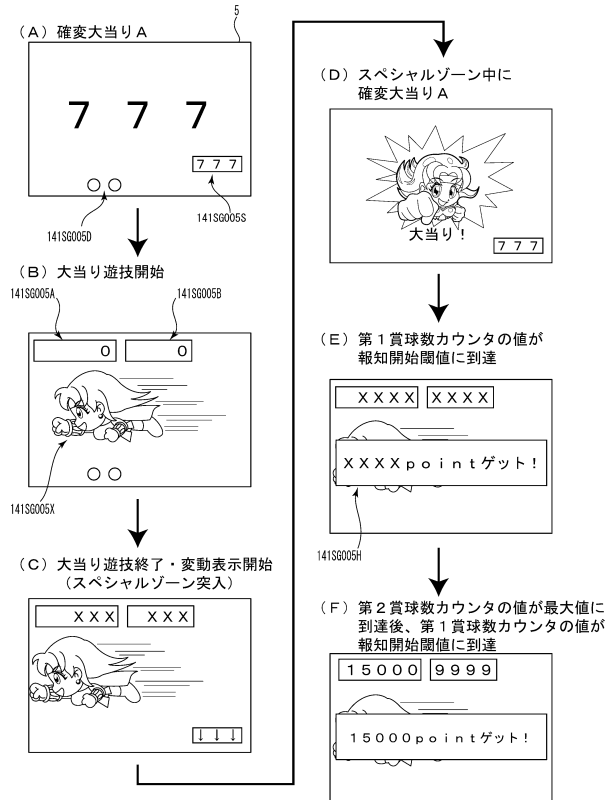
【図 10 - 26】

【図 10 - 26】



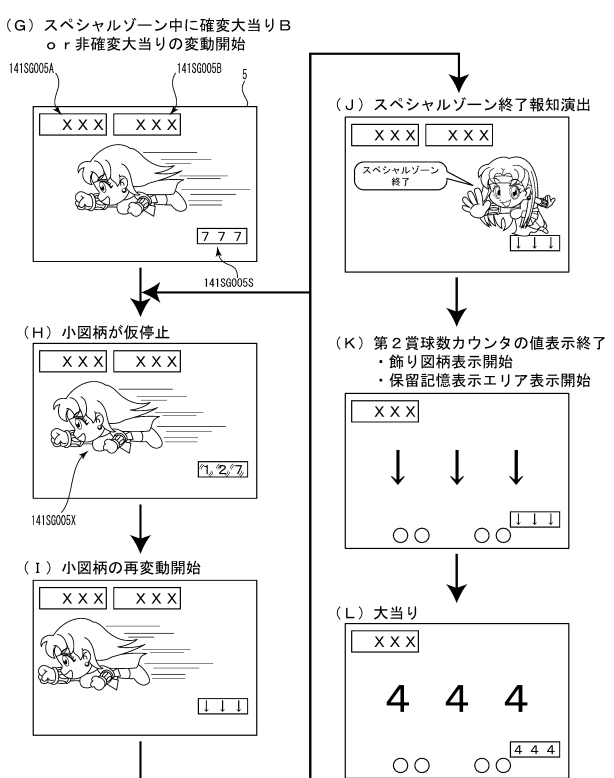
【図 10 - 27】

【図 10 - 27】



【図 10 - 28】

【図 10 - 28】



10

20

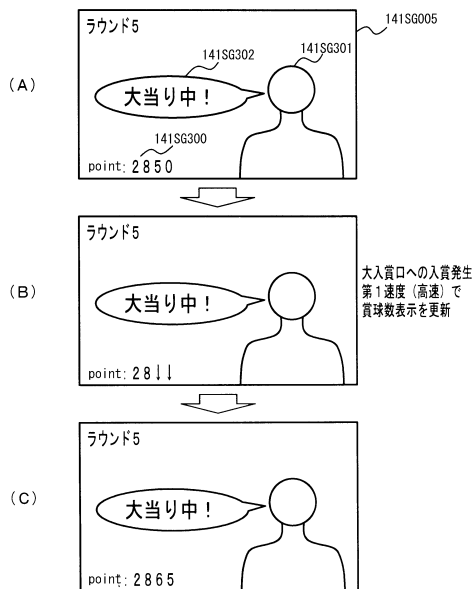
30

40

50

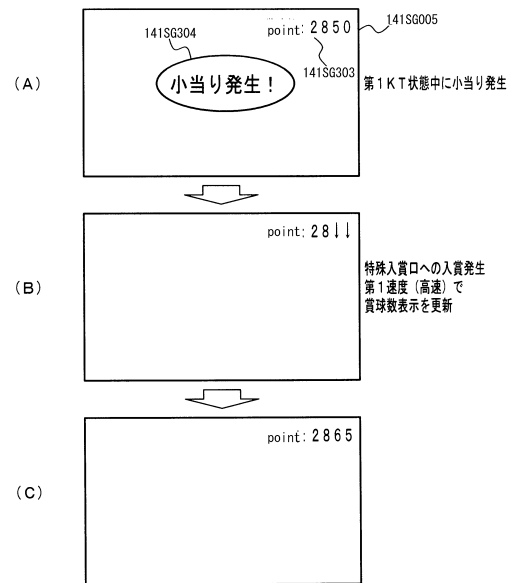
【図 10 - 29】

【図 10-29】変形例 113SG-1



【図 10 - 30】

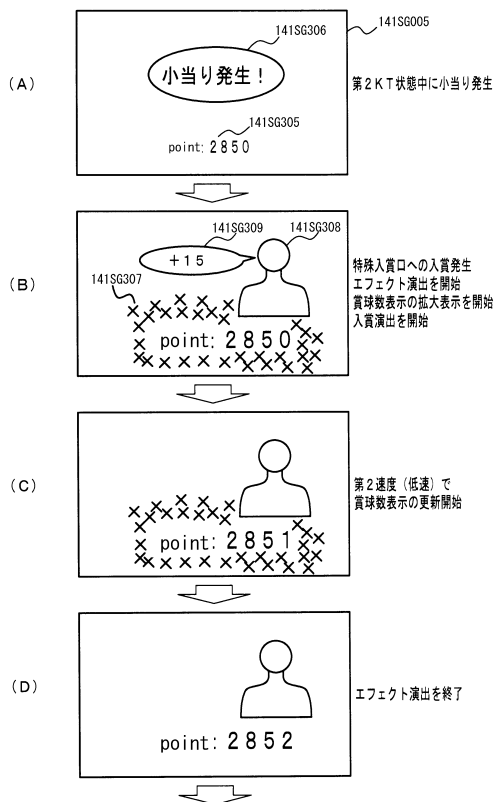
【図 10-30】変形例 113SG-1



10

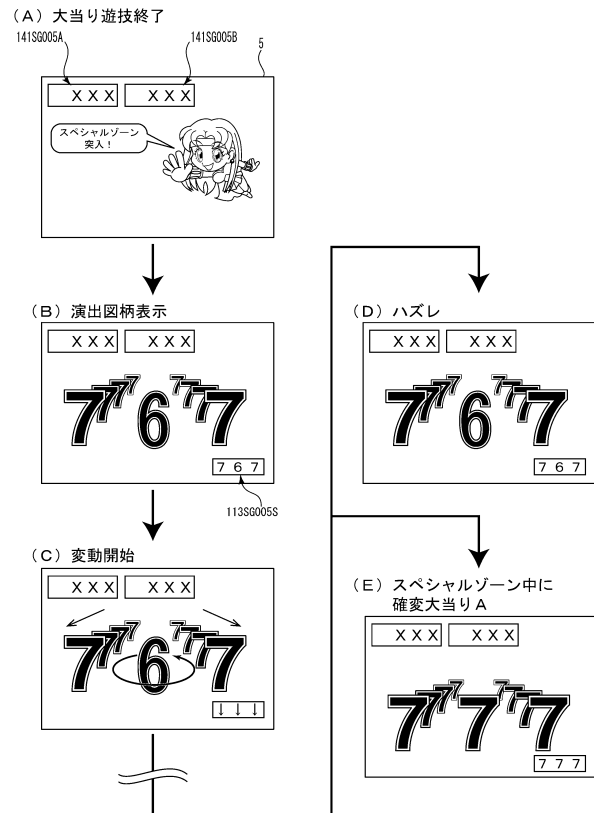
【図 10 - 31】

【図 10-31】変形例 113SG-1



【図 10 - 32】

【図 10-32】変形例 113SG-2



20

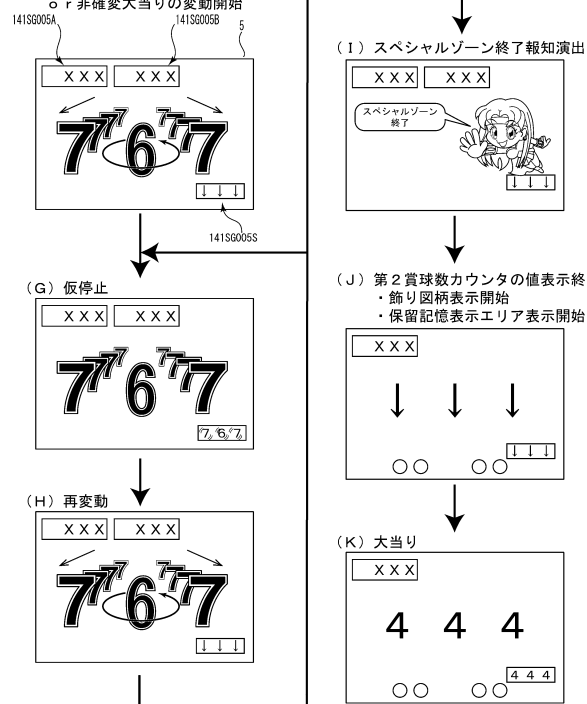
30

40

50

【図 10 - 33】

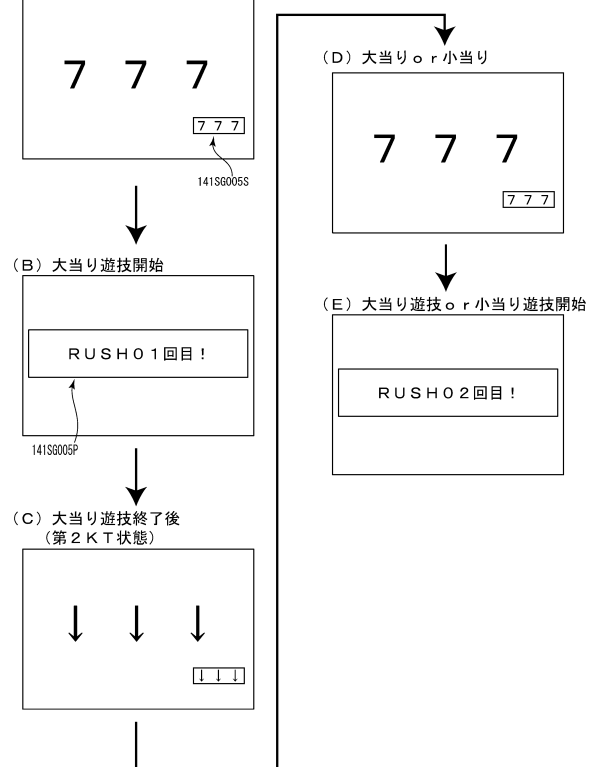
【図 10-33】変形例 113SG-2

(F) スペシャルゾーン中に確変大当りB
or 非確変大当りの変動開始

【図 10 - 34】

【図 10-34】変形例 143SG-1

(A) 大当り

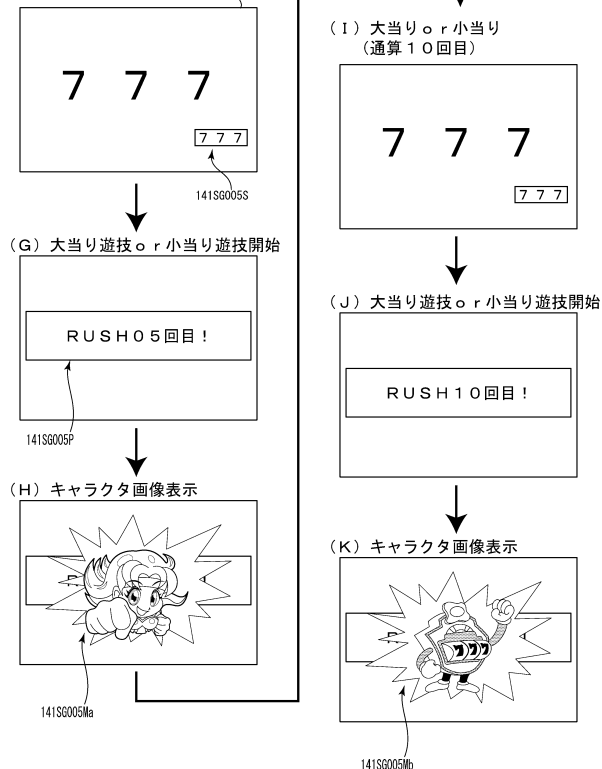


10

20

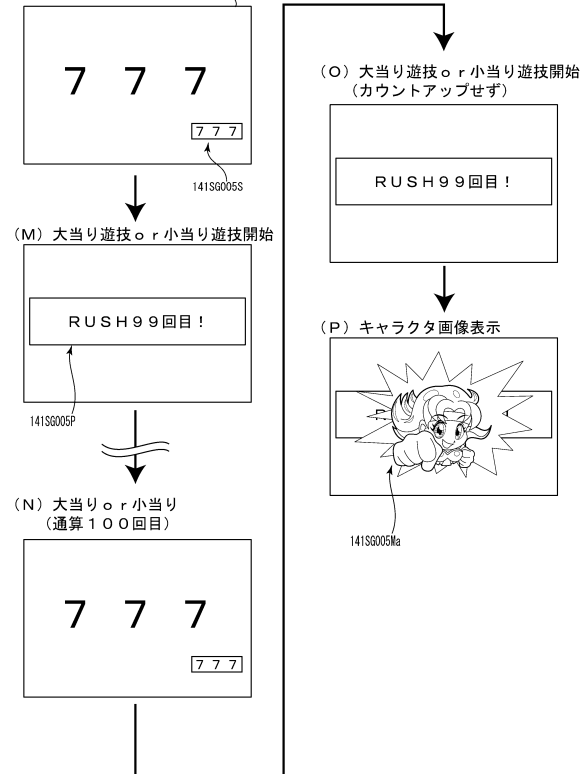
【図 10 - 35】

【図 10-35】変形例 143SG-1

(F) 大当り or 小当り
(通算 5 回目)

【図 10 - 36】

【図 10-36】変形例 143SG-1

(L) 大当り or 小当り
(通算 99 回目)

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 1 6 7 6 4 0 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 2 4 9 8 2 8 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 0 9 0 5 2 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2