

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7034958号
(P7034958)

(45)発行日 令和4年3月14日(2022.3.14)

(24)登録日 令和4年3月4日(2022.3.4)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全245頁)

(21)出願番号	特願2019-7462(P2019-7462)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	平成31年1月21日(2019.1.21)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2020-115958(P2020-115958 A)	審査官	島田 英昭
(43)公開日	令和2年8月6日(2020.8.6)		
審査請求日	令和2年2月7日(2020.2.7)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
 前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、
 遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
 遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手段と、
 前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、
 前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、
 所定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、
 前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果となったときに、遊技媒体が特定領域を通過可能な状態となる普通可変手段と、
 前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段と、
 特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、
 特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、
 遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、を備え、

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

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

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

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

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

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされ、

前記設定手段は、設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、

前記設定許可状態の制御が終了することなく遊技機への電力供給が停止された場合に前記設定許可状態に制御されたことを特定可能な特定情報を特定情報記憶手段に記憶可能であり、

前記設定許可状態の制御が終了したことに基づいて前記特定情報記憶手段に記憶された前記特定情報が消去され、

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御されなかった場合に、情報表示手段にエラー表示を表示可能であり、

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御された場合に、前記情報表示手段に前記エラー表示を表示せず、

前記設定許可状態に制御されているときに遊技機の外部へ特定信号を出力可能であり、

前記情報表示手段に前記エラー表示が表示されているときに前記特定信号を出力可能である、

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、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2010-200902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献1参照）。

【0005】

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができないという問題がある。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に設定確認作業を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、遊技者にとって不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果となったときに、遊技媒体が特定領域を通過可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）と、

特別識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）と、

特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段（例えば、CPU103）と、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、を備え、

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

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

前記変化期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）、

前記通過可能期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了

10

20

30

40

50

するまで前記通過可能期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記通過可能期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基いて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

前記特別可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記特別可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記特別可変表示期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基いて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて特図変動時間タイマの計時を再開させる）、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされ（設定値確認処理において、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する）、

前記設定手段は、設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、

前記設定許可状態の制御が終了することなく遊技機への電力供給が停止された場合に前記設定許可状態に制御されたことを特定可能な特定情報を特定情報記憶手段に記憶可能であり、

前記設定許可状態の制御が終了したことに基いて前記特定情報記憶手段に記憶された前記特定情報が消去され、

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御されなかった場合に、情報表示手段にエラー表示を表示可能であり、

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御された場合に、前記情報表示手段に前記エラー表示を表示せず、

前記設定許可状態に制御されているときに遊技機の外部へ特定信号を出力可能であり、

前記情報表示手段に前記エラー表示が表示されているときに前記特定信号を出力可能である、ことを特徴とする。この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

また手段1に記載の遊技機は、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される

10

20

30

40

50

確率が異なり（例えば、図８－１１～図８－２０に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図８－１７及び図８－１８に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

さらに、

前記遊技制御手段は、前記有利状態として、第１有利状態（例えば、１６ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第１有利状態よりも遊技者にとって不利な第２有利状態（例えば、６ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能であり、

前記第１有利状態の方が、前記第２有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（例えば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図１１－１０のステップＳ３６６、図１１－１１）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（例えば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図１１－２２のステップＳ７７２、図１１－２３～図１１－２６）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第１有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（例えば、演出パターンＡ～演出パターンＥ）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第１有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図１１－１９のステップＳ７５２Ａ、図１１－２０、図１１－２１のステップＳ７８４。選択を受け付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当たりのラウンドの後半であってもよい。具体的には、１６Ｒ大当たりにおいて、１３Ｒの開始コマンドを受信してから１６Ｒの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。また、このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。

このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【０００８】

手段２に記載の遊技機は、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

さらに、

前記遊技制御手段は、通常状態（例えば、通常状態）と、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（例えば、確変状態、時短状態、高ペース状態）と、前記有利状態として、第1有利状態（例えば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（例えば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（例えば、いわゆる初当たりの大当たりの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（例えば、いわゆる連チャンの大当たりの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（例えば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（例えば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（例えば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（例えば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備えることを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。また、このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため

10

20

30

40

50

、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0009】

手段3に記載の遊技機は、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

さらに、

特別識別情報（例えば、特別図柄）として第1特別識別情報（例えば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（例えば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（例えば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュー

10

20

30

40

50

タ 1 0 0、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、図 1 1 - 4 参照) と、前記第 1 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第 2 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間 (例えば、エンディング演出時間) として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 1 1 - 1 0 のステップ S 3 6 6、図 1 1 - 1 1) と、

前記終了時演出期間に終了時演出 (例えば、エンディング演出) を実行可能な終了時演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0、図 1 1 - 2 2 のステップ S 7 7 2、図 1 1 - 2 3 ~ 図 1 1 - 2 6) とを備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態として、第 1 有利状態 (例えば、1 6 ラウンド大当り、確変大当り) と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態 (例えば、6 ラウンド大当り、通常大当り) との少なくともいずれかに制御可能であり、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出 (例えば、演出パターン A ~ 演出パターン E) のうちのいずれかを実行可能であり、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B。設定用の他の操作部であってもよい。図 1 1 - 1 9 のステップ S 7 5 2 A、図 1 1 - 2 0、図 1 1 - 2 1 のステップ S 7 8 4。) をさらに備えることを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。また、このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興味が低下することを低減できる。

【 0 0 1 0 】

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、

前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段 (例えば、RAM 1 0 2) を備え、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに (例えば、CPU 1 0 3 が図 8 - 4 1 に示す特別図柄通常処理の 2 0 7 S G S 5 5 0 の処理を実行する部分)、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値を、前記共通数値範囲に含まれる有利状態判定値とともに、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が一致するか否かを判定する有利状態判定値として設定する (例えば、CPU 1 0 3 が図 8 - 4 1 に示す特別図柄通常処理の 2 0 7 S G S 5 5 6 の処理において、2 0 7 S G S 5 5 0 の処理にて読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットする部部分)

ことを特徴としている。

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

【 0 0 1 1 】

手段 5 の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、前記有利状態判定手段によって前記記憶手段から読み出された設定値情報を判定使用済設定値情報として記憶可能であって (例えば、CPU 1 0 3 が図 8 - 4 1 に示す特別図柄通常処理の 2 0 7 S G S 5 6 6 の処理にて、2 0 7 S G S 5 5 0 の処理においてした設定値を判定使用済設定値として更新記憶する部分)、

前記記憶手段に記憶されている設定値情報が、前記有利状態判定手段による直前の判定に

において記憶された前記判定使用済設定値情報と同一であるか否かを、所定期間毎に照合可能な照合手段（例えば、CPU103が図8-41に示す207SGS552の処理において、207SGS550の処理において特定した設定値と判定使用済設定値を比較する部分）を更に備える

ことを特徴としている。

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

【0012】

手段6の遊技機は、手段5に記載の遊技機であって、

前記照合手段は、前記所定期間として、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に照合を行う（例えば、図8-41に示すように、CPU103が可変表示を実行する毎に207SGS552の処理を実行する部分）

ことを特徴としている。

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

【0013】

手段7の遊技機は、手段5または手段6に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0014】

手段8の遊技機は、手段7に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に遊技を不能な遊技不能状態に制御するとともに、前記設定値情報が異常である旨を示すエラー報知情報を前記エラー報知手段に対して出力し（例えば、図8-41に示すように、CPU103が207SGS552の比較結果として設定値と判定使用済設定値とが一致しないと判定した場合に、ループ処理に移行する部分と207SGS554の処理を実行して演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信する部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【0015】

手段9の遊技機は、手段1～手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを可変表示毎に判定し（例えば、図8-41に示すように、CPU103が可変表示を実行する毎に可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）、

可変表示の実行条件が成立したときに前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が図8-39に始動入賞判定処理において207SGS510の処理を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

前記有利状態判定手段による判定前に、前記有利状態に制御されることが判定されるか否かを保留記憶にもとづいて事前判定可能な事前判定手段（例えば、CPU103が図8-40に示す入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、
を更に備え、

前記事前判定手段は、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定するための処理と共通の処理を実行することで前記事前判定を行う（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理においても可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）

ことを特徴としている。

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

10

【0016】

手段10の遊技機は、手段1～手段9のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

20

を更に備え、

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

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特殊基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

30

前記特殊状態判定手段は、前記設定手段にて設定されている設定値にかかわらず前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値により前記特殊状態に制御するか否かを判定するが、該判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値を設定する（例えば、図8-17～図8-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず32767～33094の範囲であり、変動特図が第2特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず32767～33421の範囲であるが、CPU103は、可変表示を実行する際に必ずRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットして可変表示結果が小当たりとなるか否かを判定する部分）

40

ことを特徴としている。

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

【0017】

手段11の遊技機は、手段1～手段10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率が最も低い設定値については、前記有利状態判定値の非共

50

通数値範囲が設定されていない（例えば、図８－１７～図８－２０に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、大当たり判定値の非共通数値範囲が設定されていない部分）

ことを特徴としている。

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

【００１８】

手段１２の遊技機は、手段１～手段１１のいずれかに記載の遊技機であって、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、

10

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－４１に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

20

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図８－１１～図８－２０に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

30

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図８－１７及び図８－１８に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

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

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

50

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

【００１９】

手段１３の遊技機は、手段１～手段１２のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

10

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－４１に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

20

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図８－１１～図８－２０に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

30

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図８－１７に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図８－１７及び図８－１８に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

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

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

50

必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

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

【0020】

手段14の遊技機は、手段1～手段13のいずれかに記載の遊技機であって、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

10

20

30

40

50

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、（例えば、図8-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）

10

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図8-19及び図8-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図8-17～図8-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、変動特図にかかわらず小当り判定値の数値範囲は共通の値である32767を小当り基準値として設定されている部分）

20

ことを特徴としている。

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

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

30

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

40

【0021】

手段15の遊技機は、手段1～手段14のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数

50

段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103 が図 8-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103 が図 8-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103 が図 8-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 8-11～図 8-20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記第 1 共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 8-17 に示すように、設定値が 2 の場合は、1020 を大当たり基準値として該 1020 から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である 1253 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第 1 基準値とは異なる第 2 基準値から連続した第 2 共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず同一の数が設定されている（例えば、図 8-17 及び図 8-18 に示すように、小当りの数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合の大当たり判定値の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第 1 特別図柄であれば常に 32767 を小当たり基準値として 3267～33094 の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であれば常に 32767 を小当たり基準値として 3267～33421 の連続した数値範囲として設定されている部分）

ことを特徴としている。

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

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

10

20

30

40

50

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

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

【0022】

手段16の遊技機は、手段1～手段15のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利判定値と不利判定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値にもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値にもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

10

20

30

40

50

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

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

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数が設定されている（例えば、図8-17～図8-20に示すように、小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当たり判定値の数値範囲である1020～1346や1020～1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分）ことを特徴としている。

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

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

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

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

また、例えば、特殊状態判定値の第2共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各

10

20

30

40

50

数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の第2共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の第2共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよい。そのため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負担を低減することができる。

【0023】

手段17の遊技機は、手段1～手段16のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-55及び図8-56に示すように、1020を大当り基準値として、1020～1237の範囲が大当り判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図8-55及び図8-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負担を軽減することができる。特に本発明では、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の

10

20

30

40

50

最大値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とすることで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。

【0024】

手段18の遊技機は、手段1～手段16のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-55及び図8-56に示すように、1020を大当り基準値として、1020～1237の範囲が大当り判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図8-55及び図8-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 5 】

手段 19 の遊技機は、手段 1 ～手段 18 のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 8-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 8-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 8-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 8-11 ～図 8-20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 8-17 に示すように、設定値が 2 の場合は、1020 を大当り基準値として該 1020 から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である 1253 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の範囲から連続した範囲において同一の数が設定されている（例えば、図 8-53 及び図 8-54 に示すように、小当り判定値の数値範囲は、設定されている設定値にかかわらず、大当り判定値の数値範囲に連続して 328 個の判定値を含む数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

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

特に本発明においては、有利状態判定値の数値範囲と特殊状態判定値の数値範囲とが連続して設定されるので、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定

10

20

30

40

50

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

【0026】

手段20の遊技機は、手段1～手段19のいずれかに記載の遊技機であって、
第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、
少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

10

20

30

40

50

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図8-19及び図8-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図8-17～図8-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である1020～1346の数値範囲とは異なる範囲において、32767を小当り基準値として、変動特図が第1特別図柄である場合は32767～33094の数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄である場合は32767～33421の数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

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

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

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

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

10

20

30

40

50

低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が第1基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち第1基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

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

【0027】

手段21の遊技機は、手段1～手段20のいずれかに記載の遊技機であって、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数

10

20

30

40

50

段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

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

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

10

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

20

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数であり（例えば、図8-17～図8-20に示すように、小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当たり判定値の数値範囲である1020～1346や1020～1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分）、

30

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、同一の数であり（例えば、図8-17～図8-20に示すように、小当たりの数値範囲は、変動特図が第1特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に32767を小当たり基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に32767を小当たり基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図8-19及び図8-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

40

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図8-17～図8-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場

50

合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である1020～1346の数値範囲とは異なる範囲において、32767を小当り基準値として、変動特図が第1特別図柄である場合は32767～33094の数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄である場合は32767～33421の数値範囲に設定されている部分)

ことを特徴としている。

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

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

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

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

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

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

【0028】

手段22の遊技機は、手段1～手段21のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

10

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

20

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

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

30

前記第1共通数値範囲は、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記第1共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-55及び図8-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

40

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値及び前記特定基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図8-55及び図8-56に示すように、小当たり判定値の数値範囲が、大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767～33094の範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に3267～33421の範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制

50

御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。特に本発明では、常に同一の小当り判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。

【0029】

手段23の遊技機は、手段1～手段21のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

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

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

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

前記共通数値範囲は、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-55及び図8-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値及び前記特定基準値とは異なる第2基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図8-55及び図8-56に示すように、小当り判定値の

10

20

30

40

50

数値範囲が、大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767～33094の範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に3267～33421の範囲に設定されている部分)

ことを特徴としている。

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

10

【0030】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段24～手段35の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2007-7165号公報に示されているような、大当たりのエンディング演出が実行されるエンディング期間の長い大当たりと、短い大当たりとがあり、確変大当たりのときは短いエンディング時間が選択されるものがあった。上記した従来の遊技機では、有利な大当たりが連続して発生したときに、エンディング期間が短くなることで、大当たりと次の大当たりとの間隔が短くなり、賞球を獲得できる速度が速くなってしまうことにより、射幸性が高くなり過ぎてしまう虞があり、この点に鑑み、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することが可能な遊技機の提供が求められている。

20

【0031】

手段24に記載の遊技機は、

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

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

30

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。選択を受け付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当たりのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当たりにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える。

40

【0032】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了

50

時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0033】

手段25に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当たりの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当たりの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える。

【0034】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0035】

手段26に記載の遊技機は、

特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図11-4参照）と、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える。

【0036】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0037】

手段27の遊技機は、手段24～手段26のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者による動作を検出する動作検出手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、図11-23のステップ069FS158）をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、複数種類のいずれの終了時演出を実行する場合であっても、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様で実行する（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受け付ける演出態様である）。

【0038】

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0039】

手段28の遊技機は、手段24～手段26のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者による動作を検出する動作検出手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、図11-23のステップ069FS158）をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演

10

20

30

40

50

出態様、および、検出が不要な演出態様のいずれかで終了時演出を実行する（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのうちいずれかが、遊技者の操作を受付けない演出態様であるようにしてもよい）。

【0040】

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0041】

手段29の遊技機は、手段24～手段28のいずれかに記載の遊技機であって、複数種類の終了時演出は、前記終了時演出受付手段によって選択が、所定回（たとえば、1回、複数回）、受付けられたときに、所定条件が成立するまでの間（たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間）、選択の受付けが不能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターンBは、全曲解放された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。）。

10

【0042】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0043】

手段30の遊技機は、手段24～手段28のいずれかに記載の遊技機であって、複数種類の終了時演出は、演出結果が特定結果（たとえば、成功）となったときに、所定条件が成立するまでの間（たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間）、選択の受付けが不能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターンCは、設定示唆が実行された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。）。

20

【0044】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0045】

手段31の遊技機は、手段29または手段30のいずれかに記載の遊技機であって、複数種類の終了時演出は、選択の受付けが不能とされた終了時演出の代わりに、新たに選択の受付けが可能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターンEは、演出パターンBまたは演出パターンCが選択不可能とされたときに、選択可能とされる。）。

30

【0046】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0047】

手段32の遊技機は、手段24～手段31のいずれかに記載の遊技機であって、複数種類の終了時演出は、解放条件（たとえば、他の演出パターンが選択不可能とされたとの条件、連チャンが終了したとの条件）が成立したことに基づいて、選択の受付けが可能とされる終了時演出を含む。なお、終了時演出の選択を受付け可能な選択期間が開始される前、または、当該選択期間中において、遊技者の特殊操作（たとえば、裏ボタン操作、または、コマンド入力、具体的には、十字キーの所定順序での操作、プッシュボタンの連打、パスワード入力など）に応じて、解放条件が成立するようにしてもよい。

40

【0048】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0049】

手段33の遊技機は、手段24～手段32のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（たとえば、図12-1～図14-3参照）をさらに備え、複数種類の終了時演出は、前記設定手段によって設定されている前記設定値を示唆する演出を含む（たとえば、図11-26（H）で示すように、演出パターンCは、設定値を示

50

唆する演出である。）。

【0050】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0051】

手段34の遊技機は、手段24～手段33のいずれかに記載の遊技機であって、複数種類の終了時演出は、長さが異なる終了時演出を含み（たとえば、演出パターンA～演出パターンEは、それぞれ、長さが異なる。）、前記終了時演出実行手段による終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間が同じとなるように、終了時演出の実行が終了してから、次の可変表示が開始されるまでの期間調整演出を実行する（たとえば、エンディング演出期間が、演出パターンA～演出パターンEよりも長い時間とされており、余った時間に、大当たり図柄を表示する。）。

10

【0052】

このような構成によれば、終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間の調整が不要となり、遊技制御を容易に実行することができる。

【0053】

手段35の遊技機は、手段24～手段34のいずれかに記載の遊技機であって、前記終了時演出期間は、少なくとも第1期間と該第1期間経過後の第2期間とを含み、前記第1期間では、前記第2期間で実行される演出に関連した関連演出（たとえば、導入演出、説明演出、演出態様選択演出）を実行する（たとえば、図11～27で示すように、エンディング演出時間中に、その後に実行される演出パターンを選択する演出パターン選択期間を設けるようにしてもよい。）。

20

【0054】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0055】

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

30

【図面の簡単な説明】

【0056】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】パチンコ遊技機の正面図である。

40

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

【図8-3】遊技情報表示部を示す図である。

【図8-4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図8-5】第1保留表示器と第2保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図8-6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図8-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である

【図8-8】（A）、（B）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図8-9】各乱数を示す説明図である。

【図8-10】変動パターンを例示する図である。

【図8-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

50

- 【図 8-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-13】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-14】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-16】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-17】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8-18】確変状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8-19】通常状態または時短状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8-20】確変状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8-21】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-22】各種大当りの内容を示す説明図である。
- 【図 8-23】(A) は大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) を示す説明図であり、(B) は大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) を示す説明図であり、(C) は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-24】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-25】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 8-26】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
- 【図 8-27】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。
- 【図 8-28】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。
- 【図 8-29】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
- 【図 8-30】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-31】(A) は RAM クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は RAM の概略図である。
- 【図 8-32】設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-33】設定確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-34】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-35】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。
- 【図 8-36】(A) はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図 8-37】(A) は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す
- 【図 8-38】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。
- 【図 8-39】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-40】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-41】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-42】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。
- 【図 8-43】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-44】RAM に記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。
- 【図 8-45】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
- 【図 8-46】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。
- 【図 8-47】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 8-48】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。

【図 8-49】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第 1 可動体初期化処理及び第 2 可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。

【図 8-50】画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 8-51】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図 8-52】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図 8-53】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 8-54】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 8-55】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

10

【図 8-56】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 9-1】特徴部 10F における設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図 9-2】特徴部 10F における設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図 9-3】特徴部 10F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図 9-4】特徴部 10F における遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【図 10-1】特徴部 40F における演出制御コマンド例示する図である。

【図 10-2】特徴部 40F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 10-3】特徴部 40F におけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。

【図 11-1】実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 11-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

20

【図 11-3】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 11-4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-5】特図表示結果等の決定例を示す図である。

【図 11-6】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 11-7】ファンファーレ時間テーブルを示す図である。

【図 11-8】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-9】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-10】大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-11】エンディング時間テーブルを示す図である。

【図 11-12】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 11-13】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 11-14】特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-15】大当たり開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-16】ファンファーレ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-17】ファンファーレ演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 11-18】ファンファーレ演出の流れを示す画面遷移図である。

【図 11-19】ラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-20】エンディング演出選択第 1 処理および第 2 処理を示すフローチャートである。

【図 11-21】ラウンド後処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 11-22】大当たり終了後処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-23】エンディング演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-24】エンディング演出の種類の選択の流れを示す画面遷移図である。

【図 11-25】エンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 11-26】エンディング演出の流れを示す画面遷移図である。

【図 11-27】変形例におけるエンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 12-1】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 12-2】設定確認処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

50

【0057】

(基本説明)

【0058】

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。

【0059】

(パチンコ遊技機1の構成等)

【0060】

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。

10

【0061】

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

20

【0062】

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。

30

【0063】

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

【0064】

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

40

【0065】

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

【0066】

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

50

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。

【0067】

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。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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。

20

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

30

【0084】

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。

【0085】

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

40

【0086】

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

【0087】

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

50

【0088】

(遊技の進行の概略)

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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。

【0094】

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

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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

10

20

30

40

50

状態と同様の開放状態（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0099】

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

【0100】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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。

【0105】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

【0106】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0107】

（演出の進行など）

【0108】

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

10

20

30

40

50

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 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0109】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

10

【0110】

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

【0111】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0112】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」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。

【0113】

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

30

【0114】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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た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「小当たり」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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

40

【0115】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果と

50

して、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【0116】

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、大当た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た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）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0117】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0118】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

20

【0119】

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）。

【0120】

（基板構成）

【0121】

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。

【0122】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

40

【0123】

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。

【0124】

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

50

が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102がメインメモリとして使用される。RAM 102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0125】

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

10

【0126】

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

【0127】

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。

20

【0128】

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

【0129】

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。

30

【0130】

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。

40

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

50

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。

【0134】

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。

【0135】

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

10

【0136】

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

【0137】

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

20

【0138】

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

【0139】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【0140】

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

【0141】

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

40

【0142】

（動作）

【0143】

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0144】

（主基板11の主要な動作）

【0145】

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって

50

遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の

10

20

30

40

50

遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0153】

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

10

【0154】

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

20

【0155】

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)。

30

【0156】

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)。

40

【0157】

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。

【0158】

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、CP

50

U103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。

【0159】

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）。

【0160】

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

【0161】

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。

【0162】

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

【0163】

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。

【0164】

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

10

20

30

40

50

ン設定処理は終了する。

【0165】

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。

【0166】

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

10

【0167】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0168】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【0169】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【0170】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり解放後処理は

50

終了する。

【0171】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

(演出制御基板12の主要な動作)

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態に

10

20

30

40

50

ならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0179】

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

【0180】

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。

【0181】

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。

【0182】

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。

【0183】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御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。

【0184】

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

10

20

30

40

50

更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0185】

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。

10

【0186】

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

20

【0187】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

【0188】

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

40

【0189】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、

50

例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 9 0 】

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

10

【 0 1 9 1 】

ステップ S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 9 2 】

(基本説明の変形例)

20

【 0 1 9 3 】

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 9 4 】

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。

【 0 1 9 5 】

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

30

【 0 1 9 6 】

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。

40

【 0 1 9 7 】

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。

【 0 1 9 8 】

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

50

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。

【0199】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0200】

（本実施形態の特徴部207SGに関する説明）

【0201】

次に、本実施の形態の特徴部207SGについて説明する。図8-1は、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1及び図8-7に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠207SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）207SG003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠207SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠207SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠207SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠207SG003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠207SG003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0202】

また、遊技機用枠207SG003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠207SG003及びガラス扉枠207SG003aを開放することはできないようになっている。

【0203】

また、図8-1に示すように、画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。パチンコ遊技機（遊技機）1の遊技盤2における画像表示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域207SG002Lに形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域207SG002Rに形成されている。

【0204】

左遊技領域207SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域207SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路207SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

【0205】

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

10

20

30

40

50

一般入賞口 10 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

【0206】

図 8-1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【0207】

図 8-2 及び図 8-7 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG における主基板 11 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 207SG201 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 11 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 207SG051 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 207SG052 と、遊技機用枠 207SG003 の開放を検知する開放センサ 207SG090 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 207SG における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

また、基板ケース 207SG201 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 207SG029 が配置されている。該表示モニタ 207SG029 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 207SG201 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 207SG029 は、基板ケース 207SG201 における主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、遊技機用枠 207SG003 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 207SG003 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0211】

また、図 8-1 及び図 8-2 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留記憶数を表示可能な第

10

20

30

40

50

1 保留表示器 207SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器 207SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 207SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 207SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 207SG134 が纏めて配置されている遊技情報表示部 207SG200 が設けられている。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

図8-5に示すように、第1保留表示器 207SG025Aと第2保留表示器 207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器 207SG025Aと第2保留表示器 207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 207SGでは左方向）に向けて消灯していく。

【0216】

尚、本実施の形態の特徴部 207SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため、図8-6に示すように、例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器 207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器 207SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【0217】

また、図8-6に示すように、ラウンド表示器 207SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部 207SGにおける大当り種別としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別

10

20

30

40

50

に応じてラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【0218】

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

10

【0219】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG における演出制御基板 12 には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第 1 可動体 207SG321 及び第 2 可動体 207SG322 と、第 1 可動体 207SG321 が該第 1 可動体 207SG321 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 207SG331 と、第 2 可動体 207SG322 が該第 2 可動体 207SG322 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 207SG332 と、が接続されている。

【0220】

図 8-8 (A) は、本実施の形態における特徴部 207SG で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 8-8 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

20

【0221】

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

30

【0222】

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

40

【0223】

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

50

コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

【0224】

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。

【0225】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【0226】

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。

【0227】

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

【0228】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【0229】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【0230】

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。

【0231】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

20

【0232】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

30

40

【0233】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

【0234】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101

50

から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0235】

図 8-9 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 8-9 に示すように、この実施の形態の特徴部 207 SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0236】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR 1 ~ MR 5 をそれぞれ図 8-9 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR 1 ~ MR 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0237】

図 8-10 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0238】

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

【0239】

図8-10に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0240】

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

【0241】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、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よい。

【0242】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【0243】

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

【0244】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-11～図8-24などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0245】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-11（A）に示す第1特図用表

10

20

30

40

50

示結果判定テーブル（設定値１）、図８－１１（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図８－１２（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図８－１２（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図８－１３（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値３）、図８－１３（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値３）、図８－１４（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値４）、図８－１４（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値４）、図８－１５（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値５）、図８－１５（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値５）、図８－１６（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値６）、図８－１６（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値６）、図８－２１（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図８－２１（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

10

【０２４６】

本実施の形態の特徴部２０７ＳＧのパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

20

【０２４７】

図８－１１（Ａ）～図８－１６（Ｂ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

30

【０２４８】

図８－１１（Ａ）に示すように、設定値が１であり変動特図が第１特図である場合に用いる第１特図用表示結果判定テーブル（設定値１）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【０２４９】

図８－１１（Ｂ）に示すように、設定値が１であり変動特図が第２特図である場合に用いる第２特図用表示結果判定テーブル（設定値１）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当

50

てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 5 0】

図8-12 (A) に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値2）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 2 5 3までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 8 3までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0 2 5 1】

図8-12 (B) に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 2 5 3までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 8 3までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0 2 5 2】

図8-13 (A) に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値3）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 2 7 2までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 4 2 9までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0 2 5 3】

図8-13 (B) に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値3）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 2 7 2までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 4 2 9までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0 2 5 4】

図8-14 (A) に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 2 9 2までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 4 8 7までが「大当り」に割り当

50

てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 5 5】

図8－1 4（B）に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 2 9 2までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 4 8 7までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0 2 5 6】

図8－1 5（A）に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 1 7までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 5 5 6までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0 2 5 7】

図8－1 5（B）に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値5）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 1 7までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 5 5 6までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0 2 5 8】

図8－1 6（A）に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値6）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 4 6までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 6 7 4までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0 2 5 9】

図8－1 6（B）に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 4 6までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 6 7 4までが「大当り」に割り当

50

てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0260】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は $1/300$ 、設定値が2の場合は $1/280$ 、設定値が3の場合は $1/260$ 、設定値が4の場合は $1/240$ 、設定値が5の場合は $1/220$ 、設定値が6の場合は $1/200$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は $1/200$ 、設定値が2の場合は $1/180$ 、設定値が3の場合は $1/160$ 、設定値が4の場合は $1/140$ 、設定値が5の場合は $1/120$ 、設定値が6の場合は $1/100$ ）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0261】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-11~図8-16に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

20

【0262】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-11(A)、図8-12(A)、図8-13(A)、図8-14(A)、図8-15(A)、図8-16(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/200$ に設定されている。

30

【0263】

一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-11(B)、図8-12(B)、図8-13(B)、図8-14(B)、図8-15(B)、図8-16(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/100$ に設定されている。

40

【0264】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施

50

の形態の特徴部 207SG では、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0265】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 8-17 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020~1237 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

10

【0266】

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

【0267】

つまり、本実施の形態の特徴部 207SG では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0~65535 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020~1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1238 を基準として増加していく。

20

【0268】

このため、大当り確率は、1020 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

30

【0269】

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

40

【0270】

次に、図 8-18 に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020~1346 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0271】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020~1346 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2~設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。こ

50

の大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7 ～ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ～ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ～ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ～ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ～ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0272】

つまり、本実施の形態の特徴部 207SG では、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020 ～ 1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【0273】

このため、大当り確率は、1020 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0274】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ～ 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 6 7 4 までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲（1020 ～ 1674）とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、3 2 7 6 7 ～ 3 3 0 9 4 の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0275】

図 8 - 19 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0276】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020 ～ 1237 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ～ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ～ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ～ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ～ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ～ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0277】

つまり、本実施の形態の特徴部 207SG では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020 ～ 1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

【0278】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0279】

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

10

【0280】

次に、図8-20に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0281】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【0282】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

30

【0283】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0284】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0285】

50

以上、本実施の形態の特徴部 207SG においては、図 8-17～図 8-20 に示すように、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の 1020 を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した 1 の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の 32767 を基準として連続した 1 の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

【0286】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 328 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 655 個と約 2 倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767 を基準値（小当り基準値）として設定されている。

【0287】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値 6 > 設定値 5 > 設定値 4 > 設定値 3 > 設定値 2 > 設定値 1）。

【0288】

つまり、CPU 103 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り A～大当り C）とすることを決定する。また、MR 1 が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図 8-11（A）図 8-16（B）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A または第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A または第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0289】

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

【0290】

図 8-21（A）及び図 8-21（B）は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 8-21（A）は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 8-21（B）は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0291】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに

、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0292】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別について、図8-22を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC（確変大当りともいう）が設定されている。

【0293】

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

【0294】

「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207SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0295】

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。

【0296】

尚、本実施の形態の特徴部207SG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。

【0297】

また、図8-21（A）に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～249までが大当りBに割り当てられており、250～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～229までが大当りBに割り当てられており、200～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～209までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～189までが大当りBに割り当てられており、190～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～169までが大当りBに割り当てられており、170～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～149までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。

【0298】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0299】

一方で、図8-21(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~199までが大当たりBに割り当てられており、200~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~179までが大当たりBに割り当てられており、180~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~159までが大当たりBに割り当てられており、160~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~139までが大当たりBに割り当てられており、140~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~119までが大当たりBに割り当てられており、120~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

【0300】

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6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0301】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当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6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。

【0302】

このように、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて可変表示結果が大当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ため、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0303】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

10

20

30

40

50

【0304】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0305】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率に変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、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。

10

【0306】

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

20

【0307】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

30

【0308】

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

【0309】

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

40

【0310】

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

【0311】

図8-23（A）及び図8-23（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブ

50

ルとしては、大当たり種別が大当たりAである場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と、大当たり種別が大当たりB、大当たりC用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0312】

図8-23（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0313】

図8-23（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までが

10

20

30

40

50

スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0314】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【0315】

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

【0316】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図8-23（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、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1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0317】

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

【0318】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（

PA2-3) に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0319】

図8-24(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~450までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~430までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、431~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~410までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、411~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~390までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、391~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~370までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、371~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~350までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、351~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0320】

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

【0321】

図8-24(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~500までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、501~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、M

R 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 4 8 0 までが非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 2）に割り当てられており、4 8 1 ～ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（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 0 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 4 6 0 までが非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 2）に割り当てられており、4 6 1 ～ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（P A 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 4 4 0 までが非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 2）に割り当てられており、4 4 1 ～ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（P A 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 4 2 0 までが非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 2）に割り当てられており、4 2 1 ～ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（P A 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「6」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 までが非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 2）に割り当てられており、4 0 1 ～ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（P A 2 - 3）に割り当てられている。

【0322】

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

【0323】

図 8 - 2 4 (C) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル C（低ベース中合算保留記憶数 5 個以上用）においては、設定値が「1」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 5 5 0 までが非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 3）に割り当てられており、5 5 1 ～ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（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 ～ 5 3 0 までが非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 3）に割り当てられており、5 3 1 ～ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（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 ～ 5 1 0 までが非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 3）に割り当てられており、5 1 1 ～ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 までがスーパーリーチ α はずれの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ β はずれの変動パターン（P A 2 - 3）に割り当てられている。

。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0324】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0325】

図8-24（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン

(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0326】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0327】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差(例えば、1%程度)で異なってもよい。

【0328】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0329】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0330】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が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。

【0331】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形

10

20

30

40

50

態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【0332】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図8-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0333】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-24（A）～図8-24（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0334】

また、本実施の形態の特徴部207SGの各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているため、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0335】

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

【0336】

このようなRAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図8-25に示す遊技制御用データ保持エリア207SG150が設けられている。遊技制御用データ保持エリア207SG150は、第1特図保留記憶部207SG151Aと、第2特図保留記憶部207SG151Bと、普図保留記憶部207SG151Cと、遊技制御フラグ設定部207SG152と、遊技制御タイマ設定部207SG153と、遊技制御カウンタ設定部207SG154と、遊技制御バッファ設定部207SG155とを備えている。

【0337】

第1特図保留記憶部207SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部207SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部207SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0338】

第2特図保留記憶部207SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部207SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部207SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0339】

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。

【0340】

普図保留記憶部207SG151Cは、通過ゲートを通した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部207SG151Cは、遊技球が通過ゲートを通した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0341】

遊技制御フラグ設定部207SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況

などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0342】

遊技制御タイマ設定部207SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部207SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0343】

遊技制御カウンタ設定部207SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部207SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部207SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0344】

遊技制御カウンタ設定部207SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウン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。

【0345】

遊技制御バッファ設定部207SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部207SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0346】

また、図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図8-26(A)に示すような演出制御用データ保持エリア207SG190が設けられている。図8-26(A)に示す演出制御用データ保持エリア207SG190は、演出制御フラグ設定部207SG191と、演出制御タイマ設定部207SG192と、演出制御カウンタ設定部207SG193と、演出制御バッファ設定部207SG194とを備えている。

【0347】

演出制御フラグ設定部207SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部207SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0348】

演出制御タイマ設定部207SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部207SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0349】

演出制御カウンタ設定部207SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部207

10

20

30

40

50

SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0350】

演出制御バッファ設定部207SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部207SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0351】

本実施例では、図8-26(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部207SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0352】

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

【0353】

更に、本実施形態の特徴部207SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0354】

尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0355】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

10

【0356】

図8-26（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエン트리）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエン트리）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図8-26（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エン트리）となる。

20

【0357】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける先読予告設定処理においては、例えば、演出制御用CPU120が保留表示フラグがセットされていないエン트리があるか否かを判定し、保留表示フラグがセットされていないエン트리がある場合には、該エントリに対応して格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて保留表示予告演出の実行の有無と、該保留表示予告演出の実行の有無に応じた保留記憶表示の表示態様（表示パターン）を決定する。保留表示予告演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示態様を四角（◇）と星（☆）とから決定し、保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様を白抜き○に決定する。そして、該決定した保留記憶表示の表示態様に応じた値を保留表示フラグにセットする。

30

【0358】

保留表示フラグがセットされた後は、演出制御用CPU120が保留表示更新処理（図8-52参照）を実行することによって、保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005Dや第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されるようになる。

【0359】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、先読予告設定処理において実行を決定可能な先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に表示される背景画像が変化する背景変化演出や、パチンコ遊技機1に設けられている可動体が動作する動作演出等の保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

40

【0360】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示について説明する。

【0361】

図8-27（A）に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG

50

029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0362】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0363】

表示モニタ207SG029には、図8-27(B)及び図8-27(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

【0364】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

【0365】

本実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図8-29に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図8-28に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029

における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103 が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ 207SG029 の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0366】

次に、本実施の形態の特徴部 207SG における遊技制御メイン処理について説明する。図 8-30 は、CPU103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103 は、先ず、割込禁止に設定する (207SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う (207SGSa002)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0367】

次いで、CPU103 は、RAM102 にバックアップデータが記憶されているか否か (107SGSa003) や、RAM102 (バックアップ RAM) が正常であるか否か (107SGSa004) を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合 (207SGSa003; N) や RAM102 が正常でない場合 (207SGSa004; N) は、207SGSa017 に進み、バックアップデータが記憶されており、且つ RAM102 が正常である場合 (207SGSa003; Y、207SGSa004; Y) は、更に RAM102 に格納されている設定値が 1~6 のいずれかであるか、つまり、RAM102 に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する (207SGSa005)。

【0368】

RAM102 に格納されている設定値が 1~6 のいずれかではない場合 (207SGSa005; N) は、207SGSa017 に進み、RAM102 に格納されている設定値が 1~6 のいずれかである場合 (207SGSa005; Y) は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと (設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと) を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する (207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合 (207SGSa006; Y) は、207SGSa017 に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述する RAM クリア処理を実行したことを示す RAM クリアフラグがセットされていれば該 RAM クリアフラグをクリアし (207SGSa007)、クリアスイッチが ON であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (207SGSa008)。

【0369】

クリアスイッチが ON である場合 (207SGSa008; Y) は、RAM クリアフラグをセットして 207SGSa011 に進み (207SGSa010)、クリアスイッチが OFF である場合 (207SGSa008; N) は、207SGSa010 を実行せずに 207SGSa011 に進む。

【0370】

207SGSa011 において CPU103 は、錠スイッチ 207SG051 が ON であるか否かを判定する (207SGSa011)。錠スイッチ 207SG051 が ON である場合 (207SGSa011; Y) は、更に開放センサ 207SG090 が ON であるか否かを判定する (207SGSa012)。開放センサ 207SG090 が ON である場合、つまり、錠スイッチ 207SG051 が ON 且つ遊技機用枠 207SG003 が開放されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合 (207SGSa012; Y) は、

10

20

30

40

50

RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（207SGSa013a）。

【0371】

RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa013a；Y）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（207SGSa013b）を実行して207SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa013a；N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（207SGSa013c）を実行して207SGSa013dに進む。

【0372】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa011；N）や開放センサがOFFである場合（207SGSa012；N）は、207SGSa013a～207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa013dに進む。

【0373】

207SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか（RAMクリア処理（207SGSa009）を実行するか）否かを判定する（207SGSa013d）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa013d；Y）はRAMクリア処理（207SGSa013e）を実行した後に207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa013d；N）はRAMクリア処理（207SGSa013e）を実行せずに207SGSa014に進む。

【0374】

207SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（207SGSa014）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa014；Y）は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa014；N）は、主基板11の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（207SGSa015）。

【0375】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028に進む（207SGSa016）。

【0376】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（207SGSa017）。クリアスイッチがONである場合（207SGSa017；Y）は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か（207SGSa018）や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する（207SGSa019）。

【0377】

錠スイッチ207SG051がONであり（207SGSa018；Y）、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合）は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに（207SGSa020）、設定値変更中フラグがセ

10

20

30

40

50

ットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa021）。そして、前述した207SGSa009～207SGSa016の処理を実行する。

【0378】

尚、クリアスイッチがOFFである場合（207SGSa017；N）、錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa018；N）、開放センサ207SG090がOFFである場合（207SGSa019；N）は、207SGSa031に進む。

【0379】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（207SGSa022）。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（207SGSa023）、図8-36（A）に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（207SGSa024）。

【0380】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し（207SGSa025）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa026）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa026；N）は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（207SGSa026；Y）は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し（207SGSa027）、207SGSa028に進む。

【0381】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0382】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理（207SGSa028）を実行し、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（207SGSa029）、割込みを許可する（207SGSa030）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0383】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（207SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（207SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し（207SGSa033）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa034）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa034；N）は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa034；Y）は、図8-36（B）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定

変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（207SGSa035）。

【0384】

また、CPU103は、図8-37（B）に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（207SGSa036）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む（207SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）207SGSa032～207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

【0385】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【0386】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図8-30に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

【0387】

図8-31（A）は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理（207SGSa009）を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する（207SGSa041）。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット（格納）する（207SGSa042）。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス（後述するFXXX）であるか否かを判定する（207SGSa043）。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合（207SGSa043；N）は、RAM102における次のアドレスを指定し（207SGSa044）、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス（F002）であるか否かを判定する（207SGSa045）。

【0388】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合（207SGSa045；N）は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合（207SGSa045；Y）は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む（207SGSa046）。尚、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合（207SGSa043；Y）は、R

AMクリア処理を終了する。

【0389】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図8-31(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値(判定使用済設定値)と、が格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

10

【0390】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

20

【0391】

尚、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、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場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0392】

また、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にRAMクリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

30

【0393】

図8-32は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207SGSa013b)を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa051)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa052、図8-37(A)参照)。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様(図8-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa052a)。

40

50

【0394】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（207SGSa053）、RAM102のアドレスF000に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。尚、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

10

【0395】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

【0396】

20

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

【0397】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する（207SGSa062）。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合（207SGSa062；Y）は、該設定切替スイッチ207SG052の操作にもとづいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（207SGSa063）。

30

【0398】

具体的には、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する等、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

40

【0399】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ207SG029に表示し（207SGSa064）、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

【0400】

錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレス

50

F 0 0 1 に格納されている設定値を表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示する処理を実行する。

【 0 4 0 1 】

また、2 0 7 S G S a 0 6 5 において錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F である場合（2 0 7 S G S a 0 6 5 ; N）は、C P U 1 0 3 は、設定値変更中フラグをクリアする（2 0 7 S G S a 0 6 6）とともに、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（2 0 7 S G S a 0 6 7）、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントを消灯する（2 0 7 S G S a 0 6 7 a）。更に、C P U 1 0 3 は、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B の点滅と、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントの点灯を終了する（2 0 7 S G S a 0 6 8、2 0 7 S G S a 0 6 8 a）。

10

【 0 4 0 2 】

そして C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 6 9）。R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に仮の設定値が格納されていない場合（2 0 7 S G S a 0 6 9 ; N）は 2 0 7 S G S a 0 7 2 に進み、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に仮の設定値が格納されている場合（2 0 7 S G S a 0 6 9 ; Y）は、更に 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の値とアドレス F 0 0 1 に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 7 0）。

20

【 0 4 0 3 】

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の値とアドレス F 0 0 1 に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合（2 0 7 S G S a 0 7 0 ; N）は 2 0 7 S G S a 0 7 2 に進み、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の値とアドレス F 0 0 1 に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合（2 0 7 S G S a 0 7 0 ; Y）は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に格納されている仮の設定値をアドレス F 0 0 0 に格納し（2 0 7 S G S a 0 7 1）、2 0 7 S G S a 0 7 2 に進む。つまり、2 0 7 S G S a 0 7 1 の処理では、仮の設定値を実際の設定値として R A M 1 0 2 に更新記憶する。

【 0 4 0 4 】

また、C P U 1 0 3 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（2 0 7 S G S a 0 7 3）、設定値変更処理を終了する。

30

【 0 4 0 5 】

図 8 - 3 3 は、C P U 1 0 3 が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（2 0 7 S G S a 0 1 3 c）を示すフローチャートである。設定値確認処理において C P U 1 0 3 は、まず、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（2 0 7 S G S a 1 0 1）、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 及び第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B の点滅を開始する（2 0 7 S G S a 1 0 2、図 8 - 3 7（A）参照）。更に C P U 1 0 3 は、設定値確認処理に応じた態様（図 8 - 6 に示す大当り A、大当り B、大当り C のいずれでもない態様）として、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみの点灯を開始する（2 0 7 S G S a 1 0 3）。

40

【 0 4 0 6 】

また、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（2 0 7 S G S a 1 0 4）、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする（2 0 7 S G S a 1 0 5）。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を - 1 し（2 0 7 S G S a 1 0 6）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（2 0 7 S G S a 1 0 7）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（2 0 7 S G S a 1 0 7 ; N）は、2 0 7 S G S a 1 0 6 と 2 0 7 S G S a 1 0 7 の処理を繰り返し実行し、電源断検出処

50

理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa107；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa108）。尚、本電源断検出処理（207SGSa108）は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理（207SGSa057）と同一の処理である。

【0407】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa109）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa110）。

10

【0408】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa111）。錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa111；Y）、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa111；N）は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに（207SGSa112）、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する（207SGSa112a）。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する（207SGSa113、207SGSa114）。

20

【0409】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し（207SGSa115）、設定値確認処理を終了する。

【0410】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B及びラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B及び右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

30

【0411】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する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、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図8-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

40

【0412】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-37（A）に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する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、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0413】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態

50

で錠スイッチ207SG051とクリアスイッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【0414】

このとき、表示モニタ207SG029では、図8-35(A)～図8-35(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図8-27に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

10

【0415】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部207SG029Dにおいて設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ207SG052が操作されると、第4表示部207SG029Dでの表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合は、第4表示部207SG029Dに表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【0416】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON(クリアスイッチはOFF)とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

20

【0417】

このとき、表示モニタ207SG029では、図8-35(A)、図8-35(B)及び図8-35(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図8-27に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

30

【0418】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値確認処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第4表示部207SG029Dにける設定値の表示は、錠スイッチ207SG051がOFFとなることによって終了し、パチンコ遊技機1が遊技可能な状態となる。

【0419】

図8-34は、CPU103が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、先ず、電源基板(図示略)からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する(207SGS081)。電源断信号の入力が無い場合は(207SGS081;N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は(207SGS081;Y)、RAM122に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し(207SGS082)、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する(207SGS083)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(207SGS084)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

40

【0420】

50

尚、本実施の形態の特徴部 207SG における遊技制御用タイマ割込処理では、図 8-38 に示すように、CPU103 は、前述した 207SGSa057 及び 207SGSa108 と同一の電源断検出処理 (207SGS200) を実行した後に S21~S27 (図 4 参照) を実行するようになっている。

【0421】

次に、図 5 のステップ S101 において実行される本特徴部 207SG の始動入賞判定処理について、図 8-39 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において CPU103 は、まず、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する (207SGS501a)。このとき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであれば (207SGS501a; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (207SGS502)。CPU103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 207SG154 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。207SGS502 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (207SGS502; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する (207SGS503)。

【0422】

207SGS501a にて第 1 始動口スイッチ 22A がオフであるときや (207SGS501a; N)、207SGS502 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (207SGS502; Y)、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 22B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 22B がオンであるか否かを判定する (207SGS501b)。このとき、第 2 始動口スイッチ 22B がオンであれば (207SGS501b; Y)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (207SGS505)。CPU103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 207SG154 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。207SGS505 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (207SGS505; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する (207SGS506)。

【0423】

207SGS503、207SGS506 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (207SGS507)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (207SGS508)。例えば、遊技制御カウンタ設定部 207SG154 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

【0424】

207SGS508 の処理を実行した後に、CPU103 は、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207SG154 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データを抽出して特定する (207SGS5

09)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(207SGS510)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部207SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部207SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0425】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、207SGS509の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出するとともに、後述する可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において可変表示結果を判定するために特定する。

【0426】

207SGS510の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(207SGS511)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0427】

207SGS511の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(207SGS512)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(207SGS513)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0428】

207SGS513の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(207SGS514)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(207SGS514;Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(207SGS515)、207SGS504の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(207SGS514;N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(207SGS516)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0429】

図8-40(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図8-39の207SGS512にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部207SGにおいて、特

10

20

30

40

50

別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS22、図8-41）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103が207SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

10

【0430】

図8-40（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（207SGS521）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

20

【0431】

207SGS521の処理に続いて、CPU103は、RAM102における先頭のアドレス（図8-31（B）参照）を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（207SGS522）。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（207SGS524）。その後、図8-42に示す可変表示結果判定モジュール（207SGS525）において、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

30

【0432】

図8-42に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、CPU103は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し（207SGS571）、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（207SGS572）。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0433】

207SGS572にて大当り判定範囲内であると判定された場合（207SGS572；Y）、可変表示において大当りとなると判定する（207SGS576）。一方、207SGS572にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（207SGS572；N）、セットした特図表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し（207SGS573）、図8-39の207SGS509にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（207SGS574）。

40

【0434】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であると判定された場合（207SGS574；Y）、可変表示において小当りとなると判定する（207SGS577

50

）。一方、207SGS574にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において小当りとならないと判定された場合には(207SGS574;N)、可変表示においてははずれとなると判定する(207SGS575)。

【0435】

図8-40(A)に戻って、207SGS575にて可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し(207SGS526)、大当りとならないと判定した場合(207SGS526;N)、207SGS525において可変表示において小当りとなると判定したか否かを確認し(207SGS527)、小当りとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には(207SGS526;N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS527a)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(207SGS528)。

【0436】

207SGS526にて可変表示において大当りとなると判定した場合には(207SGS526;Y)、大当り種別判定用の乱数値MR2と大当り種別判定テーブルとに基づいて、大当り種別を判定する(207SGS533)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0437】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、大当りCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS534)、その後、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り種別に応じた大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(207SGS535)、207SGS536に進む。

【0438】

また、207SGS527にて可変表示において小当りとなると判定した場合には(207SGS527;Y)、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS531)、小当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(207SGS532)、207SGS536に進む。

【0439】

また、207SGS528にて時短フラグがセットされていない場合は(207SGS528;N)、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし(207SGS529)、時短フラグがセットされている場合は(207SGS528;Y)、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(207SGS530)。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0440】

尚、本特徴部207SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合算保留記憶数が2~4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合算保留記憶数が5個以上である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図8-24に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値1が1の場合は

10

20

30

40

50

1～450、設定値が2の場合は1～430、設定値が3の場合は1～410、設定値が4の場合は1～390、設定値が5の場合は1～370、設定値が6の場合は1～350がそれぞれ割り当てられている。

【0441】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～500、設定値が2の場合は1～480、設定値が3の場合は1～460、設定値が4の場合は1～440、設定値が5の場合は1～420、設定値が6の場合は1～400がそれぞれ割り当てられている。

【0442】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルC及びはずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～550、設定値が2の場合は1～530、設定値が3の場合は1～510、設定値が4の場合は1～490、設定値が5の場合は1～470、設定値が6の場合は1～450がそれぞれ割り当てられている。

【0443】

一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、701～997までが設定値にかかわらず割り当てられている。

【0444】

このため、207SGS529においてははずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定するようになっている。

【0445】

207SGS529、207SGS530、207SGS532、207SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(207SGS536)。本特徴部207SGでは、図8-40(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチや小当り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0446】

その後、207SGS536の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(207SGS537)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0447】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0448】

図8-41は、特別図柄通常処理として、図5のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図8-41に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS541)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS541の処理では、遊技制御カウンタ設定部2

10

20

30

40

50

07SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0449】

207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS541;N)、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する(207SGS542)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0450】

207SGS542の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部207SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(207SGS543)。

【0451】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(207SGS544)、207SGS549に移行する。

【0452】

一方、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(207SGS541;Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS545)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS545の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、207SGS545の処理は、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0453】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0454】

207SGS545にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS545;N)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する(207SGS546)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0455】

207SGS546の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部207SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部207SG151Aにて保留番号「1」よ

10

20

30

40

50

り下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（207SGS547）。

【0456】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（207SGS548）、207SGS549に移行する。

【0457】

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

【0458】

207SGS549の処理に続いて、CPU103は、RAM102の先頭のアドレス（図8-31（B）参照）を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（207SGS550）。

【0459】

次いで、CPU103は、RAM102に記憶されている遊技情報（図8-31（B）参照）を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する（207SGS551）。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には（207SGS551：Y）、207SGS550にて特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とを比較し（207SGS552）、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであるか否かを判定する（207SGS553）。

【0460】

207SGS553において、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じでないと判定した場合は（207SGS553：N）、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（207SGS554）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力して（207SGS555）、ループ処理に入る。以降、CPU103は、他の処理を実行することが無くなるので、該ループ処理によってパチンコ遊技機は遊技不能状態（遊技不能状態）となる。尚、エラー指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0461】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、前回の可変表示を実行する際に参照した設定値（判定使用済設定値）と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【0462】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103がループ処理を実行することにより他の処理を実行しないことでパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、遊技球の発射を制限すること、各入賞口への遊技球が入賞したとしても賞球の払い出しや特別図柄の可変表示を行わないこと等の処理を実行することによりパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御してもよい。

【0463】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を

10

20

30

40

50

遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示モニタ 207SG029、第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004Bを図8-36(B)や図8-37(B)に示すような表示態様(点灯態様)とすることによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

【0464】

また、本特徴部 207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板12に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力をそれぞれ1回のみ実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらエラー指定コマンドの送信やセキュリティ信号の出力は、前述した遊技不能状態において所定期間毎に繰り返し実行してもよい。

【0465】

また、本特徴部 207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合は、CPU103がパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、CPU103は、パチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御せずともよい。

【0466】

更に、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合にCPU103によるパチンコ遊技機1の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値をRAM102の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値(本実施の形態の特徴部 207SGでは1)を設定することによって、パチンコ遊技機1が遊技場の意図に反して過度に遊技者にとって有利となることを防止してもよい。

【0467】

207SGS551において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動して1回目の可変表示を実行する場合(207SGS551:N)または207SGS553において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は(207SGS553:Y)、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS556)。その後、図8-40(A)に示す207SGS525における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図8-42に示す207SGS571~207SGS577の処理を行う(207SGS557)。

【0468】

続いて、207SGS557において可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し(207SGS558)、大当たりとならないと判定した場合(207SGS558;N)、207SGS557において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認する(207SGS559)。

【0469】

207SGS558にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には(207SGS558;Y)、遊技制御フラグ設定部 207SG152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(207SGS561)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図8-21(A)(B)に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(207SGS562)。こうしてセットされた大当

10

20

30

40

50

り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（207SGS563）。

【0470】

207SGS563の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部207SG155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（207SGS564）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当りA」であれば「1」とし、「大当りB」であれば「2」とし、「大当りC」であれば「3」とすればよい。

【0471】

一方、207SGS559にて可変表示において小当りとなると判定した場合には（207SGS559；Y）、207SGS560に進んで、遊技制御フラグ設定部207SG152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（207SGS560）。

【0472】

一方、207SGS559にて可変表示において小当りとなると判定しなかった場合、つまり、可変表示においてははずれとなる場合には（207SGS559；N）、207SGS565に進む。

【0473】

207SGS565においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS558にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、207SGS563における大当り種別が「大当りA」である場合には「1」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りB」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS559にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合（207SGS560において小当りフラグがセットされた場合）には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0474】

207SGS565にて確定特別図柄を設定した後は、207SGS553において特定した設定値を判定使用済設定値としてRAM102に更新記憶した後（207SGS566）、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（207SGS567）、特別図柄通常処理を終了する。

【0475】

尚、207SGS545にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（207SGS545；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（207SGS568）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定

10

20

30

40

50

コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0476】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、判定使用済み設定値をRAM102に遊技情報の1つとして記憶しているため（図8-31（B）参照）、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合には、最初の可変表示を実行する際に判定使用済み設定値が存在しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値をRAM102におけるRAMクリア処理にてクリアされていない領域に格納することによって、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合においても最初の可変表示を実行する際に判定使用済み設定値とRAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

【0477】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-40及び図8-41に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、CPU103が特定した設定値（RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済み設定値とを比較する処理（図8-41に示す207SGS551～207SGS553）や、該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理（207SGS554～207SGS555）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とを比較する処理や該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【0478】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【0479】

図8-43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、先ず、所定の初期化処理を実行して（207SGS401）、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。

【0480】

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（207SGS403）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（207SGS404）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGS405）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；N）は、207SGS404及び207SGS405の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【0481】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；Y）、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS406）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（207SGS406；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122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RAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情

報)をクリアし(207SGS407)、207SGS427に進む。

【0482】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS406;N)、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS408)。コールド通知コマンドの受信が有る場合(207SGS408;Y)は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報(前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報)をクリアするとともに(207SGS409)、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知(RAMクリア報知を実行)するためのRAMクリア報知処理を実行する(207SGS410)。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像(例えば、図8-36(A)に示すように、画像表示装置5においてRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像207SG005M1)の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L、8Rからの音出力等を所定期間(例えば、10秒間)し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

10

【0483】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS408;N)、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。

20

【0484】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図8-50(B)及び図8-50(C)に示すように、画像表示装置5において、設定値の変更中であることを示す報知画像207SG005M2や設定値の確認中であることを示す報知画像207SG005M3を表示するが、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠207SG003が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ207SG029を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ8L、8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

30

40

【0485】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェックを行うための第1可動体初期化处理(207SGS413)と、第2可動体207SG322の動作チェックを行うための第2可動体初期化处理(207SGS414)を実行する。尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とは、第1可動体207SG321の動作チェックが終了した後に第2可動体207SG322の動作チェックを実行するようになっている(図8-49参照)。

【0486】

ここで、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理について図8-47及び図8-48を用いて説明する。図8-47は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御と

50

実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図 8-48 は、(A) は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B) は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0487】

第1可動体207SG321と第2可動体207SG322は、それぞれの原点位置(第1位置)と演出位置(第2位置)との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置(第2位置)への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、可変表示中等における第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の実際の動作態様である。

【0488】

演出制御用CPU120は、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行したときに可動体207SG321, 207SG322の被検出部が原点検出センサ207SG331, 207SG332により検出されない場合、つまり、可動体207SG321, 207SG322が何らかの理由(例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合(例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体207SG321, 207SG322の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー(動作異常)が発生した場合など)、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など)により原点位置以外の位置(例えば、図8-32における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置)にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体207SG321, 207SG322は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体207SG321, 207SG322を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【0489】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体207SG321, 207SG322が原点検出センサ207SG331, 207SG332により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体207SG321, 207SG322を用いた演出(例えば、可変表示中に実行可能な可動体演出等)において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

【0490】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図8-48(A)及び図8-48(B)にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体207SG321, 207SG322を動作させるために設定する制御速度であって、可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体207SG321, 207SG322を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間で態様が異なる場合(例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間)や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体207SG321, 207SG322を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体207SG321, 207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321, 207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体207SG321, 207SG322を同一性能のステップモータにて動作させる場合において、各可動体207SG321, 207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321, 207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

【0491】

図8-48(A)に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体207SG321, 207SG322が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体207SG321, 207SG322の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体207SG321, 207SG322を用いた演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体207SG321, 207SG322が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体207SG321, 207SG322が動作するように制御する。

10

【0492】

すなわち、上記第1速度としての最低速度や第2速度としての最高速度は、可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

20

【0493】

ここで、可動体207SG321, 207SG322の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体207SG321, 207SG322を確実に減速させてから原点検出センサ207SG331, 207SG332により被検出部が検出されるようにしている。

30

【0494】

また、図8-48(B)に示すように、演出制御用CPU120は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第1速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用CPU120は、第1動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第2動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部207SGでは、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させる制御を行う。

40

【0495】

この場合、可動体207SG321, 207SG322は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体207SG321, 207SG322が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体207SG321, 207SG322が原点位置に復帰したときに原点検出センサ207SG331, 207SG332にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体207SG321, 207SG322が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体207SG321, 207SG322等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するよう

50

に制御する。

【0496】

図8-43に戻り、第1可動体初期化処理(207SGS413)と第2可動体初期化処理(207SGS413)の実行後、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS415)。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合(207SGS415; N)は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416; N) 207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合(207SGS416; Y)は207SGS417に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS415; Y)は、207SGS416の処理を実行せずに207SGS417に進む。

10

【0497】

207SGS417において演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS417)。第1可動体207SG321の初期化が終了していない場合(207SGS417; N)は、設定値早期変更終了フラグをセットして207SG412に進み(207SGS418)、第1可動体207SG321の初期化が終了している場合(207SGS417; Y)は、第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了しているか否かを判定する(207SGS419)。第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS419; N)は207SGS412に進み、第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS419; Y)は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS420)。

20

【0498】

207SGS420において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS420; Y)は、設定値早期変更終了フラグをクリアし(207SGS421)、207SGS413と同一処理である第1可動体初期化処理(207SGS422)と、207SGS414と同一処理である第2可動体初期化処理(207SGS423)を実行し、これら第1可動体初期化処理(207SGS422)と207SGS414と第2可動体初期化処理(207SGS423)において第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS424)。第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS424; N)は207SGS422に進み、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS424; Y)は、207SGS427に進む。

30

【0499】

以上のようにこれら207SG412~207SG424の処理については、図8-49(A)に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点(パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点)から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理を実行する。尚、前述したように、本実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化処理は、第1可動体初期化処理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

40

【0500】

このとき、図8-49(A)に示すように、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322

50

の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【0501】

一方で、図8-49(B)に示すように、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のうち、第1可動体初期化処理のみが終了しているタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックは終了しているが未だ第2可動体207SG322の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第2可動体初期化処理が終了した後、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

10

【0502】

更に、図8-49(C)に示すように、第1可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のみを実行し、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

【0503】

尚、207SGS411において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合(207SGS411;N)、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS425)。エラー指定コマンドの受信が有る場合(207SGS425;Y)は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理(207SGS426)を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合(207SGS425;N)は、207SGS403に進む。

20

【0504】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるエラー報知としては、図8-50(D)に示すように、画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示すればよい。このように画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4が表示されることによって、遊技者は、これら報知画像207SG005M4から不正な値が設定値として設定されていることや、設定値の変更中に電断が発生した状態でパチンコ遊技機1に電源が再投入されたこと、前回の可変表示において参照した設定値(判定使用済設定値)がRAM102の先頭アドレスに格納されている設定値と異なっていること等を認識することができる。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に実行可能なエラー報知処理(207SGS426)と、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)との、2つのエラー報知処理が存在する。

30

【0505】

このうち、パチンコ遊技機1の起動時に実行可能なエラー報知処理(207SGS426)については、パチンコ遊技機1の起動時に発生したエラー(CPU103が図8-30に示す遊技制御メイン処理の207SGSa031の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示し、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)については、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に発生したエラー(CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理の207SGS554の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示すればよい。

40

【0506】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御メイン処理では、図8-44に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報

50

（該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）をRAM122からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機1の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機1に設定されている設定値に対応する「1」～「6」のいずれかの数値）についてはRAM122からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をRAM122からクリアする一方で、設定値情報についてはRAM122からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機1を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをRAM122からクリアしない一方で、設定値情報についてはRAM122に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

10

【0507】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM122からクリアする情報が異なっている。

【0508】

そして、207SGS427において演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置5において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図8-45に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

20

【0509】

尚、本実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、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、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

30

【0510】

尚、本実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、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、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量や、遊技効果ランプ9の光量等を異ならせるようにしてもよい。

40

【0511】

そして、図8-43に戻り演出制御用CPU120は、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS428）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は

50

、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（207SGS430）、以下の処理を実行する。

【0512】

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207SGS431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、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。

【0513】

尚、本実施の形態における特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。

【0514】

具体的には、図8-46に示すように、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L，8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L，8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L，8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なっているてもよい。

【0515】

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RAM102におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L，8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L，8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L，8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングは異なっているてもよい。

【0516】

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CPU120が、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L，8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行することと、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用CPU120が遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L，8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行することの両方を含んでいる。

【0517】

また、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L，8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L，8Rか

10

20

30

40

50

らの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

【0518】

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。

10

【0519】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ9、スピーカ8L, 8R、画像表示装置5を用いて実行する形態を例示しているが、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。

【0520】

また、本実施例の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する）形態を例示しているが、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。

20

【0521】

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。

30

【0522】

更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠207SG003が開放されている状態であるので、スピーカ8L, 8Rのうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機1に3個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠207SG003が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ8L, 8Rからの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置5において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置5において「RAMがクリアされました」等のRAM102やRAM122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。

40

【0523】

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

50

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。

【0524】

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。

【0525】

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。

【0526】

また、本実施の形態における特徴部207SG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。

【0527】

また、本実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、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。

【0528】

図8-43に戻り、次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する(207SGS432)。電源断検出処理では、図8-51に示すように、演出制御用CPU120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(207SGS441)。電源断信号の入力が無い場合は(207SGS441;N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は(207SGS441;Y)、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し(207SGS442)、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する(207SGS443)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(207SGS444)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0529】

図8-43に戻り、次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:207SGS433)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンド

10

20

30

40

50

は、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図8-8参照）であるのか解析する。

【0530】

次いで、演出制御CPU120は、演出制御プロセス処理を行う（207SGS434）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

【0531】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（207SGS435）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（207SGS436）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（207SGS437）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（207SGS438）、エラー報知処理（207SGS439）を実行する。その後、S52に移行する。

【0532】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御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CPU120は、可変表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【0533】

遊技者情報出力処理では、演出制御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ることができる。

【0534】

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

【0535】

エラー報知処理では、演出制御CPU120は、CPU103からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定する。エラー指定コマンドを受信している場合は、該受信したエラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する。

【0536】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図8-52に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御CPU120は、まず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（207SGS451）。先読規制カウンタの値が「0」である場合（207SGS451；Y）は、先読予告設定処理（S161）を実行した後、第1保留記憶表示エリア207SG005D及び第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示される保留記憶表示数や保留記憶表示の表示態様を始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに記憶されている保留記憶数や保留表示フラグの値に応じて更新する保留表示更新処理（207SGS454）を実行し、演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177（図7参照）のいずれかの処理

10

20

30

40

50

を実行する。

【0537】

また、先読規制カウンタの値が「1」～「4」のいずれかである場合（207SGS451；N）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する（207SGS452）。演出制御プロセスフラグの値が「0」、「2」～「7」のいずれかである場合（207SGS452；N）は、保留表示更新処理（207SGS454）を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177（図7参照）のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」のである場合（207SGS452；Y）は、先読規制カウンタの値を－1し（207SGS453）、保留表示更新処理（207SGS454）を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177（図7参照）のいずれかの処理を実行する。以上のように207SGS451～207SGS453の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機1においては、可変表示が4回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

10

【0538】

尚、本実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、CPU103が始動入賞判定処理（図5参照）を実行しないことで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

20

【0539】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1において遊技が可能な状態となったことにもとづいて、4回の可変表示に亘って先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【0540】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に特定の背景画像を表示する演出や、特定の可動体の動作、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光を行う演出等を実行してもよい。

30

【0541】

以上、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図8-17～図8-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1以外の場合）は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【0542】

特に本実施の形態の特徴部207SGにおいては、0～65535の範囲内において大当り判定値の数値範囲が1020を基準値とした1箇所に設定されているので、有利状態判

50

定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値MR1の値が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当り遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要が無いため、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0543】

また、図8-17～図8-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0544】

更に、図8-17～図8-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。このため、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0545】

尚、図8-17～図8-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767～33094または、32767～33421）に設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0546】

また、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、パチンコ遊技機1に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図8-41に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるCPU103は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し（設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し）、大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、CPU103は、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。

40

【0547】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技

50

機 1 が起動した時点で CPU 103 が RAM 102 から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 が起動した時点で RAM 102 から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機 1 に電断が発生するまでの期間において該設定された表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。

【0548】

また、CPU 103 は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該 RAM 102 に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値と前回可変表示結果を判定するために RAM 102 から読み出した設定値（判定使用済設定値）とを比較し、該比較結果として今回 RAM 102 から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置 5 に表示される画像によってエラー報知が実行される（図 8-50 参照）ので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、RAM 102 に不適切な設定値が設定されていることをよりの確に特定することができるばかりか、RAM 102 に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。

10

【0549】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、可変表示を実行する毎に RAM 102 に記憶されている設定値と判定使用済設定値とを比較する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM 102 に記憶されている設定値と判定使用済設定値とは、可変表示の所定回数の実行や、所定時間の経過にもとづいて実行してもよい。

20

【0550】

また、CPU 103 は、RAM 102 から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回 RAM 102 から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板 12 に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置 5 に報知画像 207SG005M4 を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。

【0551】

また、CPU 103 は、図 8-40～図 8-42 に示すように、入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで共通の可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定するので、これら入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで処理の一部を共通化することができ、CPU 103 の処理負荷を抑えることができる。

30

【0552】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、図 8-17～図 8-20 に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一となっているが、CPU 103 は、可変表示を実行する際に RAM 102 から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する（RAM 102 から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、CPU 103 が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、本実施の形態の特徴部 207SG のように、RAM 102 から読み出した設定値に応じた大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲を設定する場合は、RAM 102 から読み出す設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

40

【0553】

また、図 8-17～図 8-20 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1（最も大当り確率が低い設定値）が設定されている場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定されている場合は、大当

50

り判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、CPU 103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0554】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、図8-17～図8-20に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

10

【0555】

また、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、図8-17～図8-20に示すように、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【0556】

また、本実施の形態には、以下に示す発明207SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明207SGの手段1に記載の遊技機として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

20

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、特定条件が成立したとき（例えば、図8-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 103が図8-32に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図8-37（A）に示すように、CPU 103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

40

【0557】

更には、発明207SGの手段2に記載の遊技機として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

50

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

確認条件が成立したとき（例えば、図8-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU 103が図8-33に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

10

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図8-37（A）に示すように、CPU 103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【0558】

更には、発明207SGの手段3に記載の遊技機として、

20

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である（例えば、図8-4及び図8-37に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【0559】

更には、発明207SGの手段4に記載の遊技機として、

30

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【0560】

更には、発明207SGの手段5に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ8個のセグメントにて構成されている部分）、

40

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【0561】

更には、発明207SGの手段6に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域（例えば、左遊技領域207SG002Lと右遊技領域207SG002R）に発射して遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部

50

(例えば、右打ちランプ 207SG132)を含み、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う(例えば、図8-37(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ 207SG132を点滅させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。

【0562】

更には、発明 207SG の手段 7 に記載の遊技機として、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、CPU103が図5に示す始動入賞判定処理を実行する部分)を備え、
前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部(例えば、第1保留表示器 207SG025Aと第2保留表示器 207SG025B)を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う(例えば、図8-37(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第1保留表示器 207SG025Aと第2保留表示器 207SG025Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

【0563】

更には、発明 207SG の手段 8 に記載の遊技機として、
前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第1状態と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第2状態とに変化可能な特別可変装置(特別可変入賞球装置7)を備え、
前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第1状態となる回数を報知する回数報知部(例えば、ラウンド表示器 207SG131)を備え、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う(例えば、図8-37(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器 207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみを点灯する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【0564】

更には、発明 207SG の手段 8 に記載の遊技機として、
前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段(例えば、RAM102)と、
電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段(例えば、クリアスイッチ)と、
前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報(例えば、RAMクリアフラグ)を記憶可能な状態情報記憶手段(例えば、RAM102のアドレスF002の領域)と、
を備え、

前記遊技制御手段は、
前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態(例えば、クリアスイッチがONである状態)であることを含む第1条件(例えば、クリアスイッチがONである状態)が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化处理(例えば、CPU103が図8-31(A)に示すRAMクリア処理を実行する部分)を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態(例えば、クリアスイッチがONである状態)であることを含む第2条件(例えば、クリアスイッチがONであり、且つ錠スイッチ 207SG051と開放センサ 207SG090とがONである状

10

20

30

40

50

態)が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり(例えば、RAMクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分)、

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない(例えば、図8-31(A)に示すように、RAMクリア処理においてRAMクリアフラグをクリアしない部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化処理を的確に実行できる。

10

【0565】

また、本実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

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

20

複数の設定値(例えば、設定値としての1~6)のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B)を含む情報表示部(例えば、遊技情報表示部207SG200)を有し、

特定条件が成立したとき(例えば、図8-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき)に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態(例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行中である状態)に移行し、前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う(例えば、図8-37(B)に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分)

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

40

【0566】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー(例えば、設定値以上エラー)である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【0567】

更には、発明208SGの手段3に記載の遊技機として、

50

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図8-37（B）に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【0568】

また、本実施の形態には、以下に示す発明209SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明209SGの手段1に記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図8-27（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図8-35に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図8-35に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【0569】

更には、発明209SGの手段2に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが

10

20

30

40

50

発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図８－３６（Ｂ）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄにおいて「Ｅ．」が表示される部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図８－３５（Ａ）及び図８－３６（Ｂ）に示すように、表示モニタ２０７ＳＧ０２９においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを使用する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

【０５７０】

更には、発明２０９ＳＧの手段３に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており（例えば、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄがそれぞれ８個のセグメントから構成されている部分）、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件（例えば、クリアスイッチがＯＮであること）を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる（例えば、図８－３６（Ａ）に示すように、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す（点滅させる）部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

【０５７１】

更には、発明２０９ＳＧの手段４に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（例えば、図８－３２に示すように、ＣＰＵ１０３が設定値確認処理を実行する場合は、２０７ＳＧＳａ０１５と２０７ＳＧＳａ０１６との実行後、２０７ＳＧＳａ２８～２０７ＳＧＳａ０３０が実行されて表示モニタ２０７ＳＧ０２９にベース値が表示される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行うことができる。

【０５７２】

また、本実施の形態の形態には、以下に示す発明２１０ＳＧも含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１７－１８９３４９号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１７－１８９３４９号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、１回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操作が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞があるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明２１０ＳＧの手段１に記載の遊技機として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図8-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図8-49に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図8-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0573】

更には、発明210SGの手段2に記載の遊技機として、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図8-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU103が設定値確認処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図8-49に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図8-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0574】

更には、発明210SGの手段3に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、

前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において、非検出自動動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0575】

更には、発明210SGの手段4に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図8-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図8-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【0576】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって（例えば、演出制御用CPU120が第1顔伝い初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図8-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する（例えば、図8-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【0577】

以上、本実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、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。

【0578】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、普通図柄表示器207SG020、普図保留表示器207SG025C、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132、確変ランプ207SG133、時短ランプ207SG134から構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを含まなくとも含んでいればよい。

【0579】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【0580】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）を第1特別図柄

10

20

30

40

50

表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B が可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B の表示態様（点灯態様）は、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B が可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【0581】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG において、設定値変更状態や設定値確認状態では、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B と構成する全セグメント及びラウンド表示器 207SG131 を構成する 1 のセグメントの点灯、右打ちランプ 207SG132 及び第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 207SG131 を構成する 1 のセグメントの点灯、右打ちランプ 207SG132 の点滅、第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【0582】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG において、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち 1 のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 8-6 に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【0583】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 にエラー報知用の LED を個別に設け、該 LED を点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【0584】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG においては、パチンコ遊技機 1 にベース値を表示するための表示モニタ 207SG029 を備える形態を例示したが、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 には表示モニタ 207SG029 を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 に表示モニタ 207SG029 を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

【0585】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第 1 可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第 1 可動体 207SG321 の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行するか否かは、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

【0586】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、遊技情報表示部 207SG200 を構成する第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B、ラウンド

10

20

30

40

50

表示器 207SG0131、右打ちランプ 207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部 207SG200を構成する第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG0131、右打ちランプ 207SG132等は、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

【0587】

また、前記実施の形態の特徴部 207SGでは、遊技情報表示部 207SG200を構成する第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG0131、右打ちランプ 207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【0588】

また、前記実施の形態の特徴部 207SGでは、演出制御用 CPU 120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 CPU 120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用 CPU 120 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

【0589】

また、前記実施の形態の特徴部 207SGでは、遊技情報表示部 207SG200を構成する第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG131、右打ちランプ 207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、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 が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG131、右打ちランプ 207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機 1 の所定箇所（例えば、遊技情報表示部 207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機 1 について熟知していない遊技場の店員等が、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B、ラウンド表示器 207SG131、右打ちランプ 207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機 1 の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【0590】

尚、本実施の形態の特徴部 207SGの遊技制御メイン処理では、図 8-30 に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチが ON であると判定した場合（207SGSa008；Y）や 207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後に RAM クリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該 RAM クリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチが ON であると判定した場

10

20

30

40

50

合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

【0591】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、図8-17～図8-20に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を大当り判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図8-53（A）及び図8-53（B）に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを連続して設けてもよい。

【0592】

尚、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値との数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続して設ける場合は、大当り判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当り判定値の基準値をシフトすることによって、小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当り判定値の数値範囲を変更すればよい。

【0593】

具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図8-53（A）に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020～1237に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1238～1565（1238が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1237）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238～1253に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1254～1581（1254が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1237）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238～1272に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1273～1600（1273が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【0594】

遊技状態が確変状態である場合は、図8-53（B）に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020～1346に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を、大当り判定値の共通数値範囲が通常状態または時短状態から増加した分シフトし、該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1347～1674（1347が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1346）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347～1383に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1384～1711（1384が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1346）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347～1429に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1430～1757（1430が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【0595】

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続するように設定する形態としては、図8-54に示すように、小当り判定値の数値範囲を65308～65535の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲（64990～65207）を設定してもよい。更にこの場合は、大当

10

20

30

40

50

り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確率を設定値に応じて異ならせればよい。

【0596】

尚、図8-54に示すように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを設定する場合は、可変表示結果を判定する際に、先ず、CPU103は、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値（図8-54に示す例であれば、設定値1では64990、設定値2では64974、設定値3では64954）以上であるか否かを判定し、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値以上であると判定した場合には、更に乱数値MR1が小当り判定値の基準値である65208以上であるか否かを判定することによって可変表示結果が大当りであるか小当りであるかを判定すればよい。このように可変表示の判定を行うことによって、可変表示結果が大当りとなるか否かの判定とか変表示結果が小当りとなるか否かの判定の両方を実行することなく可変表示結果を判定することができるので、CPU103の可変表示結果の判定に関する処理負荷を低減することができる。

【0597】

以上、図8-53及び図8-54にあっては、大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲、パチンコ遊技機1に設定値として2～6が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲）が大当り判定値の基準値である1020から連続する数値範囲として設定されているとともに、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲から連続した範囲において同一数の判定値を含むように設定されている。このため、CPU103は、乱数値MR1が1020と設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値との範囲内であるか否かを判定することによって、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御するか否かを判定することができる。更に、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御すると判定した場合は、乱数値MR1が設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最小値以上であるか否かを判定することによって大当り遊技状態と小当り遊技状態のどちらに制御するかを判定することができるので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0598】

また、図8-53に示すように、CPU103によって遊技状態が確変状態に制御された場合は、大当り判定値が大当り基準値である1020から連続する数値範囲として増加するとともに、増加した大当り判定値の数値範囲に応じて小当り判定値の数値範囲がシフトするので、CPU103は、該大当り判定値数が増加した数値範囲内で大当り遊技状態に制御するか否かの判定や小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0599】

また、図8-53及び図8-54に示す形態においても、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、CPU103は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0600】

尚、図8-53及び図8-54に示す形態では、大当り判定値の数値範囲の最大値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の数値範囲の最小値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定してもよい。

【0601】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 8-55 及び図 8-56 に示すように、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定してもよい。

【0602】

尚、このように大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図 8-55 及び図 8-56 に示すように、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を、大当り判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当り判定値の設定値が 6 の場合の非共通数値範囲（非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲）とは異なる数値範囲において、小当り判定値の基準値から連続する数値範囲（図 8-55 では 32767～33094、図 8-56 では 32767～33421、いずれの場合も小当り判定値の基準値は 32767）に設定すればよい。

10

【0603】

尚、図 8-55 及び図 8-56 に示す形態においては、変動特図に応じて小当り判定値の基準値は共通である一方で小当り判定値の数値範囲に含まれている判定値数が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず小当り判定値の基準値と小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数とは同一であってもよい。

【0604】

以上のように図 8-55 及び図 8-56 に示す形態にあつては、大当り判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず 1020 を基準値とした 1020～1237 の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2～6 の場合において、大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、60000 を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値 2 であれば 60000～60016、設定値 3 であれば 60000～60035・・・設定値 6 であれば 60000～60109）が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機 1 の開発環境において、設定値の変更に応じて大当り判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当り確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、CPU103 による大当り遊技状態に制御するか否かの判定並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

30

【0605】

特に、CPU103 は、大当り判定値の非共通数値範囲について、設定値にかかわらず同一値である 60000 を基準値として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、CPU103 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0606】

また、図 8-55 及び図 8-56 に示す形態にあつては、前述した特徴部 207SG と同じく、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲が設定されないため、CPU103 は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103 による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【0607】

また、図 8-55 及び図 8-56 に示す形態にあつては、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）は、設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、32767 を基準値（小当り基準値）として連続した数値範囲（32767～33094）となるように設定されている。つまり、小当り判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、CPU103 は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一値である 32767 を小当り基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103 の小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

50

【0608】

尚、図8-55及び図8-56に示す形態にあっては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機1に設定値として2以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図8-55及び図8-56と同様に基準値である1238～各設定値に応じた値までの範囲を大当り判定値の非共通数値範囲とすればよい。そして、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合の大当り判定値の非共通数値範囲を最も小さく設定するとともに、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きくなるにしたがって大当り判定値の非共通数値範囲を拡大していくことによって、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り遊技状態に制御される確率を異ならせればよい。

10

【0609】

更に、図8-55及び図8-56に示す形態にあっては、変動特図が第1特図である場合は、32767～33094の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第2特図である場合は、32767～33421の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、CPU103は、変動特図が第1特図である場合と第2特図である場合とで同一値である32767を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0610】

尚、図8-55及び図8-56に示す形態にあっては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

30

【0611】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、CPU103は、0～65535の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値MR1の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値MR1の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、特徴部207SGに示した以外の方法によって大当り遊技状態に制御するか否かや小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。例えば、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値にもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。更に、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値が所定値（例えば、当り判定値の最大値である65535）を超えたか否かにもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。

40

【0612】

（特徴部10Fに関する説明）

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【0613】

図9-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図9-

50

1において、図8-32と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値変更処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図9-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa051)。その後、図8-32に示す処理と同様の処理が実行される。

【0614】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図9-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了する(207SGSa067)。その後、図8-32に示す処理と同様の処理が実行される。

【0615】

図9-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図9-2において、図8-33と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図9-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図9-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa101)。その後、図8-33に示す処理と同様の処理が実行される。

【0616】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合(207SGSa111;N)に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図9-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図9-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する(207SGSa112)。その後、図8-33に示す処理と同様の処理が実行される。

【0617】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【0618】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を変化状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ(V確変を検知するセンサ)の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊

10

20

30

40

50

技球（大入賞口扉の開鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

【0619】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【0620】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【0621】

ファンファーレ時間タイマは、大当り開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当り図柄が停止表示された後に、大当り遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【0622】

エンディング時間タイマは、大当り終了時に大当りの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当り終了処理が実行される期間であり、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である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【0623】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

【0624】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図9-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010；Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS010；N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS011）。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（10FS011；Y）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（10F

10

20

30

40

50

S 0 2 0)、処理を終了する。

【0 6 2 5】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 1; N)、V 蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(1 0 F S 0 1 2)。1 0 F S 0 1 2において、V 蓋開放時間タイマが作動中であれば(1 0 F S 0 1 2; Y)、作動中のV 蓋開放時間タイマを停止し(1 0 F S 0 2 0)、処理を終了する。V 蓋開放時間タイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 2; N)、V 通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する(1 0 F S 0 1 3)。1 0 F S 0 1 3において、V 通過待ち時間タイマが作動中であれば(1 0 F S 0 1 3; Y)、作動中のV 通過待ち時間タイマを停止し(1 0 F S 0 2 0)、処理を終了する。

10

【0 6 2 6】

V 通過待ち時間タイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 3; N)、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(1 0 F S 0 1 4)。1 0 F S 0 1 4において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば(1 0 F S 0 1 4; Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し(1 0 F S 0 2 0)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 4; N)、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(1 0 F S 0 1 5)。1 0 F S 0 1 5において、特図変動時間タイマが作動中であれば(1 0 F S 0 1 5; Y)、作動中の特図変動時間タイマを停止し(1 0 F S 0 2 0)、処理を終了する。

【0 6 2 7】

特図変動時間タイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 5; N)、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(1 0 F S 0 1 6)。1 0 F S 0 1 6において、普図変動時間タイマが作動中であれば(1 0 F S 0 1 6; Y)、作動中の普図変動時間タイマを停止し(1 0 F S 0 2 0)、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 6; N)、ファンファーレ時間タイマが作動中であるか否かを判定する(1 0 F S 0 1 7)。1 0 F S 0 1 7において、ファンファーレ時間タイマが作動中であれば(1 0 F S 0 1 7; Y)、作動中のファンファーレ時間タイマを停止し(1 0 F S 0 2 0)、処理を終了する。

20

【0 6 2 8】

ファンファーレ時間タイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 7; N)、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する(1 0 F S 0 1 8)。1 0 F S 0 1 8において、エンディング時間タイマが作動中であれば(1 0 F S 0 1 8; Y)、作動中のエンディング時間タイマを停止し(1 0 F S 0 2 0)、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 8; N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する(1 0 F S 0 1 9)。1 0 F S 0 1 9において、その他のタイマが作動中であれば(1 0 F S 0 1 9; Y)、作動中のその他のタイマを停止し(1 0 F S 0 2 0)、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ(1 0 F S 0 1 9; N)、その他処理(1 0 F S 0 2 1)を実行し、その後に処理を終了する。

30

【0 6 2 9】

ここで、その他処理(1 0 F S 0 2 1)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理(1 0 F S 0 2 1)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

40

【0 6 3 0】

(遊技停止終了処理)

次に、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理について説明する。図9-4は、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(1

50

OFFS030)。OFFS030において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば（OFFS030；Y）、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ（OFFS030；N）、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS031）。OFFS031において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば（OFFS031；Y）、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。

【0631】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ（OFFS031；N）、V蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS032）。OFFS032において、V蓋開放時間タイマが停止中であれば（OFFS032；Y）、停止中のV蓋開放時間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが停止中でなければ（OFFS032；N）、V通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS033）。OFFS033において、V通過待ち時間タイマが停止中であれば（OFFS033；Y）、停止中のV通過待ち時間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。

【0632】

V通過待ち時間タイマが停止中でなければ（OFFS033；N）、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS034）。OFFS034において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば（OFFS034；Y）、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ（OFFS034；N）、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS035）。OFFS035において、特図変動時間タイマが停止中であれば（OFFS035；Y）、停止中の特図変動時間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。

【0633】

特図変動時間タイマが停止中でなければ（OFFS035；N）、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS036）。OFFS036において、普図変動時間タイマが停止中であれば（OFFS036；Y）、停止中の普図変動時間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ（OFFS036；N）、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS037）。OFFS037において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば（OFFS037；Y）、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。

【0634】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ（OFFS037；N）、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS038）。OFFS038において、エンディング時間タイマが停止中であれば（OFFS038；Y）、停止中のエンディング時間タイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ（OFFS038；N）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する（OFFS039）。OFFS039において、その他のタイマが停止中であれば（OFFS039；Y）、停止中のその他のタイマを作動させ（OFFS040）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（OFFS039；N）、その他処理（OFFS041）を実行し、その後に処理を終了する。

【0635】

ここで、その他処理（OFFS041）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（OFFS041）

10

20

30

40

50

により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【0636】

(特徴部の効果について)

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置7が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【0637】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0638】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてV入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【0639】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置6Bが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【0640】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0641】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【0642】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができ

50

るとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0643】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0644】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0645】

（特徴部の変形例について）

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

【0646】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（V領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

【0647】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（V領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

20

30

40

50

【0648】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図9-1～図9-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基いて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【0649】

特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当たり表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当たり表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【0650】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【0651】

（特徴部10Fに関する発明の説明）

以上に説明したように、この特徴部10Fには、上述した特徴部10Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【0652】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部10Fは以下のように構成される。

【0653】

（1） 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊

技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

10

【0654】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0655】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

20

【0656】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0657】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【0658】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0659】

50

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、
所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、
前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、
前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、
前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていて、
前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていて、設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0660】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0661】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、
識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、
識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、
前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0662】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0663】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、
遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、
普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、
前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0664】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態に

10

20

30

40

50

において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0665】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに
10 基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0666】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0667】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに
20 基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0668】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0669】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当たり表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当たり時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに
40 基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計

10

20

30

40

50

時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0670】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0671】

（特徴部11Fに関する発明の説明）

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【0672】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部11Fは以下のように構成される。

【0673】

（１） 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、p 前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0674】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0675】

（２） 上記（１）の遊技機において、遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

10

20

30

40

50

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

10

【0676】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0677】

（3） 上記（2）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

20

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0678】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【0679】

（4） 上記（2）または（3）の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

40

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0680】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

50

【0681】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【0682】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0683】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

【0684】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【0685】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

40

【0686】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0687】

50

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、
前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

【0688】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0689】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、
可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、
前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、
前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、
前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、
前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、
前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

20

30

【0690】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0691】

（特徴部12Fに関する発明の説明）

40

特徴部12Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【0692】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部12Fは

50

以下のように構成される。

【0693】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0694】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0695】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0696】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0697】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御さ

10

20

30

40

50

れたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【0698】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0699】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【0700】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0701】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0702】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0703】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、

10

20

30

40

50

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、
前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0704】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0705】

（7） 上記（1）～（6）のいずれかの遊技機において、
遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、
普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、
前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0706】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0707】

（8） 上記（1）～（7）のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、
前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0708】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0709】

（9） 上記（1）～（8）のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時

10

20

30

40

50

間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、
前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに
基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行
されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの
有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間
タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0710】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態
において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になっ
てしまうことを防止することができる。

10

【0711】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、
可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状
態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)
と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球
装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)
とをさらに備え、

20

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技
状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時
する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに
備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づい
て有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計
時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認
状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定
確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【0712】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態に
おいて特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利にな
ってしまうことを防止することができる。

【0713】

(特徴部13Fに関する発明の説明)

特徴部13Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作
にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値に
もとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。
このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中
のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開20
10-200902号公報参照)。

40

【0714】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行
いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認
作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部13Fは
以下のように構成される。

【0715】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利
な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1

50

）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート 41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時する CPU103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0716】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0717】

（2） 上記（1）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0718】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0719】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時する CPU103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103 は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終

10

20

30

40

50

了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【0720】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0721】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【0722】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0723】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0724】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0725】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(例

10

20

30

40

50

例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0726】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【0727】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

【0728】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0729】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【0730】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【0731】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状

50

態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0732】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0733】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0734】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0735】

（特徴部40Fに関する説明）

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。図10-1は、本実施の形態における特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。図10-1は、前述した図8-8(A)に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンドF1XXHおよびコマンドF2XXHである。これらのコマンドは、第1始動入賞口、または、第2始動入賞口への始動入賞時における大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドF1XXHは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドF2XXHは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【0736】

図10-1に示す各種の演出制御コマンドは、CPU103により所定のタイミングで主基板11から演出制御基板12に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用CPU120は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

【0737】

(変動パターン指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

【0738】

(第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドに基づく処理について)

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第4の図柄として第4図柄を設けてもよい。第4図柄は、特別図柄(第1,第2特別図柄)が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第4図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。

【0739】

(大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について)

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な開状態(第1状態)に変化させるラウンド遊技が例えば、15回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置7が閉状態(第2状態)に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置7を開状態に制御する。また、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

【0740】

(第1始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第1保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、第2始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第2保留情報に対応した保留表示を表示する。

【0741】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第1始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大

10

20

30

40

50

当り期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用CPU120は、大当り期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

【0742】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留表示の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当り期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当り期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【0743】

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

【0744】

次に、特徴部40Fにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図10-2は、特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図10-2においては、図8-43と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図10-2においては、図8-43における207SGS413~207SGS415、および、207SGS417~207SGS424に関する処理が削除されて、207SGS412の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

【0745】

演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

【0746】

207SGS412において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する(40FS001)。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板11から演出制御基板12に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用CPU120によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図10-3において説明する。

【0747】

40FS001においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS4

10

20

30

40

50

16)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合（207SGS416；N）207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（207SGS416；Y）は207SGS427に進む。

【0748】

図10-3は、40FS001において実行される特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドをRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。そして、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

10

【0749】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（40FS010）。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0750】

20

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0751】

30

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0752】

40

40FS013において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS014の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0753】

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。

50

第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0754】

40FS015において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【0755】

40FS016において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【0756】

40FS017において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS018の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【0757】

40FS018において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板12に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板12につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

40

【0758】

40FS018において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、40FS019の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する（40FS020）。例えば、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置5の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実

50

行されることとなる。その後、処理を終了する。

【0759】

40FS019において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する(40FS019)。これらのコマンドは、例えば、図10-1に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置5等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【0760】

(特徴部の効果について)

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0761】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【0762】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【0763】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0764】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【0765】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0766】

50

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0767】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0768】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0769】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0770】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

【0771】

図10-2に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0772】

図10-3の40FS020に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置5等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【0773】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部40Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるのではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部40Fの変形例について説明する。

【0774】

10

20

30

40

50

前述した実施形態において、演出制御用CPU120は、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基づいて、CPU103により主基板11から演出制御基板12に対して初期化コマンドが送信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

10

【0775】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基づく処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに実行される制御の方が、それ以外の演出制御コマンドを受信したことに基づく制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置5の画面では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関しては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

20

【0776】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

【0777】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用CPU120により動作する所定の演出手段として、画像表示装置5や入賞時のランプについて説明した。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段120がコマンドの受信に基づいて実行されるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

30

【0778】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させるためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

【0779】

前述した実施形態において、画像表示装置5を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

40

【0780】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとして

50

もそのコマンドを破棄すればよい。

【0781】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

10

【0782】

前述した実施形態においては、40FS001内の40FS021の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり(207SGS416;Y)と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

【0783】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

20

【0784】

(特徴部の関連づけに係る説明)

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

【0785】

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

30

【0786】

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

【0787】

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

【0788】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154)と、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例え

40

50

ば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、さらに、前記遊技制御手段は、前記有利状態として、第1有利状態（例えば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（例えば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能であり、前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（例えば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、前記終了時演出期間に終了時演出（例えば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（例えば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（例えば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。選択を受け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当りにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える遊技機が挙げられる。

【0789】

このような構成によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0790】

また、本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記有利状態に制御する

10

20

30

40

50

か否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図8-11～図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図8-17及び図8-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、さらに、前記遊技制御手段は、通常状態（例えば、通常状態）と、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（例えば、確変状態、時短状態、高ベース状態）と、前記有利状態として、第1有利状態（例えば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（例えば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能であり、前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（例えば、いわゆる初当たりの大当たりの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（例えば、いわゆる連チャンの大当たりの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（例えば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、前記終了時演出期間に終了時演出（例えば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（例えば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（例えば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える遊技機が挙げられる。

【0791】

このような構成によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興味が低下することを低減できる。

【0792】

また、本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当

10

20

30

40

50

り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図8-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154)と、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU103が図8-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図8-11~図8-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図8-17及び図8-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)、さらに、特別識別情報(例えば、特別図柄)として第1特別識別情報(例えば、第1特別図柄)および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行可能であり、前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報(例えば、第1保留記憶)として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報(例えば、第2保留記憶)として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図11-4参照)と、前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間(例えば、エンディング演出時間)として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11)と、前記終了時演出期間に終了時演出(例えば、エンディング演出)を実行可能な終了時演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23~図11-26)とを備え、前記遊技制御手段は、前記有利状態として、第1有利状態(例えば、16ラウンド大当たり、確変大当たり)と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(例えば、6ラウンド大当たり、通常大当たり)との少なくともいずれかに制御可能であり、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(例えば、演出パターンA~演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終

10

20

30

40

50

了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（例えば、演出制御用 CPU 120、スティックコントローラ 31A、押しボタン 31B。設定用の他の操作部であってもよい。図 11-19 のステップ S752A、図 11-20、図 11-21 のステップ S784。）をさらに備える遊技機が挙げられる。

【0793】

このような構成によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興味が低下することを低減できる。

10

【0794】

なお、第 1 有利状態の終了時演出期間に実行される終了時演出において、設定値示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、終了時演出を実行する際に遊技者からの受け付けにより選択される終了時演出の選択肢を複数種類の中から抽選等により選択する（例えば演出パターン A～演出パターン E の 5 つのうちいずれか 3 つを選択肢として提示するようにし、提示される 3 つの選択肢の種類を抽選等により選択する、あるいは、演出パターン A～演出パターン E の 5 つのうち、提示される選択肢の数を抽選等により選択する）とともに、設定されている設定値によって終了時演出の各選択肢の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど特定種類の選択肢が出現しやすくなるようにしてもよい。あるいは、終了時演出を実行する際に、遊技者からの受け付けがなかった場合に、実行する終了時演出を複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって各終了時演出の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定種類の終了時演出が出現しやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、終了時演出において遊技者に設定値を推測する機会を与えることができるので、遊技の興味が向上させることができる。

20

また、終了時演出における設定値示唆演出に代えて、あるいはそれに加えて、遊技中において所定の実行条件が成立した場合に、画像表示装置（演出表示装置）の表示態様や可動体の動作態様によって設定値示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、所定の実行条件が成立した場合（特定種類の大当り発生や、特定回数の変大当り継続や、特定種類のリーチ演出や予告演出の発生等）に画像表示装置にキャラクタを表示させ、あるいは、可動体を動作させ、当該キャラクタの表示態様や当該可動体の動作態様を所定の実行条件が成立する毎に複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって各キャラクタの選択割合や各動作態様の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、所定の実行条件が成立した場合に特定種類のキャラクタが出現しやすくなる、あるいは、可動体が特定種類の動作態様で動作しやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技中において所定の実行条件が成立した場合に設定値示唆演出が行われるようになるため、遊技興味が向上させることができる。

30

【0795】

さらに、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができ、また、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止でき、また、遊技の興味が低下することを低減できる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、前記有利状態として、第 1 有利状態（たとえば、16 ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態（たとえば、6 ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、前記第 1 有利状態の方が、前記第 2 有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 11-10 のステップ S366、図 11-11）と、前記終了時演出期間に終了

40

50

時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。選択を受け付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当りにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える遊技機が挙げられる。

10

【0796】

あるいは、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える遊技機が挙げられる。

20

30

【0797】

あるいは、特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別

40

50

識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、図１１－４参照）と、前記有利状態として、第１有利状態（たとえば、１６ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第１有利状態よりも遊技者にとって不利な第２有利状態（たとえば、６ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、前記第１保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第２保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図１１－１０のステップＳ３６６、図１１－１１）と、前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図１１－２２のステップＳ７７２、図１１－２３～図１１－２６）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第１有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンＡ～演出パターンＥ）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第１有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図１１－１９のステップＳ７５２Ａ、図１１－２０、図１１－２１のステップＳ７８４。）をさらに備える遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【０７９８】

以下、他の形態例の特徴部について説明する。

（本実施の形態の特徴部０６９Ｆに関する説明）

上述したパチンコ遊技機１において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来、大当たりのエンディング演出が実行されるエンディング期間の長い大当たりと、短い大当たりとがある遊技機があった（たとえば、特開２００７－７１６５号公報参照）。特開２００７－７１６５号公報の遊技機においては、確変大当たりのときは短いエンディング時間が選択されるようにしていた。しかし、有利な大当たりが連続して発生したときに、エンディング期間が短くなることで、大当たりと次の大当たりとの間隔が短くなり、賞球を獲得できる速度が速くなってしまうことにより、射幸性が高くなり過ぎてしまう虞があった。このような課題を解決する発明０６９Ｆ～０７１Ｆに係る遊技機を以下に提案する。

【０７９９】

また、従来、有利な大当たりの方が、不利な大当たりよりも、大当たりの開始時のファンファーレ期間が長く設定される割合が高い遊技機があった（たとえば、特開２０１４－１４８号公報参照）。しかし、有利な大当たりのファンファーレ期間を単に長く設定するだけでは興趣の低下に繋がってしまう虞がある。このような課題を解決する発明０７３Ｆ、０７４Ｆに係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明０６９Ｆから０７１Ｆ、発明０７３Ｆ、および、発明０７４Ｆに係る遊技機の特徴を、特徴部０６９Ｆとして表す。特徴部０６９Ｆは、上述したパチンコ遊技機１に適用可能である。

【０８００】

図１１－１は、本実施の形態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。以下、図１と共通する構成については説明を繰返さない。

【０８０１】

遊技盤の盤面上に形成された遊技領域２には、画像表示装置５の天辺よりも左側の左遊技領域２Ａと、右側の右遊技領域２Ｂとがある。第１遊技領域である左遊技領域２Ａと、第２遊技領域である右遊技領域２Ｂは、例えば、遊技領域２の内部における画像表示装置５の端面や釘の配列ＰＬ等により分けられていけばよい。打球発射装置から発射されて遊技領域２に打ち込まれた遊技球は、第１遊技領域である左遊技領域２Ａへと誘導された場合に、例えば、釘の配列ＰＬに沿って誘導されることにより、第２遊技領域である右遊技

領域 2 B へと誘導不可能又は誘導困難となる。

【0802】

左遊技領域 2 A には、普通入賞球装置 6 A が設けられている。例えば、普通入賞球装置 6 A は、画像表示装置 5 の中央下方に設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば、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第 1 始動入賞口を形成する。このように、左遊技領域 2 A には、常時、遊技球が進入可能な第 1 始動入賞口を形成する普通入賞球装置 6 A が設けられている。

【0803】

右遊技領域 2 B には、普通可変入賞球装置 6 B が設けられている。普通可変入賞球装置 6 B は、図 11-2 に示す普通電動役物用のソレノイド 81 によって、垂直位置となる閉鎖状態と、傾動位置となる開放状態とに変化する一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6 B においては、普通電動役物用のソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B においては、普通電動役物用のソレノイド 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入できる一方、ソレノイド 81 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入し難いように構成してもよい。このように、右遊技領域 2 B には、第 2 始動入賞口を遊技球が通過可能な第 1 可変状態と、遊技球が通過不可能又は通過困難な第 2 可変状態とに変化可能な普通可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【0804】

左遊技領域 2 A や右遊技領域 2 B における普通入賞球装置 6 A や普通可変入賞球装置 6 B 等の配置により、第 1 遊技領域である左遊技領域 2 A へと誘導された遊技球は、第 2 遊技領域である右遊技領域 2 B に設けられた普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過したりすることが不可能又は困難である。加えて、第 2 遊技領域である右遊技領域 2 B へと誘導された遊技球は、第 1 遊技領域である左遊技領域 2 A に設けられた普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過することが不可能又は困難である。

【0805】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 11-2 に示す第 1 始動口スイッチ 22 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 11-2 に示す第 2 始動口スイッチ 22 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 22 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限值以下である場合には、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 22 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限值以下である場合には、第 2 始動条件が成立する。なお、第 1 始動口スイッチ 22 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 22 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0806】

普通可変入賞球装置 6 B の下方には、2 つの特別可変入賞球装置が設けられている。上特別可変入賞球装置 7 A は、図 11-2 に示す上大入賞口扉用のソレノイド 82 A によって開閉駆動される上大入賞口扉を備え、その上大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する上大入賞口を形成する。一例として、上特別可変入賞球装置 7 A においては、上大入賞口扉用のソレノイド 82 A がオフ状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、上特別可変入賞球装置 7 A においては、上大入賞口扉用のソレノイド 82 A がオン状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を開放状態にする。上特別可変入賞球装置 7 A に形成された上大入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 11-

2に示す上大入賞口スイッチ23Aによって検出される。なお、この実施の形態においては、上大入賞口と下大入賞口は同様の扉型の形状となっているが、2つの大入賞口の形状が異なってもよい。例えば、いずれか一方は、普通可変入賞球装置6Bのように閉鎖状態と開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物としてもよいし、遊技領域2に収納された状態から突出した状態に変化するような入賞口としてもよい。

【0807】

下特別可変入賞球装置7Bは、図11-2に示す下大入賞口扉用のソレノイド82Bによって開閉駆動される下大入賞口扉を備え、その下大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する下大入賞口を形成する。一例として、下特別可変入賞球装置7Bにおいては、下大入賞口扉用のソレノイド82Bがオフ状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、下特別可変入賞球装置7Bにおいては、下大入賞口扉用のソレノイド82Bがオン状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を開放状態にする。下特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口に進入した遊技球は、例えば、図11-2に示す下大入賞口スイッチ23Bによって検出される。

【0808】

上特別可変入賞球装置7Aが形成する上大入賞口や、下特別可変入賞球装置7Bが形成する下大入賞口を遊技球が通過することによって、多数の遊技球が賞球として払い出される。即ち、上特別可変入賞球装置7Aは、上大入賞口扉により上大入賞口を開放状態とすることにより、遊技者にとって有利な第1状態となる。下特別可変入賞球装置7Bは、下大入賞口扉により下大入賞口を開放状態とすることにより、遊技者にとって有利な第1状態となる。一方、上特別可変入賞球装置7Aは、上大入賞口扉により上大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第2状態となる。下特別可変入賞球装置7Bは、下大入賞口扉により下大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第2状態となる。なお、遊技球が上大入賞口や下大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、又は閉鎖状態の他には、遊技球が上大入賞口や下大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

【0809】

上特別可変入賞球装置7Aの内部には、上大入賞口扉により開放状態となった上大入賞口に進入した遊技球が上特別可変入賞球装置7Aから排出される排出経路が設けられている。上特別可変入賞球装置7Aから排出される遊技球は、排出経路に設置された第1排出スイッチ24Cによって検出される。

【0810】

下特別可変入賞球装置7Bの内部には、下大入賞口扉により開放状態となった下大入賞口に進入した遊技球が、所定の確変領域を通過して、又は通過せずに、下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路まで誘導する誘導経路が設けられている。下特別可変入賞球装置7Bに進入した遊技球は、まず、入賞した遊技球を検出するための下大入賞口スイッチ23Bが設けられた経路を通過した後、確変領域への誘導路と、確変領域を通過せず排出経路に誘導する誘導路とへの分岐点に誘導される。分岐点に誘導された遊技球が確変領域への誘導路を流下すると、この遊技球が確変領域スイッチ24Aによって検出されることによって、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。即ち、確変領域スイッチ24Aの設置個所を確変領域とし、この確変領域を遊技球が通過したことに基づいては、所定の確変制御条件を成立させることができる。確変領域は、下特別可変入賞球装置7Bの内部にあるので、下特別可変入賞球装置7Bに入賞した遊技球のみが通過可能である。

【0811】

確変領域は、確変領域蓋用のソレノイド82Cによって駆動される確変領域蓋によって、遊技球が通過可能な開放状態と、通過不可能な閉鎖状態とに変化する。一例として、確変領域蓋用のソレノイド82Cがオフ状態であるときには、確変領域蓋が確変領域を塞ぐ位置に移動し、確変領域を閉鎖状態にする。その一方で、確変領域蓋用のソレノイド82C

10

20

30

40

50

がオン状態であるときには、確変領域蓋が確変領域を塞がない位置に移動し、確変領域を開放状態にする。確変領域が閉鎖状態にあるときに分岐点に到達した遊技球は、確変領域を通過せず、そのまま下特別可変入賞球装置 7 B から排出される。この場合、遊技球は、共通排出経路に設置された第 2 排出スイッチ 2 4 B によって検出される。一方、確変領域が開放状態にあるときに分岐点に到達した遊技球は、確変領域を通過し、確変領域に設置された確変領域スイッチ 2 4 A によって検出される。そして、確変領域を通過した遊技球は、下特別可変入賞球装置 7 B から排出される。下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球が確変領域を通過することによって、確変領域スイッチ 2 4 A が確変領域を通過した遊技球を検出したことに基づいて、確変状態に制御される。このため、遊技球が下特別可変入賞球装置 7 B に入賞する割合、及び確変領域蓋が許容位置にある時間の長さとそのタイミングを調整することによって、確変状態に制御する割合を好適に設定することができる。

10

【0812】

本実施の形態においては、下特別可変入賞球装置 7 B の内部のうち、少なくとも確変領域の周辺は遊技者に視認可能となるように構成されている。このため、下特別可変入賞球装置 7 B に進入した遊技球が確変領域を通過したか否かは、遊技者にとって確認が可能である。

【0813】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 においては、左遊技領域 2 A において普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過すると、その遊技球が図 1 1 - 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたこと等により第 1 始動条件が成立する。その後は、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、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が開始される。

20

【0814】

右遊技領域 2 B において普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過する場合には、その遊技球が図 1 1 - 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたこと等により第 2 始動条件が成立する。その後は、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基づいて、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が開始される。但し、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。

30

【0815】

本実施の形態においては、確変状態とは異なる通常遊技状態においては、普通可変入賞球装置 6 B は第 2 可変状態であるので、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。よって、第 2 特図を用いた特図ゲームは、開始されない。そこで、未だ確変状態に制御されない通常遊技状態においては、遊技者は遊技球を左遊技領域 2 A へと誘導して、第 1 始動入賞口への入賞に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームの開始と、該特図ゲームの「大当り」を目指すこととなる。第 1 特図を用いた特図ゲームの結果「大当り」の可変表示結果が導出されたことに基づく大当り遊技状態においては、特定のラウンドにて下特別可変入賞球装置 7 B に遊技球が進入し、更に、確変領域を通過することが可能となる。確変領域を遊技球が通過した場合には、確変確定フラグがセットされ、確変状態に制御される特別遊技状態への移行が確定する。その後、大当り遊技状態が終了した場合には、確変状態に制御され、普通可変入賞球装置 6 B が第 1 可変状態に変化して、第 2 始動入賞口を遊技球が通過可能となる。本実施形態においては、第 2 特図ゲームは第 1 特図ゲームよりも有利である。そのため、遊技者は、遊技球を右遊技領域 2 A へと誘導して、第 2 始動入賞口への入賞に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームの開始と、該特図ゲームの「大当り」を目指すこととなる。このような構成によれば、遊技状態に応じて変化する多様な遊技体験を遊技者に提供できる。

40

【0816】

50

大当り遊技状態においては、上大入賞口又は下大入賞口が開放状態となって上特別可変入賞球装置 7 A 又は下特別可変入賞球装置 7 B が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間、又は所定個数の遊技球が上大入賞口又は下大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にては、上大入賞口又は下大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間においては、上大入賞口や下大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難又は発生不可能となる。上大入賞口に遊技球が進入したときには、上大入賞口スイッチ 2 3 A により入賞球が検出され、その検出毎に所定個数の遊技球が賞球として払い出される。下大入賞口に遊技球が進入したときには、下大入賞口スイッチ 2 3 B により入賞球が検出され、同様に所定個数の遊技球が払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行される。したがって、大当り遊技状態においては、遊技者が多数の賞球を極めて容易に獲得することができ、遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

10

【0817】

大当り遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。本実施の形態においては、下大入賞口から下特別可変入賞球装置 7 B に進入した遊技球の確変領域への通過を、確変領域スイッチ 2 4 A が検出することが確変制御条件となる。この確変状態は、所定回数の可変表示が実行されるまで継続するように制御される。即ち、所定回数の可変表示の終了は、確変終了条件である。

20

【0818】

確変状態においては、通常状態においては第 2 可変状態にある普通可変入賞球装置 6 B を、第 2 始動入賞口を遊技球が通過可能な第 1 可変状態と、不可能な第 2 可変状態とに変化させる。このように、普通可変入賞球装置 6 B を第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、電チュー開放制御と称される。本実施形態においては、遊技球が第 2 始動入賞口を通過したことに基づき開始される第 2 特図ゲームが、通常状態においても通過可能な第 1 始動入賞口を通過したことに基づき開始される第 1 特図ゲームよりも遊技者にとって有利である。そのため、電チュー開放制御が実行される確変状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

30

【0819】

なお、確変状態にて確変制御が行われるときには、電チュー開放制御が行われない場合があってもよい。例えば、可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当り遊技状態にて上大入賞口や下大入賞口が開放状態となる上限時間が短く、遊技球が通過困難又は通過不可能なラウンド遊技が実行され、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御される場合がある。このような場合は、大当り種別が「突確」であるとも称される。そして、電チュー開放制御が行われていないときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態となり確変制御が行われるものの、電チュー開放制御が行われないようにしてもよい。

【0820】

パチンコ遊技機 1 において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば、数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。または、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機 1 において再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

40

【0821】

また、パチンコ遊技機 1 において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払い出しや得点の付与に限定されず、例えば、大当り遊技状態に制御することや、確変状態等の特別遊技状態に制御すること、大当りとなった場合により有利な大当り遊技状態が選択される割合が第 2 割合よりも高い第 1 割合となること、大当り遊技状態にて実行可能なラウ

50

ンドの上限回数が第2ラウンド数よりも多い第1ラウンド数となること、確変状態における大当たり確率が第2確率よりも高い第1確率となることといった、遊技者にとって有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【0822】

この実施の形態においては、大当たり種別に応じたラウンド数のラウンド遊技が実行される。このうち、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」となったときに、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されて下特別可変入賞球装置7Bが遊技者にとって有利な第1状態となる。一方、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」以外であるときには、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されて上特別可変入賞球装置7Aが遊技者にとって有利な第1状態となる。3回目に実行されるラウンド遊技においては、下特別可変入賞球装置7Bが第1状態となり下特別可変入賞球装置7Bに進入した遊技球が確変領域を通過し得るため、これらのラウンド遊技は、確変開放ラウンド遊技ともいう。これに対し、3回目以外の上特別可変入賞球装置7Aが第1状態となるラウンド遊技を、通常開放ラウンド遊技ともいう。また、一つのラウンド遊技が実行される期間を1ラウンドとして、一の「大当たり」に基づいて実行される大当たり遊技状態には、複数回のラウンドが含まれる。このうち、第3回目に実行される下特別可変入賞球装置7Bが開放状態となるラウンドは、下開放ラウンドと表現する。それ以外の上特別可変入賞装置7Aが開放状態となるラウンドは、上開放ラウンドと表現する。即ち、可変表示結果が「大当たり」であった場合に、その「大当たり」に基づいて制御される大当たり遊技状態においては、下大入賞口扉の作動時間が設けられたラウンド遊技と、上大入賞口扉の作動時間が設けられたラウンド遊技とを含む複数回のラウンド遊技を実行する。

【0823】

本実施の形態においては、可変表示結果が「大当たり」であった場合の大当たり種別として、その「大当たり」に基づき制御される大当たり遊技状態において、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」であるときに、下大入賞口を開放状態とする上限時間が異なる複数種類の大当たり種別がある。一例として、大当たり種別が「第1大当たり」の場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が52ミリ秒に設定された「第1大当たり遊技状態」に制御される。大当たり種別が「第2大当たり」または「第3大当たり」の場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が第1大当たりよりも長い時間に設定された大当たり遊技状態に制御される。第1大当たり遊技状態においては、開放状態となる制御時間が52ミリ秒と短いため、遊技球が実際に下大入賞口に入賞して下特別可変入賞球装置7Bに進入できる割合は低い。したがって、大当たり種別が「第1大当たり」の場合には、下大入賞口を遊技球が通過する可能性が低く、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立し難い。一方、第2大当たりまたは第3大当たり遊技状態においては、約29秒間開放されるので、下特別可変入賞球装置7Bが設置された右遊技領域2Bに遊技球が誘導されれば高い割合で遊技球が下特別可変入賞球装置7Bに進入できる。よって、大当たり遊技状態の終了後には、確変状態となるための確変制御条件が成立し易い。

【0824】

大当たり種別を複数種類のいずれとするかは、例えば、特図ゲームの開始時に可変表示結果を「大当たり」とする決定が成されたことに対応して、所定割合で決定される。下特別可変入賞球装置7Bに遊技球が進入すると、所定個の遊技球が払い出されるにとどまらず、確変領域蓋の位置によって、確変領域を遊技球が通過し可変表示結果が「大当たり」となる確率が非確変状態よりも高い確変状態に制御される。よって、第2大当たりおよび第3大当たり遊技状態は、第1大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利である。また、第3大当たり遊技状態は、上開放ラウンドにおける賞球の払い出しが多いという観点では第2大当たり遊技状態より遊技者にとって有利である。賞球の払い出しという観点および確変制御条件の成立という観点で、第2大当たりが第1大当たりより、遊技者にとって有利である。

【0825】

特別図柄プロセス処理においては、RAM102の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示

装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、上特別可変入賞球装置 7 A、下特別可変入賞球装置 7 B における大入賞口の開閉動作設定等を、所定の手順によって行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0826】

特別図柄プロセス処理に続いて、CPU103は、確変領域蓋の位置と、確変領域の有効、無効とを制御するための確変領域ソレノイド制御処理を実行する。確変領域ソレノイド制御処理においては、CPU103は、大当り遊技状態にてRAM102の所定領域に設定された確変領域ソレノイド制御コードの値が「1」にセットされたことに基づいて、確変領域蓋の開閉制御と、確変領域の有効無効の切り替え制御が実行される。例えば、確変領域蓋の開閉、及び確変領域の有効無効の切り替えは、確変ソレノイドパターンテーブルに基づいて実行する。確変ソレノイドパターンテーブルは、確変領域蓋の開閉状態を切り替えるタイミングと、確変領域の有効無効を切り替えるタイミングとが、ラウンド遊技におけるラウンド開始からの経過時間と対応付けて記憶されたテーブルであればよい。または、下大入賞口の開閉と連鎖して、下大入賞口が開放状態である場合には、確変領域も開放状態となり、且つ、確変領域を有効とする、としてもよい。一方、下大入賞口が閉鎖状態である場合には、確変領域も閉鎖状態となり、且つ、確変領域を無効とする、としてもよい。確変領域ソレノイド制御処理においては、ROM101に記憶された複数の確変ソレノイドパターンテーブルから、大当り種別と実行されるラウンド遊技のラウンド数に応じて使用パターンを選択する。そして、選択した使用パターンに基づいては、RAM102の所定領域に設定された確変領域検出有効フラグを更新する。また、読み取ったソレノイド出力指定データの値に応じて、RAM102の所定領域に設定された確変領域ソレノイドバッファを更新することによって、ソレノイド出力指定データに応じて確変領域蓋用のソレノイド82Cのオン、オフを制御する。即ち、確変領域蓋の位置は、制御される。なお、確変領域ソレノイドバッファは、確変領域蓋用のソレノイド82Cにオン、オフを指定する制御信号を出力するための出力バッファであり、このバッファに格納された値に応じて、コマンド制御処理において確変領域蓋用のソレノイド82Cに制御信号が出力される。

【0827】

図11-3は、特別図柄プロセス処理として、図4のステップ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）。

【0828】

図11-3に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152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～S117の処理のいずれかを選択して実行する。これらの処理の説明のうち、図7で説明した内容と同様の説明は繰返さない。

【0829】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと等に基づき、大当り遊技状態において大当り種別に応じたラウンド遊技の実行を開始して上大入賞口又は下大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。本実施の形態においては、この大当り開放前処理には、開始されるラウンド遊技が下大入賞口を開放状態とする確変開放ラウンドであるか否かを判定し、確変開放ラウンドである場合には、確変領域蓋の位置制御の開始と、確変領域の有効、無効の制御の開始とを支持する共通の制御データとして、確変領域ソレノイド制御コードを1に設定する処理が更に含まれる。また、開放される大入賞口に応じては、ソレノイド出力データテーブルを更新する処理も更に含まれる。大当り開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0830】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行さ

れる。この大当り開放中処理には、上大入賞口又は下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上大入賞口スイッチ23A又は下大入賞口スイッチ23Bによって検出された遊技球の個数等に基づいて、上大入賞口又は下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等が含まれている。この大当り開放中処理においては、確変開放ラウンドにおいて、下大入賞口検出処理が更に実行される。なお、下大入賞口検出処理は、下特別可変入賞球装置7Bに入賞した遊技球の数と、下特別可変入賞球装置7Bから排出された遊技球の数とに基づいて下特別可変入賞球装置7B内の遊技球を計数する処理、遊技球の確変領域への通過を検出したか否かを判定する処理、確変領域が有効なときに確変領域の通過を検出した場合に確変確定フラグをセットする処理を含む。そして、上大入賞口又は下大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。この実施の形態においては、ラウンド遊技を終了する際に、上大入賞口と下大入賞口とのいずれを閉鎖状態とする場合においても、上大入賞口を閉鎖状態とする処理と、下大入賞口を閉鎖状態とする処理とを共に実行する。このため、閉鎖する処理の対象となるのが上大入賞口と下大入賞口とのいずれかであるかを判定する処理は、不要となる。また、使用する大入賞口の数減らす場合でも、増やす場合でも、閉鎖状態とする処理を削除又は追加するだけでよいので、設計変更は、容易である。

【0831】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、上大入賞口又は下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理等が含まれている。本実施の形態においては、この大当り開放後処理は、確変開放ラウンドにおいて、上述した下大入賞口検出処理が更に実行される。また、大当り開放後処理には、大入賞口検出処理によって計数された下特別可変入賞球装置7B内の遊技球の数に基づいて、実行中のラウンド後の制御の実行を許容する処理が更に含まれる。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。一方、ラウンド遊技の実行回数が上限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。

【0832】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等といった演出装置により、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、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理等が含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0833】

図11-4は、特別図柄通常処理として、図11-3のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-4に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0834】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；NO）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS232）。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファ等に格納

10

20

30

40

50

されて、一時記憶されればよい。

【0835】

ステップS232の処理に続いては、例えば、第2保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS233）。また、ステップS233の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS234）。

10

【0836】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；YES）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【0837】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS235；NO）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS236）。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【0838】

ステップS236の処理に続いては、例えば、第1保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

30

【0839】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS239）。一例として、ステップS239の処理においては、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルにおいては、確変制御が行われる確変状態であるか否か等に応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

40

【0840】

図11-5（A）は、ステップS239の処理における決定例を示している。この決定例においては、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当たり」とす

50

るか否かの決定割合を異ならせている。より具体的に、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、確変制御が行われる確変状態であるときには、確変制御が行われない通常状態であるときよりも、特図表示結果が「大当たり」になり易く、大当たり遊技状態になり易い。即ち、確変制御が行われる確変状態は、確変制御が行われない通常状態よりも遊技者に有利である。

【0841】

その後には、ステップS239にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には（ステップS240；YES）、例えば、遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットして（ステップS241）、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理においては、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルにおいては、変動特図指定バッファ値等に応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

【0842】

図11-5（B）は、ステップS242の処理における決定例を示している。この決定例においては、開始条件が成立した特図ゲームにて可変表示される特別図柄が、第1特図であるか第2特図であるかに応じて、大当たり種別の決定割合を異ならせている。ここで、変動特図指定バッファ値が「1」であるときには、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの開始条件が成立しており、変動特図が第1特図となる。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であるときには、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの開始条件が成立しており、変動特図が第2特図となる。図11-5（B）に示す決定例においては、変動特図が第1特図であるときに、大当たり種別が「第1大当たり」と「第2大当たり」とのいずれかに決定される。一方、変動特図が第2特図であるときには、大当たり種別が「第3大当たり」にのみ決定される。即ち、大当たり種別が「第1大当たり」と「第2大当たり」に決定されるのは、変動特図が第1特図のときだけである。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて、異なる大当たり種別に決定されてもよい。また、大当たり種別が「第3大当たり」に決定されるのは、変動特図が第2特図のときだけである。

【0843】

この実施の形態においては、大当たり種別に応じたラウンド数のラウンド遊技が実行され、大当たり遊技状態における所定の確変開放ラウンドにて下大入賞口を開放状態とする。通常開放ラウンドにおいては、上大入賞口を開放状態とする。ここで、大当たり種別が「第2大当たり」及び「第3大当たり」の場合には、大当たり遊技状態における所定の確変開放ラウンドにおいて、大当たり種別が「第1大当たり」の場合よりも下大入賞口を開放状態とする上限時間が長くなり、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立し易い。図11-5（B）に示すような決定割合によって大当たり種別が決定されることにより、変動特図が第2特図であるときには、第1特図であるときよりも高い割合で、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。即ち、第2特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当たり」となる場合には、第1特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当たり」となる場合よりも確変制御条件が成立し易い。

【0844】

本実施の形態においては、大当たり種別が「第1大当たり」の場合は、下大入賞口を開放する上限時間が52ミリ秒と短いため、下大入賞口に遊技球が進入する割合は非常に低い。そのため、確変制御条件が成立する割合は、非常に低い。一方、「第2大当たり」及び「第3大当たり」の場合、上限時間が29秒であるため、下大入賞口に遊技球が進入する確率は、

高い。よって、確変制御条件が成立する割合は、高い。本実施の形態においては、確変状態において「大当り」となる場合には大当り種別は「第2大当り」又は「第3大当り」が決定されるため、通常遊技状態から確変状態に制御される特別遊技状態となる割合を低くする一方、一旦確変状態に制御された場合には高い割合で「大当り」が続く、といった設定が可能となる。なお、「第2大当り」については、確変制御条件が成立する割合は「第3大当り」と同様に「第1大当り」よりも高いが、第3大当りよりもラウンド数が少ないので、その「大当り」に基づいて賞球として払い出される球の数は少なくなる。

【0845】

その仕組みを具体的に説明すると、第1特図を用いた特図ゲームにおいては、可変表示結果が「大当り」となった場合に、所定の割合で第1大当りとなり、その「大当り」に基づいて制御される大当り遊技状態において確変制御条件が成立せず、大当り遊技状態が終了した後は、確変状態に制御されない通常遊技状態に移行する。一方、第1特図を用いた特図ゲームにおいて「第2大当り」となる場合には、その「大当り」に基づいて制御される大当り遊技状態において高い割合で確変制御条件が成立し、大当り遊技状態が終了した後に、確変状態に制御される特別遊技状態に制御される。特別遊技状態においては、普通可変入賞球装置6Bが開放状態に制御され、第2特図を用いた特図ゲームが開始可能となる。第2特図を用いた特図ゲームにおいては、可変表示結果が「大当り」となった場合には必ず「第3大当り」となるため、高確率で大当り終了後に再び確変状態に制御される。このため、確変状態において所定回数の特図ゲームが全て「ハズレ」となり確変終了条件が成立するまでは、「大当り」と確変状態とが連続して続くこととなる。このような構成によれば、通常遊技状態において行われる第1特図ゲームにおいて大当り種別が「第2大当り」の可変表示結果となる割合を下げ、一旦「第2大当り」の可変表示結果が導出された後は、連続して確変状態と「大当り」が続く割合が高くなるため、メリハリのあ

る刺激的な遊技体験を提供できる。

【0846】

ステップS242の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（ステップS243）。ステップS243の処理においては、例えば、遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファといったRAM102の所定領域に、大当り種別の決定結果を示すデータを格納することによって、大当り種別を記憶させればよい。

【0847】

ステップS240にて「大当り」ではないと判定された場合や（ステップS240；NO）、ステップS243の処理を実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS244）。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップS242における大当り種別の決定結果に応じて、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に設定すればよい。この実施の形態においては、大当り種別が「第1大当り」である場合には「5」又は「9」の記号を、「第2大当り」である場合には「3」の記号を、「第3大当り」である場合には「7」の記号を、それぞれ示す特別図柄を確定図柄に設定する。

【0848】

ステップS244の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS245）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図11-3に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

【0849】

ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；YES）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS246）

、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定においては、例えば、画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みである場合には、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信である場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0850】

図 1 1 - 6 は、特別図柄停止処理として、図 1 1 - 3 のステップ S 1 1 3 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 1 1 - 6 に示す特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 といった RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、オン状態にセットされる。

【0851】

ステップ S 2 6 1 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 1；NO）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行い（ステップ S 2 6 2）、また、図柄確定時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップ S 2 6 3）。例えば、図柄確定コマンドとして予め用意された演出制御コマンドは、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定が行われる。更には、特図表示時間として予め定められた一定時間をセットする（ステップ S 2 6 4）。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットした後は（ステップ S 2 6 5）、特別図柄停止処理を終了する。このときには、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次のタイマ割込みが発生したときに特別図柄停止処理が再び実行される。

【0852】

ステップ S 2 6 1 にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ S 2 6 1；YES）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 6 6）。このときには、特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ S 2 6 6；NO）、特別図柄停止処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次のタイマ割込みが発生したときに特別図柄停止処理が再び実行され、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【0853】

ステップ S 2 6 6 にて特図確定表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 6 6；YES）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ S 2 6 7）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 8）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップ S 2 6 8；YES）、大当り種別に応じたファンファーレ演出時間を設定する（ステップ S 2 6 9）。

【0854】

図 1 1 - 7 は、ファンファーレ時間テーブルを示す図である。図 1 1 - 7 を参照して、図 1 1 - 7（A）および図 1 1 - 7（B）でそれぞれ示すように、低ベース状態で大当りが発生した初当り時と、高ベース状態において大当りが発生した連チャン時とに対して、大当り種別に応じて予めファンファーレ演出時間が設定されている。

【0855】

また、図 1 1 - 7 で示すように、大当り種別に応じたファンファーレ演出時間を特定可能な大当り開始指定コマンドの送信設定が行われ（ステップ S 2 7 0）、また、例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 といった RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた大当り開始フラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 7 1）。続いては、確変制御を終了するための設定を行う（ステップ S 2 7 2）。例えば、ステップ S 2 7 2 の処理としては、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするための確変回数カウンタをクリアする処理等が実行されればよい。

【0856】

確変回数カウンタは、例えば、遊技制御カウンタ設定部154といったRAM102の所定領域に設けられ、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となる場合に、確変制御が行われる特図ゲームの上限回数等に対応するカウント初期値が設定されればよい。

【0857】

ステップS272の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“4”に更新してから（ステップS273）、特別図柄停止処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“4”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図11-3に示すステップS114の大当たり開放前処理が実行される。

【0858】

ステップS268にて大当たりフラグがオフである場合には（ステップS268；NO）、特図プロセスフラグの値を“0”に初期化する（ステップS274）。ステップS274の処理を実行した後は、確変制御を終了させるか否かの判定を行う（ステップS275）。一例として、ステップS275の処理においては、確変回数カウンタの格納値である確変回数カウント値が「0」以外であるときに、そのカウント値を1減算する等して更新し、更新後の確変回数カウント値が所定の確変終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、確変終了判定値と合致する場合には、所定の確変フラグをクリアすること等により、確変制御を終了すればよい。一方、確変終了判定値と合致しない場合には、確変フラグの状態を維持する等して、ステップS275の処理を終了すればよい。

【0859】

ステップS275の処理を実行した後は、遊技状態指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS276）、特別図柄停止処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“0”に更新されることにより、次のタイマ割込み処理が発生したときには、図11-3に示すステップS110の特別図柄通常処理が実行される。

【0860】

図11-8は、大当たり開放前処理として、図11-3のステップS114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11-8に示す大当たり開放前処理において、CPU103は、まず、大当たり開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。大当たりフラグは、大当たり遊技状態の開始に対応して、図11-6に示すステップS271の処理によりオン状態にセットされる。

【0861】

ステップS291にて大当たり開始フラグがオンであるときには（ステップS291；YES）、ファンファーレ演出時間が経過したか否かを判定する（ステップS292）。このとき、ファンファーレ演出時間が経過していない場合には（ステップS292；NO）、大当たり開放前処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次のタイマ割込みが発生した時に大当たり開放前処理が再び実行され、ファンファーレ演出時間が経過するまで待機する。

【0862】

ステップS292にてファンファーレ演出時間が経過した場合には（ステップS292；YES）、大当たり遊技状態における最初のラウンド遊技を開始するための処理として、大当たり開始フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS293）、例えば、制御カウンタ設定部154といったRAM102の所定領域に設けられたラウンドカウンタに、ラウンド遊技の実行回数に対応するカウント初期値として「1」を設定する（ステップS294）。

【0863】

ステップS291にて大当たり開始フラグがオフであるときや（ステップS291；NO）、ステップS294の処理を実行した後は、例えば、RAM102の所定領域に設けられた大当たり種別バッファから、図11-4のステップS245において決定された大当たり種別を示す大当たり種別バッファ値を読み出し、例えば、遊技制御カウンタ設定部といった

10

20

30

40

50

R A M 1 0 2 の所定領域に設けられたラウンドカウンタから、今から開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すラウンドカウント値を読み出す（ステップ S 2 9 5）。

【 0 8 6 4 】

そして、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 9 5 において読み出した大当り種別バッファ値とラウンドカウント値とに基づいて、開始されるラウンド遊技において開放状態とする大入賞口を、上特別可変入賞球装置 7 A に形成された上大入賞口、又は下特別可変入賞球装置 7 B に形成された下大入賞口のいずれかに決定する（ステップ S 2 9 6）。ラウンドカウント値が「3」であるときには、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技を実行することに決定される。一方、ラウンドカウント値が「3」以外であるときには、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技を実行することに決定される。したがって、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」となったときには、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行され、下特別可変入賞球装置 7 B が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。

10

【 0 8 6 5 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 9 6 の処理により開放する大入賞口を決定することにあわせて、遊技球を有効に検出するための検出有効スイッチを設定してもよい。例えば、ラウンドカウント値が「3」であるときには、下大入賞口が開放状態となることにあわせて、下大入賞口スイッチ 2 3 B による遊技球の検出を有効にする。一方、ラウンドカウント値が「3」以外であるときには、上大入賞口が開放状態となることにあわせて、上大入賞口スイッチ 2 3 A による遊技球の検出を有効にする。

【 0 8 6 6 】

次に、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 9 6 において決定した開放する大入賞口が下大入賞口であるか否かを判定し（ステップ S 2 9 7）、下大入賞口である場合には（ステップ S 2 9 7 ; Y E S）、R A M 1 0 2 の所定領域に設定された確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”であるか否かを判定し（ステップ S 2 9 8）、確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”である場合には（ステップ S 2 9 8 ; Y E S）、確変領域ソレノイド制御コードの値を確変領域制御パターン設定処理に対応した値である“1”に設定する（S 2 9 9）。なお、確変領域ソレノイド制御コードは、確変領域ソレノイド制御領域にて確変領域ソレノイドを用いた確変領域蓋の位置制御を指定する制御フラグであり、確変領域蓋の位置制御が行われていないときには“0”にセットされ、確変領域蓋の位置制御を開始するときには“1”にセットされる。ステップ S 2 9 8 において確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”でないと判定した場合には（ステップ S 2 9 8 : N O）、大当り開放前処理を終了する。したがって、このような処理によれば、下大入賞口を開放することに決定されたとしても、確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”でない場合、即ち、前回の下大入賞口を開放するラウンドに対応する確変領域蓋の制御を行っている場合には、下大入賞口を開放するラウンドが開始されないようにすることができる。

20

30

【 0 8 6 7 】

ステップ S 2 9 7 において、決定した開放する大入賞口が下大入賞口でないと判定するか（ステップ S 2 9 7 ; N O）、ステップ S 2 9 9 の処理を終了した場合には、大当り種別に応じた大入賞口の開放パターンを設定するための大入賞口開放パターンテーブル決定処理を実行する（ステップ S 3 0 0）。このような処理によれば、上大入賞口を開放することに決定された場合、確変領域ソレノイド制御コードの値を参照しないので、確変領域蓋の制御が行われているか否かにかかわらず、上大入賞口を開放するラウンドを開始することができる。

40

【 0 8 6 8 】

ステップ S 3 0 0 の処理を実行した後は、各ソレノイドを制御するためのソレノイド制御処理を実行する（ステップ S 3 0 1）。

【 0 8 6 9 】

ステップ S 3 0 1 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“5”に更新する（ステップ S 3 0 2）。

【 0 8 7 0 】

50

ステップ S 3 0 2 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、上大入賞口を閉鎖状態にしてから下大入賞口を開放状態にするまでのインターバル時間や、下大入賞口を閉鎖状態にしてから上大入賞口を開放状態にするまでのインターバル時間を設定するインターバル時間設定処理を実行する（ステップ S 3 0 3）。ステップ S 3 0 3 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、大当たり開放前処理を終了する。

【 0 8 7 1 】

図 1 1 - 9 は、大当たり開放中処理として、図 1 1 - 3 のステップ S 1 1 5 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 1 1 - 9 に示す大当たり開放中処理において、C P U 1 0 3 は、まず、入賞個数カウント値が所定の最大入賞判定値に達したか否かを判定する（ステップ S 3 4 1）。ステップ S 3 4 1 にて最大入賞判定値に達していないときは（ステップ S 3 4 1 ; N O）、大入賞口開放前ワークテーブルに終了コードがセットされているか否かを判定する（ステップ S 3 4 2）。終了コードがセットされていないと判定した場合には（ステップ S 3 4 2 ; N O）、電動役物開放パターン処理を実行する（ステップ S 3 4 3）。電動役物開放パターン処理は、図 1 1 - 8 のステップ S 3 0 0 の処理において決定された大入賞口開放パターンテーブルにより示される開閉パターンに従って、上大入賞口又は下大入賞口を開閉制御する処理である。

【 0 8 7 2 】

図 1 1 - 9 におけるステップ S 3 4 3 の処理を実行した後には、カウントスイッチから伝送される検出信号をチェックすること等により、カウントスイッチがオンであるか否かを判定する（ステップ S 3 4 4）。例えば、ステップ S 3 4 4 の処理においては、上大入賞口と下大入賞口のうち、開閉制御が行われている大入賞口のカウントスイッチから伝送される検出信号をチェックする。そして、カウントスイッチがオフである場合には（ステップ S 3 4 4 ; N O）、大当たり開放中処理を終了する。これに対して、カウントスイッチがオンであるときには（ステップ S 3 4 4 ; Y E S）、入賞個数カウント値を 1 加算するように更新してから（ステップ S 3 4 5）、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 8 7 3 】

ステップ S 3 4 1 にて入賞個数カウント値が最大入賞判定値に達した場合には（ステップ S 3 4 1 ; Y E S）、例えば、開閉制御が行われている大入賞口に対応するソレノイドの駆動を停止して大入賞口を閉鎖状態とする設定を行う（ステップ S 3 4 6）。例えば、開閉制御が行われている大入賞口が上大入賞口である場合には、上大入賞口扉用ソレノイド 8 2 A の駆動を停止して上大入賞口を閉鎖状態とする設定を行う。

【 0 8 7 4 】

ステップ S 3 4 6 の処理を実行した後、又はステップ S 3 4 2 の処理にて終了コードがセットされていると判定した場合には（ステップ S 3 4 2 ; Y E S）、ラウンド終了コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 3 4 7）。

【 0 8 7 5 】

次に、C P U 1 0 3 は、ラウンドカウント値に基づいて、終了するラウンドが下大入賞口を開放するラウンドであるか否かを判定する（ステップ S 3 4 8）。そして、下大入賞口を開放するラウンドであると判定した場合には（ステップ S 3 4 8 ; Y E S）、確変領域ソレノイド制御コードの値を確変領域制御実行処理に対応した値である“ 3 ”に設定する（ステップ S 3 4 9）。

【 0 8 7 6 】

ステップ S 3 5 0 の処理を実行した後、又はステップ S 3 4 8 の処理にて下大入賞口を開放するラウンドでないと判定した場合には（ステップ S 3 4 8 ; N O）、特図プロセスフラグの値を大当たり開放後処理に対応した値である“ 6 ”に更新してから（ステップ S 3 5 2）、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 8 7 7 】

図 1 1 - 1 0 は、大当たり開放後処理として、図 1 1 - 3 のステップ S 1 1 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 1 0 に示す大当たり開放後処理において、C P U 1 0 3 は、まず、インターバルタイマ値が 1 減算されるように更新する（ステ

10

20

30

40

50

ップS361)。このときには、更新後のインターバルタイマ値が「0」となったか否かを判定する（ステップS362）。そして、インターバルタイマ値が「0」以外である場合には（ステップS362；NO）、大当り開放後処理を終了する。

【0878】

ステップS362にてインターバルタイマ値が「0」であるときには（ステップS362；YES）、ラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値となったか否かを判定する（ステップS363）。そして、ラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値未満であれば（ステップS363；NO）、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS364）、大当り開放後処理を終了する。こうして、ステップS363の処理によりラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値であると判定されるまでは、図11-3のステップS115～S116の処理を繰り返し実行することにより、大当り遊技状態にて大入賞口を開放状態とする複数回のラウンドを実行させることができる。

10

【0879】

ステップS363にてラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値であると判定したときには（ステップS363；YES）、大当り種別に応じたエンディング演出時間を設定する（ステップS366）。このときには、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする。

【0880】

図11-11は、エンディング時間テーブルを示す図である。図11-11を参照して、図11-11（A）および図11-11（B）でそれぞれ示すように、低ベース状態で大当りが発生した初当り時と、高ベース状態において大当りが発生した連チャン時とに対し、大当り種別に応じて予めエンディング演出時間が設定されている。

20

【0881】

続いて、CPU103は、図11-11で示すように、大当り種別に応じたエンディング演出時間を特定可能な大当り終了指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS367）。その後には、特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に対応した値である“7”に更新してから（ステップS368）、大当り開放後処理を終了する。なお、CPU103は、時短状態の継続回数をカウントして、大当り終了指定コマンドのEXTデータ等により特定可能とし、演出制御基板12に対して時短状態の継続回数を通知するようにしてもよい。

30

【0882】

図11-12は、大当り終了処理として、図11-3のステップ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。図11-12に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する（ステップS381）。一例として、図11-10に示す大当り開放後処理におけるステップS365の処理においては、エンディング演出時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS381の処理においては、例えば、遊技制御プロセスタイマ値を1減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、エンディング演出時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS381にてエンディング演出時間が経過していない場合には（ステップS381；NO）、そのまま大当り終了処理を終了する。

40

【0883】

これに対して、ステップS381にてエンディング演出時間が経過した場合（ステップS381；YES）、CPU103は、通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS382）。ここで、通過フラグは、確変領域スイッチ24Aが遊技球の確変領域への通過を検出した場合に、オン状態にセットされるフラグである。

【0884】

ステップS382にて通過フラグがオンであるときには（ステップS382；YES）、確変制御を開始してパチンコ遊技機1における遊技状態を確変状態とするための設定を行

50

う（ステップS383）。一例として、ステップS383の処理においては、確変フラグをオン状態にセットすることに加え、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数等に対応するカウント初期値を、確変回数カウンタに設定する。その後には、通過フラグをリセットしてオフ状態にする（ステップS384）。なお、ステップS383の処理においては、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短制御を開始するための設定が実行されてもよい。

【0885】

ステップS384の処理を実行した後、又はステップS382の処理にて通過フラグがオンでない場合には（ステップS382；NO）、高ベース制御を開始するための設定を行う（ステップS385）。一例として、ステップS385の処理においては、時短フラグと有利状態フラグがオン状態にセットされると共に、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

10

【0886】

ステップS385の処理を実行した後は、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”に更新してから（ステップS386）、大当たり終了処理を終了する。

【0887】

図11-13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。この演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、演出制御フラグ設定部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。これらの処理の説明のうち、図7で説明した内容と同様の説明は繰返さない。

20

【0888】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときには、その当り開始指定コマンドが大当た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大当たり開始処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

30

【0889】

ステップS174の大当たり開始処理は、演出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。この大当たり開始処理において、演出制御用CPU120は、可変表示時間の終了後、画像表示装置5に大当たり遊技状態の発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である“5”に更新する。

【0890】

ステップS175のラウンド中処理は、演出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。このラウンド中処理において、演出制御用CPU120は、ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理に対応した値である“6”に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値は、大当たり終了後処理に対応した値である“7”に更新する。

40

【0891】

ステップS176のラウンド後処理は、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。このラウンド後処理において、演出制御用CPU120は、ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である“5”に更新する。

50

【0892】

ステップS177の大当り終了後処理は、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。この大当り終了後処理において、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値は、可変表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新する。

【0893】

図11-14は、図11-13のステップS173にて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。図11-14に示す特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS720）。図柄確定指定コマンドの受信が無いときは（ステップS720；NO）、特図当り待ち処理を終了する。

【0894】

図柄確定指定コマンドの受信があったときは（ステップS720；YES）、演出制御用CPU120は、確定飾り図柄を停止表示する（ステップS722）。続いて、演出制御用CPU120は、確定飾り図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップS723）。確定飾り図柄が大当り図柄でないときは（ステップS723：NO）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に対応する“0”に更新し（ステップS726）、特図当り待ち処理を終了する。

【0895】

確定飾り図柄が大当り図柄であるときは（ステップS723：YES）、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS730）。当り開始指定コマンドの受信が無いときは（ステップS730；NO）、特図当り待ち処理を終了する。

【0896】

当り開始指定コマンドの受信があったときは（ステップS730；YES）、演出制御用CPU120は、後述の図11-17で説明するようにファンファーレ演出を設定し（ステップS733A）、ファンファーレ演出時間タイマ値をセットし（ステップS733B）、演出プロセスフラグの値を大当り開始処理（ステップS174）に対応する“4”に更新し（ステップS734）、特図当り待ち処理を終了する。

【0897】

図11-15は、図11-13のステップS174にて実行される大当り開始処理の詳細を示すフローチャートである。図11-15に示す大当り開始処理において、演出制御用CPU120は、まず、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS741）。ここで、大入賞口開放中通知コマンドとは、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コマンドである。

【0898】

大入賞口開放中通知コマンドを受信していないときには（ステップS741；NO）、演出制御用CPU120は、図11-16で示すファンファーレ演出実行処理を実行し（ステップS742）、大当り開始処理を終了する。一例として、ステップS742の処理においては、プロセスタイマの値を1減算し、プロセステータnの内容に従って演出装置の制御を実行する。例えば、画像表示装置5においては、大当り表示図柄を表示すると共に、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタ等を表示する演出が実行される。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセステータの切り替えを行い、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テータに切り替え、次のプロセステータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる。

【0899】

大入賞口開放中通知コマンドを受信しているときは（ステップS741；YES）、大当

10

20

30

40

50

り中演出を開始するための設定を行う（ステップS743）。一例として、ステップS743の処理においては、大入賞口開放中通知コマンドの内容に基づいてラウンド中演出を選択し、次いで、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【0900】

そして、演出プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップS744）、大当たり開始処理を終了する。

【0901】

図11-16は、ファンファーレ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図11-16を参照して、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間タイマ値を1減算する（ステップ069FS111）。そして、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間タイマ値が0になったか否かを判断する（ステップ069FS112）。

10

【0902】

ファンファーレ演出時間タイマ値が0になっていない（ステップ069FS112でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間の開始時であるか否かを判断する（ステップ069FS113）。

【0903】

ファンファーレ演出時間の開始時である（ステップ069FS113でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、大当たり種別および連チャン回数に応じた報知演出を選択し（ステップ069FS114）、大当たり種別示唆表示を開始する（ステップ069FS115）。報知演出は、大当たりのラウンドで実行される演出の種類を報知するための演出である。大当たり種別示唆表示は、大当たり種別を示唆するための表示である。

20

【0904】

ファンファーレ演出時間の開始時でない（ステップ069FS113でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS115の後、演出制御用CPU120は、報知演出の開始時であるか否かを判断する（ステップ069FS121）。報知演出の開始時は、それぞれのファンファーレ演出時間に対して予め定められており、たとえば、ファンファーレ演出時間が13秒および20秒の場合、それぞれ、ファンファーレ演出時間の開始から5秒および7秒の時である。

【0905】

報知演出の開始時である（ステップ069FS121でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、大当たり種別に基づき選択された報知演出の実行を開始する（ステップ069FS122）。

30

【0906】

報知演出の開始時でない（ステップ069FS121でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS122の後、演出制御用CPU120は、開始された報知演出が、遊技者の選択を受付ける報知演出であるか否かを判断する（ステップ069FS123）。遊技者の選択を受付ける報知演出である（ステップ069FS123でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、報知演出における選択受付可能期間であるか否かを判断する（ステップ069FS124）。

40

【0907】

選択受付可能期間である（ステップ069FS124でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、選択が受け付けられたか否かを判断する（ステップ069FS125）。選択が受け付けられた（ステップ069FS125でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、受け付けられた内容を、大当たりのラウンド時の演出内容として設定する（ステップ069FS126）。

【0908】

遊技者の選択を受付ける報知演出でない（ステップ069FS123でNO）と判断した場合、選択受付可能期間でない（ステップ069FS124でNO）と判断した場合、選択を受け付けていない（ステップ069FS125でNO）と判断した場合、および、ステ

50

アップ069FS126の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこのファンファーレ演出実行処理の呼出元に戻す。

【0909】

図11-17は、ファンファーレ演出の一例を示すタイミングチャートである。図11-17を参照して、前述の図11-14のステップS733Aで実行されるファンファーレ演出の設定では、以下のことが設定される。ステップS730で受信した当り開始指定コマンドが6R通常大当りを示すコマンドである場合、ステップ733Aで、図11-7で示したように、ファンファーレ演出時間として13秒が設定され、図11-17(A)で示される演出が実行されるように、演出データが設定される。

【0910】

図11-17(A)は、6R通常大当りとすることが決定された場合のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当り種別示唆表示が実行される。大当り種別示唆表示としては、大当り種別が6R通常大当りであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【0911】

ファンファーレ演出時間の5秒目から13秒目までの8秒間で、報知演出として、大当り種別報知演出が実行される。大当り種別報知演出は、確定した大当り種別を報知する演出である。大当り種別示唆表示、および、大当り種別報知演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。

【0912】

ステップS730で受信した当り開始指定コマンドが6R確変大当りを示すコマンドである場合、ステップ733Aで、図11-7で示したように、ファンファーレ演出時間として13秒が設定され、図11-17(B)または図11-17(C)で示される演出のいずれを実行するかを抽選で決定し(たとえば、30%の割合で図11-17(B)の演出を実行すると決定し、70%の割合で図11-17(C)の演出を実行すると決定し)、決定された演出が実行されるように、演出データが設定される。

【0913】

図11-17(B)は、6R確変大当りとすることが決定された場合の第1のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当り種別示唆表示が実行される。大当り種別示唆表示としては、大当り種別が6R通常大当りであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【0914】

ファンファーレ演出時間の5秒目から13秒目までの8秒間で、報知演出として、ラウンド昇格演出が実行される。ラウンド昇格演出は、遊技者にとって有利度の低い大当りから遊技者にとって有利度の高い大当りに昇格したように見せる演出である。大当り種別示唆表示、および、ラウンド昇格演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。

【0915】

図11-17(C)は、6R確変大当りとすることが決定された場合の第2のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当り種別示唆表示が実行される。大当り種別示唆表示としては、大当り種別が6R確変大当りであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【0916】

ファンファーレ演出時間の5秒目から11秒目までの6秒間で、報知演出として、楽曲選択演出が実行される。楽曲選択演出は、大当り中に出力される楽曲を選択する演出である。ファンファーレ演出時間の11秒目から13秒目までの2秒間で、特別右打ち報知が実行される。上述の右打ち報知は、画像表示装置5の右上部に小さく「右打ち」と表示されることで実行されるのに対し、特別右打ち報知は、画像表示装置5の中央部に大きく「右打ち」と表示されることで実行される。大当り種別示唆表示、楽曲選択演出、および、特別右打ち報知が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知

10

20

30

40

50

が表示される。

【0917】

ステップS730で受信した当り開始指定コマンドが16R確変大当りを示すコマンドである場合、ステップ733Aで、図11-7で示したように、ファンファーレ演出時間として20秒が設定され、図11-17(D)で示される演出が実行されるように、演出データが設定される。

【0918】

図11-17(D)は、16R確変大当りとすることが決定された場合のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の7秒間で、大当り種別示唆表示が実行される。大当り種別示唆表示としては、大当り種別が16R確変大当りであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

10

【0919】

ファンファーレ演出時間の7秒目から20秒目までの13秒間で、報知演出として、楽曲選択演出が実行される。大当り種別示唆表示、および、楽曲選択演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。

【0920】

図11-18は、ファンファーレ演出の流れを示す画面遷移図である。図11-18を参照して、図11-17(B)示した6R確変大当りの場合の演出においては、図11-18(A)で示されるように、大当り種別示唆表示として、6R通常大当りであることを示す「C大当り」との文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。その後、図11-18(B)および図11-18(C)で示されるように、ラウンド昇格演出が実行された結果、6R確変大当りであることを示す「B大当り」との文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。

20

【0921】

また、図11-17(D)示した16R確変大当りの場合の演出においては、図11-18(D)で示されるように、大当り種別示唆表示として、16R確変大当りであることを示す「A大当り」との文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。その後、図11-18(E)および図11-18(F)で示されるように、楽曲選択演出が実行され、スティックコントローラ31Aの操作によって遊技者の選択が受け付けられた結果、選択された大当り中の楽曲が「楽曲G」である旨を示す文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。

30

【0922】

なお、16R確変大当りの場合は、図11-18(E)で示したように、楽曲の選択肢は、10曲である場合を示しているが、6R確変大当りの場合は、それよりも少ない曲数(たとえば3曲)とする。図11-17(C)，(D)で示したように、楽曲選択肢は、16R確変大当りの方が、6R確変大当りよりも多いが、楽曲選択演出の期間が長くされているので、遊技者が楽曲を選択し難くならないようにできる。

【0923】

また、大当りが連チャンした場合、16R確変大当りの場合の楽曲の選択肢が追加可能に構成される。初当り時の選択肢の数は、6R確変大当りの場合の選択肢の数よりも少なくともよいし、同じでもよいし、多くてもよい。

40

【0924】

また、選択された楽曲が出力されるときは、合わせて、映像も表示されるように構成される。

【0925】

図11-19は、図11-13のステップS175にて実行されるラウンド中処理の詳細を示すフローチャートである。図11-19に示すラウンド中処理において、演出制御用CPU120は、まず、大入賞口開放後指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップS751)。大入賞口開放後指定コマンドを受信していない場合(ステップS751; NO)、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたラウンド演出となる演出動作

50

を制御するための設定を行い（ステップ S 7 5 2）、後述の図 1 1 - 2 0 に示すエンディング演出選択第 2 処理を実行する（ステップ S 7 5 2 A）。一例として、ステップ S 7 5 2 の処理においては、プロセスタイマの値を 1 減算し、プロセスデータ n の内容に従って演出装置の制御を実行する。例えば、画像表示装置 5 においては、大当り表示図柄を表示すると共に、ラウンド数を示す文字や、その他のキャラクタ等を表示させる演出が実行される。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切り替えを行い、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データに切り替え、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる。

10

【0926】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、主基板 1 1 から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおける EXT データを読み取ること等により、大当り種別が「第 2 大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 7 5 3）。

【0927】

ステップ S 7 5 3 にて大当り種別が「第 2 大当り」でない場合（ステップ S 7 5 3 ; NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド中処理を終了する。

【0928】

一方、ステップ S 7 5 3 にて大当り種別が「第 2 大当り」である場合（ステップ S 7 5 3 ; YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から確変確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 7 5 4）。ここで、確変確定コマンドとは、確変領域スイッチ 2 4 A がオンとなって、確変状態となることが確定したことを通知するコマンドである。

20

【0929】

ステップ S 7 5 4 にて確変確定コマンドを受信している場合（ステップ S 7 5 4 ; YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、入賞演出制御設定を行う（ステップ S 7 5 5）。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、入賞演出制御設定として、確変領域に遊技球が入賞したことを示す入賞演出を実行する。

【0930】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド遊技中に確変領域に遊技球が入賞したことを示す入賞フラグをオン状態にセットする（ステップ S 7 5 6）。

30

【0931】

ステップ S 7 5 4 にて確変確定コマンドを受信していない場合（ステップ S 7 5 4 ; NO）、又はステップ S 7 5 6 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、指示演出を開始するための設定が行われているか否かを判定する（ステップ S 7 5 7）。ここで、指示演出とは、下特別可変入賞球装置 7 B への遊技球の発射操作を遊技者に指示する演出である。

【0932】

ステップ S 7 5 7 にて指示演出を開始するための設定（指示演出開始設定）が行われている場合（ステップ S 7 5 7 ; YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、指示演出制御設定を行う（ステップ S 7 5 8）。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、指示演出制御設定として、指示演出を実行する。

40

【0933】

ステップ S 7 5 7 にて指示演出を開始するための設定（指示演出開始設定）が行われていない場合（ステップ S 7 5 7 ; NO）、又はステップ S 7 5 8 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）が行われているか否かを判定する（ステップ S 7 5 9）。ここで、報知演出とは、遊技球が確変領域を通過したことを報知する演出である。

【0934】

ステップ S 7 5 9 にて報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）が行われている場合（ステップ S 7 5 9 ; YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、報知演出制御設定を

50

行う。例えば、演出制御用CPU120は、報知演出制御設定として、報知演出を実行する。

【0935】

ステップS759にて報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）が行われていない場合（ステップS759；NO）、又はステップS759の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ラウンド中処理を終了する。

【0936】

ステップS751にて大入賞口開放後コマンドを受信している場合（ステップS751；YES）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後コマンドの内容に基づいて、インターバル演出を開始するための設定を行う（ステップS761）。ここで、インターバル演出とは、ラウンド数に応じたインターバル表示を行う演出である。次いで、演出制御用CPU120は、設定したインターバル演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【0937】

次いで、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、ラウンド後処理に対応した値である“6”に更新し（ステップS762）、ラウンド中処理を終了する。

【0938】

図11-21は、図11-13のステップS176にて実行されるラウンド後処理の詳細を示すフローチャートである。図11-21に示すラウンド後処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS771）。ここで、当り終了指定コマンドとは、大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コマンドである。当り終了コマンドを受信していないときは（ステップS771；NO）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS772）。

【0939】

大入賞口開放中通知コマンドを受信していないときは（ステップS772；NO）、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたインターバル演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS773）。一例として、ステップS773の処理においては、プロセスタイマの値を1減算し、プロセスデータnの内容に従って演出装置の制御を実行する。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切り替えを行い、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データに切り替え、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる。

【0940】

大入賞口開放中コマンドを受信しているときは（ステップS772；YES）、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたインターバル演出となる演出動作を終了するための設定を行う（ステップS774）。次いで、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、大当り種別が「第2大当り」であるか否かを判定する（ステップS775）。このとき、大当り種別が「第2大当り」である場合には（ステップS775；YES）、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、次のラウンドが9ラウンドであるか否かを判定する（ステップS776）。

【0941】

ステップS776にて次のラウンドが9ラウンドである場合（ステップS776；YES）、演出制御用CPU120は、指示演出を開始するための設定（指示演出開始設定）を行う（ステップS777）。一例として、ステップS777の処理においては、指示演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【0942】

10

20

30

40

50

一方、ステップ S 7 7 6 にて次のラウンドが 9 ラウンドでない場合（ステップ S 7 7 6 ; NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、主基板 1 1 から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおける EXT データを読み取ること等により、次のラウンドが 1 0 ラウンドであるか否かを判定する（ステップ S 7 7 8）。

【0943】

ステップ S 7 7 8 にて次のラウンドが 1 0 ラウンドである場合（ステップ S 7 7 8 ; YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、入賞フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 7 9）。

【0944】

ステップ S 7 7 9 にて入賞フラグがオン状態にセットされている場合（ステップ S 7 7 9 ; YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）を行う（ステップ S 7 8 0）。一例として、ステップ S 7 8 0 の処理においては、報知演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【0945】

ステップ S 7 7 5 にて大当り種別が「第 2 大当り」でない場合（ステップ S 7 7 5 ; NO）、ステップ S 7 7 8 にて次のラウンドが 1 0 ラウンドでない場合（ステップ S 7 7 8 ; NO）、又はステップ S 7 7 9 にて入賞フラグがオン状態にセットされていない場合（ステップ S 7 7 9 ; NO）、次のラウンドが 1 3 R から 1 6 R のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 7 8 3）。

【0946】

次のラウンドが 1 3 R から 1 6 R のいずれかである場合（ステップ S 7 8 3 ; YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述の図 1 1 - 2 0 に示すエンディング演出選択第 1 処理を実行する。

【0947】

次のラウンドが 1 3 R から 1 6 R のいずれでもない場合（ステップ S 7 8 3 ; NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド数に応じたラウンド演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップ S 7 8 1）。一例として、ステップ S 7 8 1 の処理においては、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【0948】

ステップ S 7 7 7 の処理を実行した後、ステップ S 7 8 0 の処理を実行した後、ステップ S 7 8 1 の処理を実行した後、または、ステップ S 7 8 4 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値をラウンド中処理に対応した値である“5”に更新し（ステップ S 7 8 2）、ラウンド後処理を終了する。

【0949】

ステップ S 7 7 1 の処理にて当り終了コマンドを受信しているときには（S 7 7 1 ; YES）、後述の図 1 1 - 2 5 で説明するようなエンディング演出の設定を行い（ステップ S 7 8 2 A）、エンディング演出時間タイマ値をセットし（ステップ S 7 8 2 B）、演出プロセスフラグの値を大当り終了後処理に対応した値である“7”に更新してから（ステップ S 7 8 1）、ラウンド後処理を終了する。

【0950】

図 1 1 - 2 0 は、エンディング演出選択第 1 処理および第 2 処理を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 0 を参照して、エンディング演出選択第 1 処理において、まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、次のラウンドが 1 3 R から 1 5 R のいずれかであるか否かを判断する（ステップ 0 6 9 F S 1 3 1）。1 3 R から 1 5 R のいずれかである（ステップ 0 6 9 F S 1 3 1 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出の種類の選択を未だ受付けていないか否かを判断する（ステップ 0 6 9 F S 1 3 2）。

【0951】

エンディング演出の種類の選択が未受付である（ステップ 0 6 9 F S 1 3 2 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出選択受付表示を開始するための設定を行う（ステップ 0 6 9 F S 1 3 3）。

10

20

30

40

50

【0952】

次のラウンドが13Rから15Rのいずれでもない（ステップ069FS131でNO）と判断した場合、エンディング演出の選択が受け付けられている（ステップ069FS132でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS133の後、演出制御用CPU120は、次のラウンドが16Rであるか否かを判断する（ステップ069FS134）。

【0953】

16Rである（ステップ069FS134）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出の種類の選択を未だ受け付けていないか否かを判断する（ステップ069FS135）。エンディング演出の選択が受け付けられている（ステップ069FS135でNO）と判断した場合、受け付けられた種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として報知する演出を開始するための設定を行う（ステップ069FS136）。 10

【0954】

エンディング演出の種類の選択が未受付である（ステップ069FS135でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、抽選により自動選択した種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として報知する演出を開始するための設定を行う（ステップ069FS137）。

【0955】

次のラウンドが16Rでない（ステップ069FS134でNO）と判断した場合、ステップ069FS136の後、および、ステップ069FS137の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。 20

【0956】

エンディング演出選択第2処理において、まず、演出制御用CPU120は、現在のラウンドが13Rから15Rのいずれかであるか否かを判断する（ステップ069FS141）。13Rから15Rのいずれかである（ステップ069FS141でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出選択受付表示を制御するための設定を行う（ステップ069FS142）。

【0957】

現在のラウンドが13Rから15Rのいずれでもない（ステップ069FS141でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS142の後、演出制御用CPU120は、エンディング演出選択受付表示の表示中であるか否かを判断する（ステップ069FS143）。表示中である（ステップ069FS143でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出の種類の選択が受け付けられたか否かを判断する（ステップ069FS144）。 30

【0958】

エンディング演出の種類の選択が受け付けられた（ステップ069FS144でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、受け付けられた種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として設定する（ステップ069FS145）。

【0959】

エンディング演出選択受付表示の表示中でない（ステップ069FS143でNO）と判断した場合、エンディング演出の種類の選択が受け付けられていない（ステップ069FS144でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS145の後、演出制御用CPU120は、現在のラウンドが16Rであるか否かを判断する（ステップ069FS146）。16Rである（ステップ069FS146でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、実行するエンディング演出を報知する演出を制御するための設定を行う（ステップ069FS147）。 40

【0960】

一方、現在のラウンドが16Rでない（ステップ069FS146でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS147の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0961】

図 1 1 - 2 2 は、図 1 1 - 1 3 のステップ S 1 7 7 にて実行される大当り終了後処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 2 に示す大当り終了後処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、エンディング演出時間タイマ値を 1 減算し（ステップ S 7 7 0）、エンディング演出時間タイマ値が 0 になったか否かを判定する（ステップ S 7 7 1）。即ち、エンディング演出時間タイマがタイムアウトしたか否か（エンディング演出時間が経過したか否か）を判定する。エンディング演出時間タイマ値が 0 になっていないときは（ステップ S 7 7 1；NO）、後述の図 1 1 - 2 3 で示すエンディング演出実行処理を実行し（ステップ S 7 7 2）、大当り終了後処理を終了する。エンディング演出時間タイマ値が 0 になったときは（ステップ S 7 7 1；YES）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0）に対応する“0”に更新し（ステップ S 7 7 3）、大当り終了後処理を終了する。

10

【0962】

図 1 1 - 2 3 は、エンディング演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 3 を参照して、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出時間タイマ値を 1 減算する（ステップ 0 6 9 F S 1 5 1）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出時間タイマ値が 0 になったか否かを判断する（ステップ 0 6 9 F S 1 5 2）。

【0963】

エンディング演出時間タイマ値が 0 になっていない（ステップ 0 6 9 F S 1 5 2 で NO）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出時間の開始時であるか否かを判断する（ステップ 0 6 9 F S 1 5 3）。

20

【0964】

エンディング演出時間の開始時である（ステップ 0 6 9 F S 1 5 3 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定された種類のエンディング演出の実行を開始する。（ステップ 0 6 9 F S 1 5 4）。

【0965】

エンディング演出時間の開始時でない（ステップ 0 6 9 F S 1 5 3 で NO）と判断した場合、および、ステップ 0 6 9 F S 1 5 4 の後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、実行されているエンディング演出が、遊技者の選択を受付けるエンディング演出であるか否かを判断する（ステップ 0 6 9 F S 1 5 6）。遊技者の選択を受付けるエンディング演出である（ステップ 0 6 9 F S 1 5 6 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出における選択受付可能期間であるか否かを判断する（ステップ 0 6 9 F S 1 5 7）。

30

【0966】

選択受付可能期間である（ステップ 0 6 9 F S 1 5 7 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、選択が受け付けられたか否かを判断する（ステップ 0 6 9 F S 1 5 8）。選択が受け付けられた（ステップ 0 6 9 F S 1 5 8 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、受け付けられた内容を、大当り後の演出内容として設定する（ステップ 0 6 9 F S 1 5 9）。

【0967】

遊技者の選択を受付けるエンディング演出でない（ステップ 0 6 9 F S 1 5 6 で NO）と判断した場合、選択受付可能期間でない（ステップ 0 6 9 F S 1 5 7 で NO）と判断した場合、選択を受け付けていない（ステップ 0 6 9 F S 1 5 8 で NO）と判断した場合、および、ステップ 0 6 9 F S 1 5 9 の後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、実行する処理をこのエンディング演出実行処理の呼出元に戻す。

40

【0968】

図 1 1 - 2 4 は、エンディング演出の種類の選択の流れを示す画面遷移図である。図 1 1 - 2 4 を参照して、図 1 1 - 2 4（A）においては、図 1 1 - 2 0 で示した処理が実行されることによって、大当りの 1 3 ラウンドから 1 5 ラウンドであるときに、現在のラウンド数を示す文字、および、大当りでの累計の獲得玉数を示す文字に加えて、エンディング時の演出の種類の選択を遊技者に促す旨の文字を含む画像、および、エンディング時の演

50

出の種類の選択肢の文字を含む画像が、画像表示装置 5 に表示される。この画面が表示されているときに、遊技者はスティックコントローラ 3 1 A およびプッシュボタン 3 1 B を操作することによって、エンディング時の演出の種類を選択することができる。なお、15 ラウンドの選択可能期間が終了する前にプッシュボタン 3 1 B が操作されていない場合は、選択状態となっている選択肢の種類がエンディング時の演出の種類として選択される。

【0969】

次いで、図 1 1 - 2 4 (A) においては、図 1 1 - 2 0 で示した処理が実行されることによって、大当りの最終の 16 ラウンドであるときに、現在のラウンド数を示す文字、および、大当りでの累計の獲得玉数を示す文字に加えて、選択されたエンディング演出の種類を示す文字を含む画像が、画像表示装置 5 に表示される。

10

【0970】

図 1 1 - 2 5 は、エンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。図 1 1 - 2 5 を参照して、図 1 1 - 2 5 (A) は、初当たり時に演出パターン A のエンディング演出が実行される場合を示す。なお、初当たり時には、演出パターン A が自動的に選択される。演出パターン A は、大当り後の高ベース状態中の演出内容の序盤、中盤および終盤の内容を選択するエンディング演出の演出パターンである。

【0971】

大当りのラウンドが終了して、エンディング演出時間が開始されると、まず、0 秒目から 2 秒目までの 2 秒間で、エンディング演出が開始することを示す導入演出が実行される。次の 2 秒目から 7 秒目までの 5 秒間は、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容を選択するための選択期間 A であり、序盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

20

【0972】

同様に、7 秒目から 12 秒目までの 5 秒間、および、12 秒目から 17 秒目までの 5 秒間は、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容を選択するための選択期間 B および選択期間 C であり、それぞれ、中盤および終盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

【0973】

次の 17 秒目から 20 秒目までの 3 秒間で、選択期間 A から選択期間 C で選択された結果を表示する演出が実行される。20 秒目から 23 秒目までの 3 秒間で、確変モードが開始することを示す導入演出が実行される。23 秒目から 28 秒目までの 5 秒間で、プリペイドカードの取り忘れを防止するための表示および遊技へののめり込みを防止するための表示を含む注意表示が画像表示装置 5 に表示される。28 秒目から 32 秒目までの 4 秒間で、当該パチンコ遊技機 1 の製造メーカを示す企業ロゴが画像表示装置 5 に表示される。エンディング演出時間の最後の 32 秒目から 34 秒目までの 2 秒間で、確変モードに突入することを示す確変モード突入演出が実行される。

30

【0974】

図 1 1 - 2 5 (B) は、連チャン時に演出パターン A のエンディング演出が実行される場合を示す。連チャン時には、大当りの 13 ラウンドから 16 ラウンドまででエンディング演出時間に実行されるエンディング演出の種類が遊技者により選択可能とされている。

40

【0975】

大当りのラウンドが終了して、エンディング演出時間が開始されると、まず、0 秒目から 2 秒目までの 2 秒間で、エンディング演出が開始することを示す導入演出が実行される。次の 2 秒目から 12 秒目までの 10 秒間は、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容を選択するための選択期間 A であり、序盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

【0976】

同様に、12 秒目から 22 秒目までの 10 秒間、および、22 秒目から 32 秒目までの 10 秒間は、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容を選択するための選択期間 B および選択期間 C であり、それぞれ、中盤および終盤の演出内容の選択

50

を遊技者から受付ける演出が実行される。

【0977】

次の32秒目から37秒目までの5秒間で、選択期間Aから選択期間Cで選択された結果を表示する演出が実行される。37秒目から42秒目までの5秒間で、確変モードが開始することを示す導入演出が実行される。エンディング演出時間の最後の42秒目から45秒目までの3秒間で、確変モードに突入することを示す確変モード突入演出が実行される。

【0978】

なお、演出パターンBから演出パターンEが選択された場合については、図11-25で示す演出パターンAのエンディング演出のうち、選択期間Aから選択期間Cの演出および選択結果を表示する演出が、演出パターンBから演出パターンEまでで、それぞれ異なる演出に変更される。演出パターンAから演出パターンEまでに含まれる遊技者の介入要素がある部分の演出は長さが異なるが、確変モード突入演出において大当り図柄が表示される長さで、エンディング演出時間が等しくなるように調整される。

【0979】

図11-26は、エンディング演出の流れを示す画面遷移図である。図11-26を参照して、演出パターンAが選択された場合、選択期間Aにおいて、図11-26(A)に示す画面が画像表示装置5に表示される。図11-26(A)に示す画面には、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容の選択を促す旨の文字および選択肢を示す文字を含む画像が含まれる。

【0980】

選択期間Aの後、選択期間Bおよび選択期間Cにおいて、それぞれ、図11-26(B)，(C)に示す画面が画像表示装置5に表示される。図11-26(B)，(C)に示す画面には、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容の選択を促す旨の文字および選択肢を示す文字を含む画像が含まれる。

【0981】

選択期間Cの後、選択結果表示の期間において、図11-26(D)に示す画面が画像表示装置5に表示される。図11-26(D)に示す画面には、大当り後の演出内容の序盤、中盤および終盤の選択結果を示す文字を含む画像が含まれる。

【0982】

演出パターンBは、遊技者の操作（ここでは、選択肢の選択）が必要な所定のゲーム（ここでは、あみだくじゲーム）を実行して、ゲームの結果により、大当り後の高ベース状態中に出力可能な楽曲のうち遊技者が選択可能な楽曲の数を変化させるエンディング演出の演出パターンである。演出パターンBが選択された場合、図11-25で示した選択期間Aから選択期間Cの演出および選択結果を表示する演出に替えて、図11-26(E)および図11-26(F)で示すように、あみだくじゲームを実行する演出が実行される。

【0983】

図11-26(E)に示す画面には、あみだくじの前半部分の画像、あみだくじのスタート地点の選択肢の文字、選択肢の選択を遊技者に促す旨の文字、および、あみだくじの経路を辿るキャラクタの画像が含まれる。選択肢が遊技者によって選択され、キャラクタの画像が選択されたスタート地点からあみだくじの経路に沿って動き出した後、図11-26(F)の画面が表示される。

【0984】

図11-26(F)に示す画面には、あみだくじの後半部分の画像、あみだくじのゴール地点のゲーム結果を示す文字、および、あみだくじの経路を辿ってゴール地点に到達したキャラクタの画像が含まれる。ゲームの結果によって、大当り後の高ベース状態中に出力可能な楽曲のうち遊技者が選択可能な楽曲の数に変化させられる。たとえば、あみだくじゲームの結果、「2曲追加」のゴール地点に到達した場合、遊技者が選択可能な楽曲の数が2曲追加される。「はずれ」のゴール地点に到達した場合、遊技者が選択可能な楽曲の数は現状維持となる。

【0985】

なお、パチンコ遊技機 1 に予め記憶されている高ベース状態中に出力可能な全楽曲数は、10 曲である。初当たり時は、2 曲が選択可能となっている。以後、連チャンの大当りのエンディング演出期間で演出パターン B が選択された結果、実行されるゲームの結果で示される楽曲の数が追加されていく。選択可能な楽曲の数が全楽曲数（ここでは 10 曲）に達すると、演出パターン B は選択不能となる。演出パターン B が選択不能となった後は、演出パターン B に替えて、後述の演出パターン E が選択可能となる。

【0986】

演出パターン C は、遊技者の操作（ここでは、選択肢の選択）が必要な所定のゲーム（ここでは、トランプゲーム）を実行して、ゲームの結果により、変形例で示す設定値を示唆するエンディング演出の演出パターンである。設定値に関する詳細は、図 12-1 以降で示す設定に関する変形例で説明する。設定に関する変形例で示すように、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成される場合、設定値に応じて有利状態に制御される割合が異なる。遊技者は有利状態に制御されることを期待するため、設定値を示唆するエンディング演出を実行することによって、エンディング演出に遊技者を注目させることができる。演出パターン C が選択された場合、図 11-25 で示した選択期間 A から選択期間 C の演出および選択結果を表示する演出に替えて、図 11-26（G）および図 11-26（H）で示すように、トランプゲームを実行する演出が実行される。

【0987】

図 11-26（G）に示す画面には、トランプカードの選択肢の画像、および、選択肢の選択を遊技者に促す旨の文字が含まれる。選択肢が遊技者によって選択され、選択されたトランプカードを裏返す動作が実行された後、図 11-26（H）の画面が表示される。

【0988】

図 11-26（H）に示す画面には、選択されていないトランプカードの選択肢の画像、および、選択され裏返されて設定値を示唆する内容の画像が描かれたトランプカードの画像が含まれる。このトランプの画像の内容（たとえば、文字の内容、キャラクタの種類）に応じて設定値が示唆される。たとえば、「設定いいかも」の文字の場合、設定値が高設定値である可能性が高いことが示唆される。また、特定の種類のキャラクタの場合、設定値が高設定値である可能性が高いことが示される。なお、演出パターン C は、設定示唆が実行されると、連チャン中は、選択不能とされる。

【0989】

演出パターン D は、現在記憶されている保留記憶の中に大当たりとすることが決定されている保留記憶がある（いわゆる保留連する）か否かを示唆する、遊技者の操作が必要なミニゲーム演出を実行するエンディング演出の演出パターンである。演出パターン D が選択された場合、図 11-25 で示した選択期間 A から選択期間 C の演出および選択結果を表示する演出に替えて、演出パターン D のミニゲームを実行する演出が実行される。

【0990】

演出パターン E は、演出パターン B で全曲選択可能となった後、または、連チャン回数が特定回数（たとえば、15 回）に到達した後に選択可能となる選択パターンであって、遊技者の操作が必要な所定のミニゲームを実行した結果、ゲームに成功した場合に、通常は表示されない画像（たとえば、プレミアム画像）が表示されるエンディング演出の演出パターンである。図 11-24 の（A）で示したように、演出パターン E の選択肢は、選択不能な状態においては、表示されているが、選択不能であることを示す態様で表示され、選択可能な状態となった後は、選択可能であることを示す態様で表示される。

【0991】

（特徴部 069F の変形例について）

（1） 前述した実施の形態においては、図 11-19 から図 11-25 等で示したように、エンディング演出の種類は、大当たり中のエンディング演出の前（たとえば、13 ラウンドから 16 ラウンド）に選択されるようにした。しかし、これに限定されず、エンディング演出の種類は、エンディング演出中に選択されるようにしてもよい。

【0992】

図11-27は、変形例におけるエンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。図11-27を参照して、前述した実施の形態においては、大当たり中のエンディング演出の前に実行されるようにした、エンディング演出の演出パターンを選択する演出を、エンディング演出時間の0秒目から10秒目までの10秒間で実行するようにする。その後実行する演出は、図11-25(B)で示した演出と同様である。

【0993】

(2) このようにエンディング演出の前半の期間において、後半の期間で実行する演出に関連した関連演出として、後半の期間で実行される演出の種類を選択するようにしてもよい。

10

【0994】

しかし、これに限定されず、関連演出として、後半の期間で実行される演出（たとえば、ミニゲーム演出）の説明演出（たとえば、遊び方の説明）を実行するようにしてもよいし、後半の期間で実行される演出の導入演出を実行するようにしてもよい。また、このようにする場合に、短い方のエンディング演出時間では、前半の期間が無く、後半の期間のみとしてもよい。

【0995】

また、このようにする場合に、同じ演出パターンが大当たりの連チャン中に繰返し選択された場合は、前半の期間を短くし、後半の期間を長くするようにしてもよい。また、前半の期間を短くし、後半の期間を同じ長さとし、残りの期間で、時間調整用の演出を実行するようにしてもよい。これにより、エンディング期間が短縮されたと遊技者を錯覚させることができる。

20

【0996】

(3) 前述した実施の形態においては、図11-5(B)、図11-6のステップS269、ステップS270、および、図11-7で示したように、16R確変大当たりの方が、6R確変大当たりや6R通常大当たりよりも、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、初当たりの大当たり時よりも、連チャンの大当たりの方が、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、第1特別図柄の可変表示の結果として大当たりに制御された場合よりも、第2特別図柄の可変表示の結果として大当たりに制御された場合の方が、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。

30

【0997】

しかし、上述したように、ファンファーレ演出時間を決定するのであれば、他の方法で決定するようにしてもよい。ここでは、それぞれ、前者の場合は、0%の割合でファンファーレ演出時間として長い時間を選択し、後者の場合は、100%の割合でファンファーレ演出時間として長い時間を選択するようにしたが、これに限定されず、前者の割合よりも、後者の割合の方が高いのであれば、他の割合であってもよい。

【0998】

(4) 前述した実施の形態においては、図11-5(B)、図11-10のステップS366、ステップS367、および、図11-11で示したように、16R確変大当たりの方が、6R確変大当たりや6R通常大当たりよりも、エンディング演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、初当たりの大当たり時よりも、連チャンの大当たりの方が、エンディング演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、第1特別図柄の可変表示の結果として大当たりに制御された場合よりも、第2特別図柄の可変表示の結果として大当たりに制御された場合の方が、エンディング演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。

40

【0999】

しかし、上述したように、エンディング演出時間を決定するのであれば、他の方法で決定するようにしてもよい。ここでは、それぞれ、前者の場合は、0%の割合でエンディング演出時間として長い時間を選択し、後者の場合は、100%の割合でエンディング演出時

50

間として長い時間を選択するようにしたが、これに限定されず、前者の割合よりも、後者の割合の方が高いのであれば、他の割合であってもよい。

【1000】

(5) 前述した実施の形態においては、エンディング演出の演出パターンA～演出パターンEは、遊技者の介入要素（たとえば、遊技者に操作部を操作させる演出）を含むようにした。しかし、これに限定されず、いずれかの演出パターンが、遊技者の介入要素を含まないものであってもよい。たとえば、演出パターンEが、遊技者の操作を必要とするミニゲームを含まない演出パターンであり、遊技者の操作無しで、通常は表示されない画像（たとえば、プレミアム画像）が表示されるエンディング演出の演出パターンであってもよい。

10

【1001】

(6) 前述した実施の形態においては、確変状態の連続回数に制限は無いこととした。しかし、これに限定されず、確変状態の連続回数を所定制限回数とする制限を設けるようにしてもよい。このようにした場合に、エンディング演出の演出パターンとして、確変状態の所定制限回数までの残り回数を示唆するミニゲーム演出を含む演出パターンを含むようにしてもよい。

【1002】

(7) 大当り後の高ベース状態中における演出が、確変状態であるか非確変状態であるかを判別し難いまたは判別できないような共通演出であるようにしてもよい。このようにした場合に、エンディング演出の演出パターンとして、大当り後に確変状態となるか否かを示唆するミニゲーム演出を含む演出パターンを含むようにしてもよい。

20

【1003】

(8) エンディング演出時間の開始時に、可動体32を動作させて大当り中に獲得した賞球数を遊技者にアピールする演出を実行してから、前述したエンディング演出を実行するようにしてもよい。これにより、可動体32の動作期間の分、エンディング演出を長くすることができる。

【1004】

(9) 特別な大当り（たとえば、連チャン回数が20回となったときの大当り）においては、前述したエンディング演出を実行せず、特別な映像を表示するようにしてもよい。この特別な映像は、大当りのファンファーレ演出期間の開始時から表示するようにしてもよいし、ファンファーレ演出期間の終了後から表示するようにしてもよいし、エンディング演出期間の開始時から表示するようにしてもよい。このように、前述したエンディング演出は、特別な条件が成立した場合は、実行されない場合があるようにしてもよい。

30

【1005】

(10) 前述した実施の形態においては、図11-11で示したように、6R通常大当りと6R確変大当りとで、エンディング演出時間が同じであることとし、図11-25で示したように、同じ時間配分のエンディング演出が実行されるようにした。しかし、これに限定されず、6R通常大当りにおいては、大当り後の演出の選択期間を設けないようにしてもよく、エンディング演出時間についても、6R確変大当りよりも短くしてもよい。

【1006】

40

(11) 図11-26(A)～(C)において、大当り後の演出内容の選択肢を示した。この選択肢について、16R確変大当りでは、6R確変大当りよりも、選択肢が多くなるようにしてもよい。また、連チャン回数が多くなるほど、選択肢が多くなるようにしてもよい。図11-25で示したように、16R確変大当り時や、連チャン時には、選択期間Aから選択期間Cが長くされるので、選択肢が多くなったとしても、遊技者が選択肢から、大当り後の演出内容を選択し易くなる。

【1007】

(特徴部069Fに関する発明の説明)

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

50

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。選択を受け付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当りにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える。

【1008】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【1009】

（1-1-2） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える。

【1010】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【1011】

(1-1-3) 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図11-4参照）と、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備え

10

20

30

40

50

る。

【1012】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【1013】

(1-2-1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、
前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、
前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、
前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、
前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、
前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素（たとえば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）を含む（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受け付ける演出態様である）。

【1014】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1015】

(1-2-2) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、
通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、
前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、
前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを

10

20

30

40

50

備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素（たとえば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）を含む（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）。

【1016】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1017】

(1-2-3) 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B）と、

前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素（たとえば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）を含む（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）。

【1018】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1019】

(1-3-1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）と、前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-23のステップ069FS156～ステップ069FS159。）とを備え、

前記第2有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第1有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い（たとえば、図11-25で示すように、6R確変大当たりよりも16R確変大当たりの方が、大当たり終了後の演出の選択期間が長い。）。

【1020】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1021】

(1-3-2) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当たりの大当たりの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当たりの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）と、前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、

10

20

30

40

50

プッシュボタン 31B。設定用の他の操作部であってもよい。図 11-23 のステップ 069FS156～ステップ 069FS159。)とを備え、

前記第 2 有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い(たとえば、図 11-25 で示すように、6R 確変大当たりよりも 16R 確変大当たりの方が、大当たり終了後の演出の選択期間が長い。)

【1022】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

10

【1023】

(1-3-3) 特別識別情報(たとえば、特別図柄)として第 1 特別識別情報(たとえば、第 1 特別図柄)および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報(たとえば、第 2 特別図柄)の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態(たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機 1)であって、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に関する情報を第 1 保留記憶情報(たとえば、第 1 保留記憶)として記憶可能な第 1 保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、RAM102)と、

20

前記第 2 特別識別情報の可変表示に関する情報を第 2 保留記憶情報(たとえば、第 2 保留記憶)として記憶可能な第 2 保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、RAM102)と、

前記第 1 保留記憶情報と前記第 2 保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第 2 保留記憶情報に基づく前記第 2 特別識別情報の可変表示を、前記第 1 特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B)と、

前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100)と、

30

前記第 1 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第 2 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 11-10 のステップ S366、図 11-11)と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段(たとえば、演出制御用 CPU120、図 11-22 のステップ S772、図 11-23～図 11-26)と、

前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段(たとえば、演出制御用 CPU120、スティックコントローラ 31A、プッシュボタン 31B。設定用の他の操作部であってもよい。図 11-23 のステップ 069FS156～ステップ 069FS159。)とを備え、

40

前記第 2 有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い(たとえば、図 11-25 で示すように、6R 確変大当たりよりも 16R 確変大当たりの方が、大当たり終了後の演出の選択期間が長い。)

【1024】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容

50

の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1025】

(1-4) 上記(1-1-1)から(1-3-3)のいずれかの遊技機において、遊技者による動作を検出する動作検出手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、図11-23のステップ069FS158)をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、複数種類のいずれの終了時演出を実行する場合であっても、介入要素として、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様で実行する(たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受け付ける演出態様である)。

10

【1026】

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1027】

(1-5) 上記(1-1-1)から(1-3-3)のいずれかの遊技機において、遊技者による動作を検出する動作検出手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、図11-23のステップ069FS158)をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、介入要素として、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様、および、検出が不要な演出態様のいずれかで終了時演出を実行する(たとえば、演出パターンA～演出パターンEのうちいずれかが、遊技者の操作を受け付けない演出態様であるようにしてもよい)。

20

【1028】

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1029】

(1-6) 上記(1-1-1)から(1-5)のいずれかの遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

30

(前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受け付ける終了時演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。)をさらに備え、)

複数種類の終了時演出は、前記終了時演出受付手段によって選択が、所定回(たとえば、1回、複数回)、受け付けられたときに、所定条件が成立するまでの間(たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間)、選択の受け付けが不能とされる終了時演出を含む(たとえば、演出パターンBは、全曲解放された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。)

40

【1030】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1031】

(1-7) 上記(1-1-1)から(1-5)のいずれかの遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

50

(前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。))をさらに備え、)複数種類の終了時演出は、演出結果が特定結果(たとえば、成功)となったときに、所定条件が成立するまでの間(たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間)、選択の受付が不能とされる終了時演出を含む(たとえば、演出パターンCは、設定示唆が実行された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。))。

【1032】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1033】

(1-8) 上記(1-6)または(1-7)の遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

(前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。))をさらに備え、)複数種類の終了時演出は、選択の受付が不能とされた終了時演出の代わりに、新たに選択の受付が可能とされる終了時演出を含む(たとえば、演出パターンEは、演出パターンBまたは演出パターンCが選択不可能とされたときに、選択可能とされる。))。

【1034】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1035】

(1-9) 上記(1-1-1)から(1-8)のいずれかの遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

(前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。))をさらに備え、)複数種類の終了時演出は、解放条件(たとえば、他の演出パターンが選択不可能とされたとの条件、連チャンが終了したとの条件)が成立したことに基づいて、選択の受付が可能とされる終了時演出を含む。なお、終了時演出の選択を受け付け可能な選択期間が開始される前、または、当該選択期間中において、遊技者の特殊操作(たとえば、裏ボタン操作、または、コマンド入力、具体的には、十字キーの所定順序での操作、プッシュボタンの連打、パスワード入力など)に応じて、解放条件が成立するようにしてもよい。

【1036】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1037】

(1-10) 上記(1-1-1)から(1-9)のいずれかの遊技機において、

(前記終了時演出実行手段は、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出

10

20

30

40

50

パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(たとえば、図12-1~図14-3参照)をさらに備え、
複数種類の終了時演出は、前記設定手段によって設定されている前記設定値を示唆する演出を含む(たとえば、図11-26(H)で示すように、演出パターンCは、設定値を示唆する演出である。))。

【1038】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1039】

(1-11) 上記(1-1-1)から(1-10)のいずれかの遊技機において、
(前記終了時演出実行手段は、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA~演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)
複数種類の終了時演出は、長さが異なる終了時演出を含み(たとえば、演出パターンA~演出パターンEは、それぞれ、長さが異なる。))、
前記終了時演出実行手段による終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間が同じとなるように、終了時演出の実行が終了してから、次の可変表示が開始されるまでの期間調整演出を実行する(たとえば、エンディング演出期間が、演出パターンA~演出パターンEよりも長い時間とされており、余った時間に、大当たり図柄を表示する。))。

【1040】

このような構成によれば、終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間の調整が不要となり、遊技制御を容易に実行することができる。

【1041】

(1-12) 上記(1-1-1)から(1-11)のいずれかの遊技機において、
前記終了時演出期間は、少なくとも第1期間と該第1期間経過後の第2期間とを含み、
前記第1期間では、前記第2期間で実行される演出に関連した関連演出(たとえば、導入演出、説明演出、演出態様選択演出)を実行する(たとえば、図11-27で示すように、エンディング演出時間中に、その後に実行される演出パターンを選択する演出パターン選択期間を設けるようにしてもよい。))。

【1042】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1043】

(2-1-1) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、
前記有利状態として、第1有利状態(たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり)と、
前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり)との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、
前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の開始時の開始時演出期間(たとえば、ファンファーレ演出時間)として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7)と、
前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間(たとえば、報知演出期間)において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122)と、
複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受

10

20

30

40

50

付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。）とを備え、

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長く（たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当りの方が、6R確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）、

前記報知演出実行手段は、

前記第2有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し（たとえば、図11-17で示すように、6R通常大当りの場合、および、6R通常大当りから6R確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。）

10

前記第1有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する（たとえば、図11-17で示すように、6R確変大当りの場合、および、16R確変大当りの場合は、いずれの大当り時の楽曲を出力するかを選択が受け付けられたことにより、選択された楽曲を報知する報知演出が実行される。）。

【1044】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

20

【1045】

（2-1-2）遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

30

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122）と、

40

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。）とを備え、

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長く（たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当りの方が、6R確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）、

50

前記報知演出実行手段は、

前記第2有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し（たとえば、図11-17で示すように、6R通常大当りの場合、および、6R通常大当りから6R確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。）

前記第1有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する（たとえば、図11-17で示すように、6R確変大当りの場合、および、16R確変大当りの場合は、いずれの大当り時の楽曲を出力するかを選択が受け付けられたことにより、選択された楽曲を報知する報知演出が実行される。）。

【1046】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1047】

(2-1-3) 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図11-4参照）と、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュ

10

20

30

40

50

ボタン 3 1 B。設定用の他の操作部であってもよい。図 1 1 - 1 6 のステップ 0 6 9 F S 1 2 3 ~ ステップ 0 6 9 F S 1 2 6。)とを備え、

前記第 1 有利状態の報知期間の方が、前記第 2 有利状態の報知期間よりも長く（たとえば、図 1 1 - 1 7 で示すように、1 6 R 確変大当りの方が、6 R 確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）、

前記報知演出実行手段は、

前記第 2 有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し（たとえば、図 1 1 - 1 7 で示すように、6 R 通常大当りの場合、および、6 R 通常大当りから 6 R 確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。））、

前記第 1 有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する（たとえば、図 1 1 - 1 7 で示すように、6 R 確変大当りの場合、および、1 6 R 確変大当りの場合は、いずれの大当り時の楽曲を出力するかを選択が受け付けられたことにより、選択された楽曲を報知する報知演出が実行される。））。

【1 0 4 8】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1 0 4 9】

(2 - 2 - 1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態として、第 1 有利状態（たとえば、1 6 ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態（たとえば、6 ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記第 1 有利状態の方が、前記第 2 有利状態よりも、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 1 1 - 6 のステップ S 2 6 9、図 1 1 - 7）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0、図 1 1 - 1 6 のステップ 0 6 9 F S 1 2 2）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B。設定用の他の操作部であってもよい。図 1 1 - 1 6 のステップ 0 6 9 F S 1 2 3 ~ ステップ 0 6 9 F S 1 2 6。)とを備え、

前記第 1 有利状態の報知期間の方が、前記第 2 有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図 1 1 - 1 7 で示すように、1 6 R 確変大当りの方が、6 R 確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い））。

【1 0 5 0】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1051】

(2-2-2) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。）とを備え、

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当りの方が、6R確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）。

【1052】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1053】

(2-2-3) 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュ

10

20

30

40

50

ータ１００、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、図１１－４参照）と、

前記有利状態として、第１有利状態（たとえば、１６ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第１有利状態よりも遊技者にとって不利な第２有利状態（たとえば、６ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記第１保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第２保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図１１－６のステップＳ２６９、図１１－７）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図１１－１６のステップ０６９ＦＳ１２２）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図１１－１６のステップ０６９ＦＳ１２３～ステップ０６９ＦＳ１２６。）とを備え、

前記第１有利状態の報知期間の方が、前記第２有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図１１－１７で示すように、１６Ｒ確変大当りの方が、６Ｒ確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）。

【１０５４】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【１０５５】

（２－４） 上記（２－１－１）から（２－２－３）のいずれかの遊技機において、前記第１有利状態の方が、前記第２有利状態よりも、実行可能な前記有利状態中演出の種類が多い（たとえば、６Ｒ通常大当りでは、３曲から、大当り時の楽曲の出力を実行可能であり、１６Ｒ確変大当りでは、１０曲から、大当り時の楽曲を選択できる）。

【１０５６】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【１０５７】

（２－５） 上記（２－１－１）から（２－４）のいずれかの遊技機において、前記特別状態に制御されているときに連続して前記有利状態に制御された回数（たとえば、いわゆる連チャン回数）の増加に基づいて、前記第１有利状態において、前記有利状態中演出受付手段によって選択を受け付けることが可能な前記有利状態中演出の種類が多くなる（たとえば、連チャンごとに、選択可能な大当り時の楽曲が追加される。）。

【１０５８】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中

10

20

30

40

50

演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1059】

(2-6) 上記(2-1-1)から(2-5)のいずれかの遊技機において、前記第1有利状態として、第1A有利状態(たとえば、16ラウンド確変大当たり)と、第1A有利状態よりも遊技者にとって不利な第1B有利状態(たとえば、6ラウンド確変大当たり)とがあり、

前記第1A有利状態の報知期間の方が、前記第1B有利状態の報知期間よりも長い(たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当たりの方が、6R確変大当たりよりも、報知演出期間が長い。)

10

【1060】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1061】

(2-7) 上記(2-1-1)から(2-6)のいずれかの遊技機において、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、

前記第2有利状態のときは、前記有利状態中演出として、有利な有利状態であるか否かを報知するための演出の種類を報知する(たとえば、図11-17で示すように、大当たり種別報知演出やラウンド昇格演出を報知演出として実行する。)一方、

20

前記第1有利状態のときは、前記有利状態中演出として出力可能な楽曲の種類を報知を実行する(たとえば、図11-17で示すように、楽曲選択演出を報知演出として実行する。)

【1062】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

30

【1063】

(2-8) 上記(2-1-1)から(2-7)のいずれかの遊技機において、

前記開始時演出期間は、前記有利状態の種別を示唆する演出を実行する有利状態種別示唆期間(たとえば、図11-17で示す、大当たり種別示唆表示の期間)を含み、

前記第1有利状態の前記有利状態種別示唆期間の方が、前記第2有利状態の前記有利状態種別示唆期間よりも長い(たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当たりの方が、他の大当たりよりも、大当たり種別示唆表示の期間が長い。)

【1064】

このような構成によれば、遊技者にとってより有利な有利状態であることが、より長い期間、遊技者に報知される。このため、遊技者を喜ばせることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1065】

[設定に関する変形例]

以下に示す特徴部207SGにおける、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能な構成に関する構成を、上述したパチンコ遊技機1に適用することが可能である。

【1066】

(本実施形態の特徴部207SGに関する説明)

50

上述したパチンコ遊技機 1 において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。このような課題を解決する発明 207SG に係る遊技機を以下に提案する。また、特開 2010-200902 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。このような課題を解決する発明 208SG に係る遊技機を以下に提案する。さらに、従来から、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、

例えば、特許第 6209653 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第 6209653 号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。このような課題を解決する発明 209SG に係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明 207SG、発明 208SG、および発明 209SG に係る遊技機の特徴を、特徴部 207SG として表す。特徴部 207SG は、上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

10

【1067】

パチンコ遊技機 1 は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機 1 に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、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を用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば 1～6 の 6 段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 の順に当選確率が高くなる。すなわち、設定値として設定値 1 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低く、設定値 2～設定値 6 の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6 段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

20

30

【1068】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6 段階の設定値のうち、例えば設定値 4、設定値 5、設定値 6 は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値 1、設定値 2、設定値 3 は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【1069】

また、小当りの当選確率については、大当りの当選確率と同様に、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。また、確変制御が実行されるパチンコ遊技機 1 では、大当りの当選確率を設定変更する場合に、低確状態での大当りの当選確率と高確率状態での大当りの当選確率との両方が、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能（例えば両方の大当り当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6）となるようにしてもよい。

40

【1070】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。

【1071】

50

図12-1は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（207SGSa013b）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa051）、右打ちランプ及び第1保留表示器、第2保留表示器の点滅を開始する（207SGSa052）。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様（大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa052a）。

【1072】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（207SGSa053）、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。尚、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

【1073】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、タイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

【1074】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

【1075】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチの操作が有るか否かを判定する（207SGSa062）。設定切替スイッチの操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、有る場合（207SGSa062；Y）は、該設定切替スイッチの操作にもとづいてRAM102の内容を更新する（207SGSa063）。

【1076】

具体的には、表示モニタ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に格納し、表示モニタ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に格納する等、表示モニタに表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102に格納する。尚、表示モニタに表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102に格納すればよい。

【1077】

そして、CPU103は、RAM102に格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタに表示し（207SGSa064）、錠スイッチがONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

10

20

30

40

50

【1078】

錠スイッチがONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102に新たな仮の設定値を格納する処理や、RAM102に格納されている設定値を表示モニタに表示する処理を実行する。

【1079】

また、207SGSa065において錠スイッチがOFFである場合（207SGSa065；N）は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）とともに、表示モニタにおける設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（207SGSa067）、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントを消灯する（207SGSa067a）。更に、CPU103は、右打ちランプ、第1保留表示器及び第2保留表示器の点滅と、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯を終了する（207SGSa068、207SGSa068a）。

【1080】

そしてCPU103は、RAM102に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（207SGSa069）。RAM102に仮の設定値が格納されていない場合（207SGSa069；N）は207SGSa072に進み、格納されている場合（207SGSa069；Y）は、更にRAM102に格納されている設定値の値とRAM102に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（207SGSa070）。

【1081】

RAM102に格納されている設定値の値とRAM102に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合（207SGSa070；N）は207SGSa072に進み、異なっている場合（207SGSa070；Y）は、RAM102に格納されている仮の設定値を、設定値としてRAM102に格納し（207SGSa071）、207SGSa072に進む。つまり、207SGSa071の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてRAM102に更新記憶する。

【1082】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し（207SGSa073）、設定値変更処理を終了する。

【1083】

図12-2は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa101）、右打ちランプ及び第1保留表示器、第2保留表示器の点滅を開始する（207SGSa102）。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様（大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa103）。

【1084】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（207SGSa104）、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする（207SGSa105）。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し（207SGSa106）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa107）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa107；N）は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、タイマアウトした場合（207SGSa107；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa108）。尚、本電源断検出処理（207SGSa108）は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理（207SGSa057）と同一の処理である。

【1085】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し(207SGSa109)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa110)。

【1086】

そしてCPU103は、錠スイッチがONであるか否かを判定する(207SGSa111)。錠スイッチがONである場合(207SGSa111; Y)、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチがOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチがOFFである場合(207SGSa111; N)は、表示モニタにおける設定値の表示を終了するとともに(207SGSa112)、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントを消灯する(207SGSa112a)。更に、CPU103は、右打ちランプ、第1保留表示器及び第2保留表示器の点滅と、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa113、207SGSa114)。

【1087】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し(207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

【1088】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置及びラウンド表示器の点灯と、第1保留表示器、第2保留表示器及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【1089】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯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、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【1090】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器を構成するセグメントが同一態様にて点灯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、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【1091】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアシッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【1092】

このとき、表示モニタでは、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部を用いた表示(ベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタは、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【1093】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると、第4表示部においてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部において設定値が表示されている状態で設定切替スイッチが操作されると、第4表示部での表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて

錠スイッチがOFFとなった場合は、第4表示部に表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【1094】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチをON（クリアスイッチはOFF）とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【1095】

このとき、表示モニタでは、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部を用いた表示（ベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタは、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【1096】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値確認処理を開始すると、第4表示部においてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第4表示部における設定値の表示は、錠スイッチがOFFとなることによって終了し、パチンコ遊技機1が遊技可能な状態となる。

【1097】

以上、特徴部207SGを例示しながら発明207SGについて説明した。すなわち、発明207SGに係る遊技機は、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-1に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ、開放センサがそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-1に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、CPU103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを構成する全セグメントを点灯させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【1098】

また、特徴部207SGを例示しながら発明208SGについて説明した。すなわち、発明208SGに係る遊技機は、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-1に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ、開放センサがそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-1に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを構成する全セグメントを点滅させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【1099】

また、特徴部207SGを例示しながら発明209SGについて説明した。すなわち、発明209SGに係る遊技機は、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-1に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部～第4表示部）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、ベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図×に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチと開放センサがON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、表示モニタにおいてベース値が表示される場合は、第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部が使用され、表示モニタにおいて設定値が表示される場合は、第4表示部のみが使用される部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【1100】

以上、本実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、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。

【1101】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部を、第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、普通図柄表示器、普図保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプから構成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、遊技情報表示部は、第1特別図

10

20

30

40

50

柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを含まなくとも含んでいけばよい。

【1102】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置との点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

10

【1103】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置の表示態様（点灯態様）を第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置が変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置の表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置が変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

20

【1104】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置と構成する全セグメント及びラウンド表示器を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ及び第1保留表示器と第2保留表示器とを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプの点滅、第1保留表示器と第2保留表示器とを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【1105】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

30

【1106】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置を用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

40

【1107】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタを備え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には表示モニタを備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタを備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

【1108】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部を構成する第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、ラウンド表示器、

50

右打ちランプ等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部を構成する第 1 特別図柄表示装置、第 2 特別図柄表示装置、第 1 保留表示器、第 2 保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプ等は、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

【1109】

また、前記実施の形態の特徴部 207 SG では、遊技情報表示部を構成する第 1 特別図柄表示装置、第 2 特別図柄表示装置、第 1 保留表示器、第 2 保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプ等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【1110】

また、前記実施の形態の特徴部 207 SG では、遊技情報表示部を構成する第 1 特別図柄表示装置、第 2 特別図柄表示装置、第 1 保留表示器、第 2 保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプを点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、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 が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第 1 特別図柄表示装置、第 2 特別図柄表示装置、第 1 保留表示器、第 2 保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプの点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機 1 の所定箇所（例えば、遊技情報表示部の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機 1 について熟知していない遊技場の店員等が、第 1 特別図柄表示装置、第 2 特別図柄表示装置、第 1 保留表示器、第 2 保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプの点灯や点滅をパチンコ遊技機 1 の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【1111】

尚、本実施の形態の特徴部 207 SG の遊技制御メイン処理では、クリアスイッチが ON であると判定した場合や設定値変更中フラグをクリアした後に 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、本発明はこれに限定されるものではなく、該 RAM クリア処理は、クリアスイッチが ON であると判定した場合や設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、RAM クリアフラグがセットされていると判定した場合に実行してもよい。

【1112】

（特徴部の関連づけに係る説明）

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

【1113】

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

【符号の説明】

【1114】

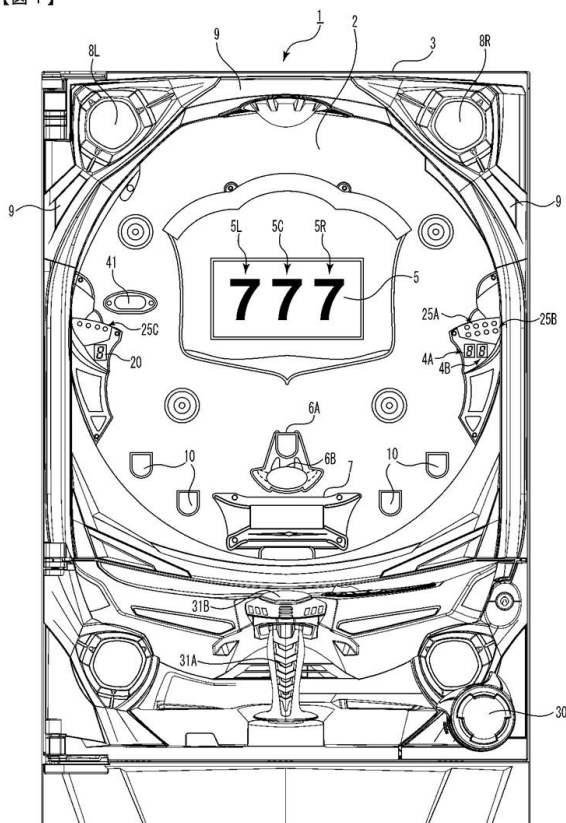
- | | |
|-----|--------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 4 A | 第 1 特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第 2 特別図柄表示装置 |
| 5 | 演出表示装置 |
| 1 1 | 主基板 |
| 1 2 | 演出制御基板 |

100	遊技制御用マイクロコンピュータ
103	CPU
120	演出制御用CPU

【図面】

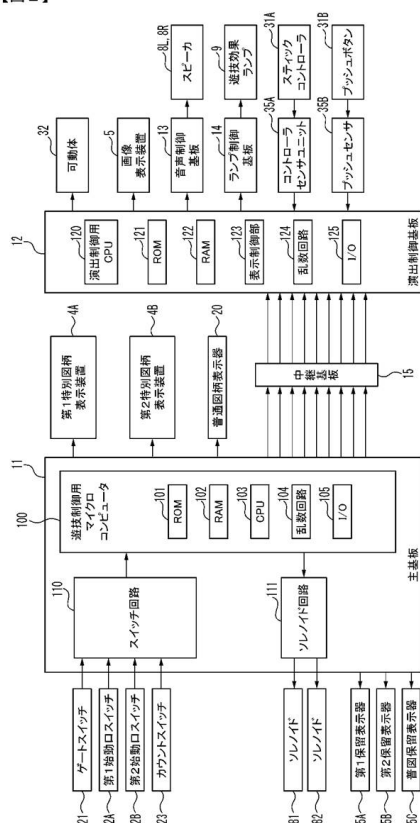
【図 1】

【図 1】



【圖 2】

【図2】



10

20

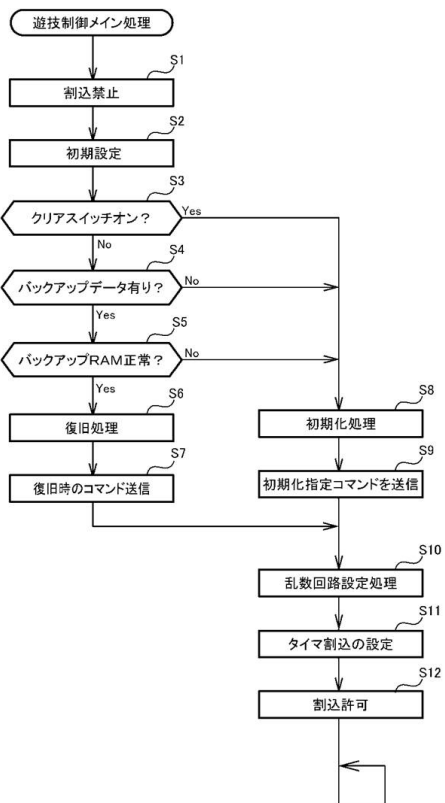
30

40

50

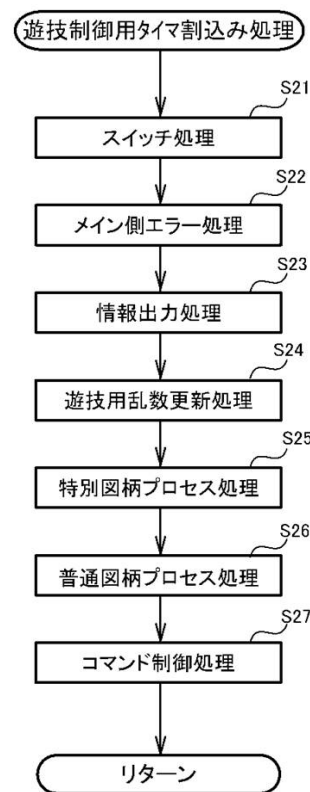
【図 3】

【図 3】



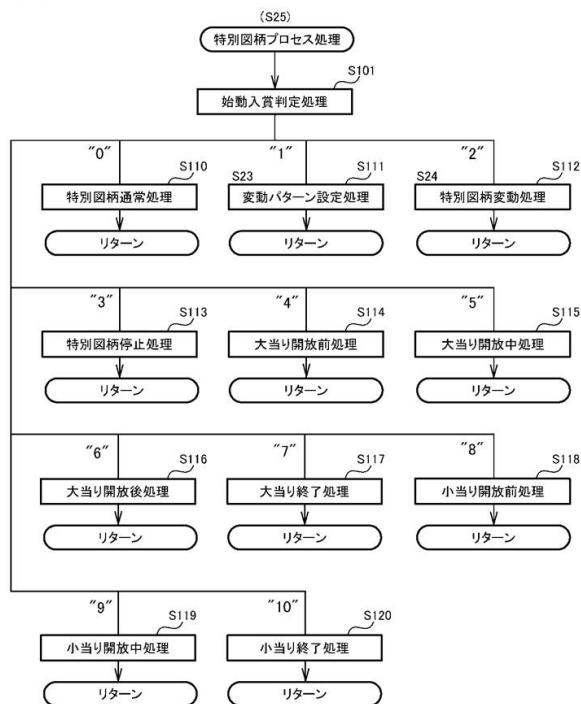
【図 4】

【図 4】



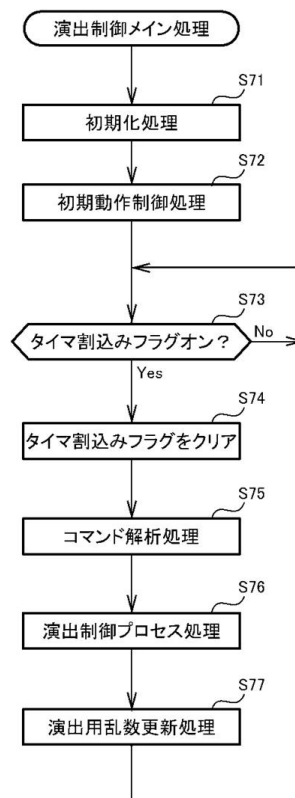
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

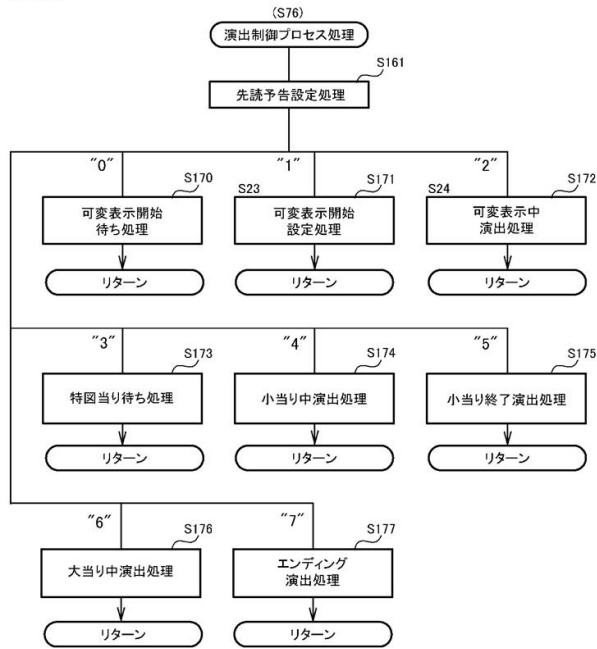
30

40

50

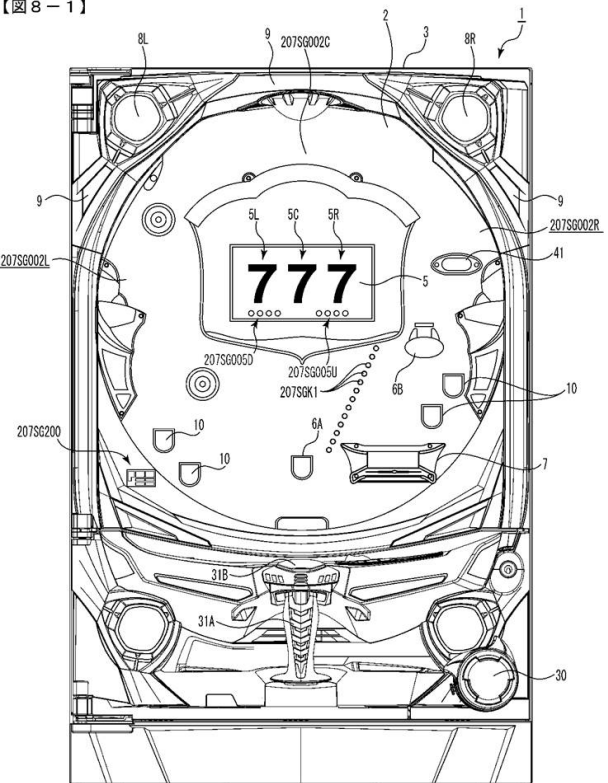
【図 7】

【図 7】



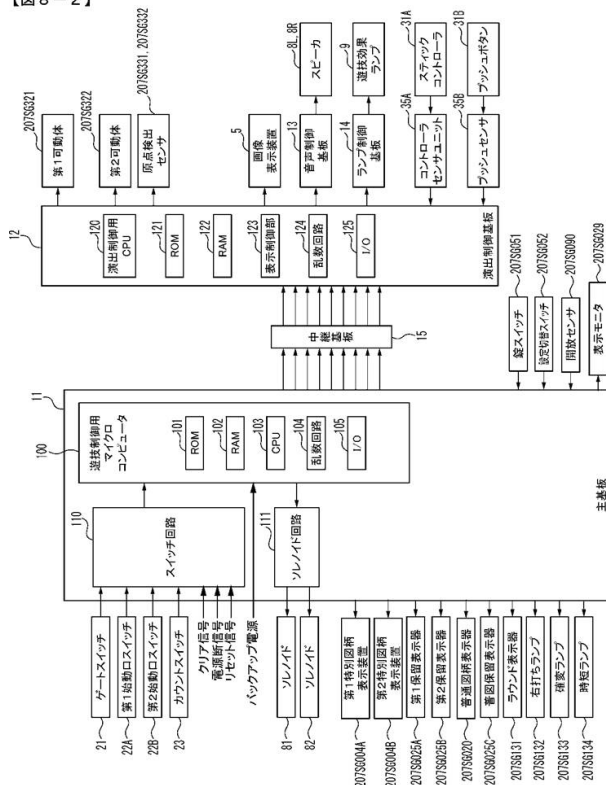
【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



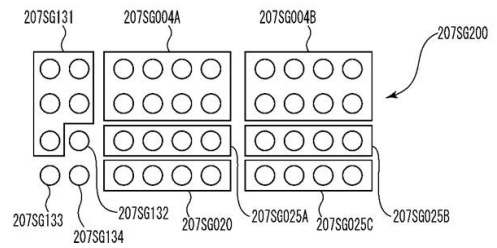
【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】



10

20

30

40

50

【図 8 - 4】

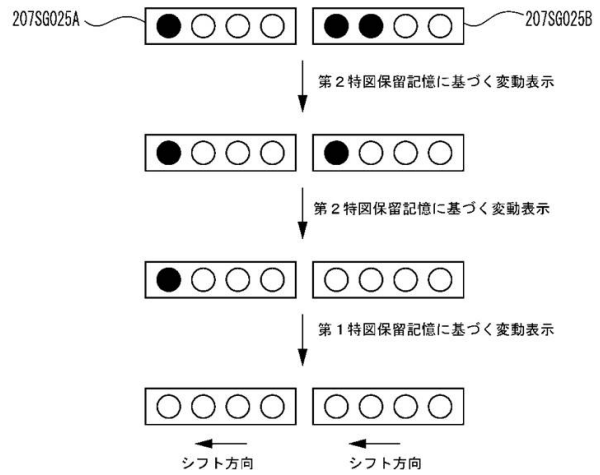
【図 8 - 4】

可変表示結果	第 1 特別図柄表示装置		第 2 特別図柄表示装置	
大当り A	○○○○ ○○○●	○○○● ○○○●	○○○● ○○○●	○○○● ○○○●
大当り B	●●○○ ○○○○	●●○○ ○○○●	○○○○ ●○○●	○○○○ ●○○●
大当り C	●○○○ ●○○●	●○○○ ●○○●	●○○○ ●○○●	●○○○ ●○○●
小当り		○○○○ ●●●●		
ハズレ		●●●● ○○○○		

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

第 1 保留表示器及び第 2 保留表示器の更新例



10

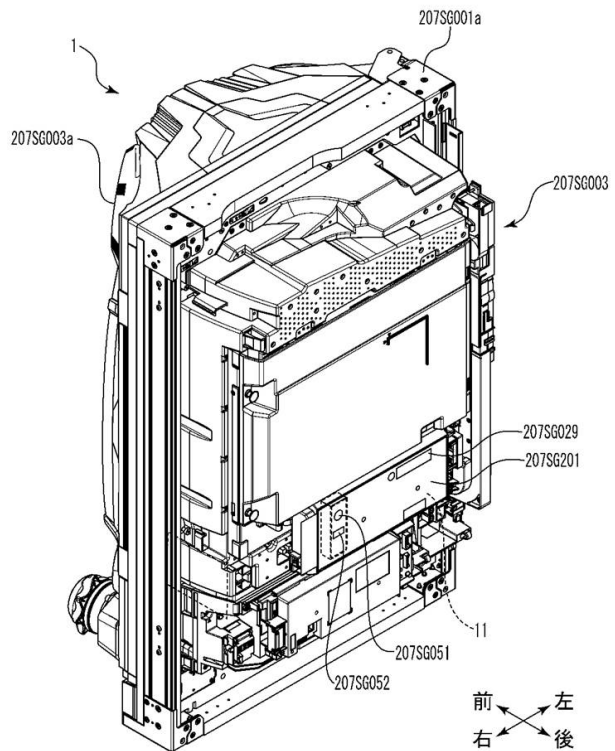
【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

大当り種別	ラウンド表示器
大当り A	●●●● ●○○○
大当り B	○○●● ●●●●
大当り C	●○○○ ●●●●

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】



20

30

40

50

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・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
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動力テコリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動力テコリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

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

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	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

10

【図 8 - 10】

【図 8 - 10】

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

【図 8 - 11】

【図 8 - 11】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1237(確率:1/300)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

30

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1237(確率:1/300)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

40

50

【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 1 4】

【図 8 - 1 4】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 1 5】

【図 8 - 1 5】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

10

20

30

40

50

【図 8 - 16】

【図 8 - 16】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1674(確率:1/100)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

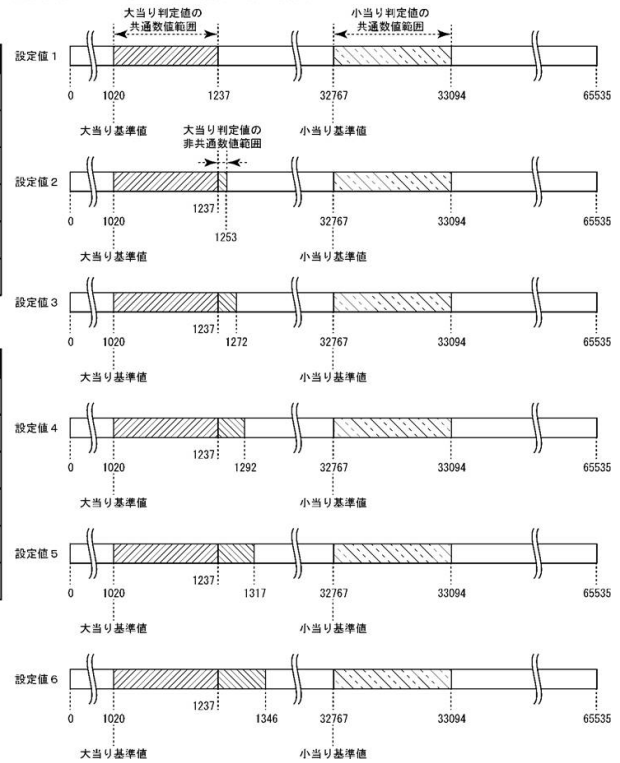
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1674(確率:1/100)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 17】

【図 8 - 17】

通常状態または時短状態の場合(第1特図)



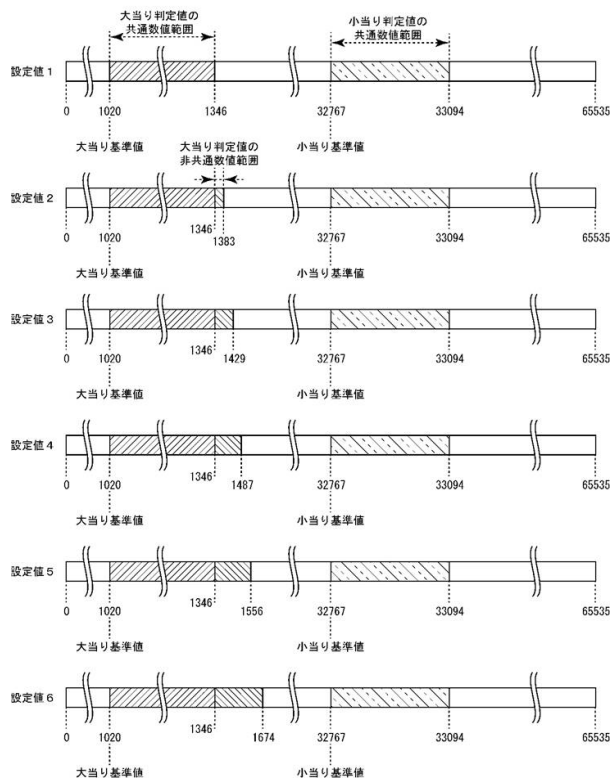
10

20

【図 8 - 18】

【図 8 - 18】

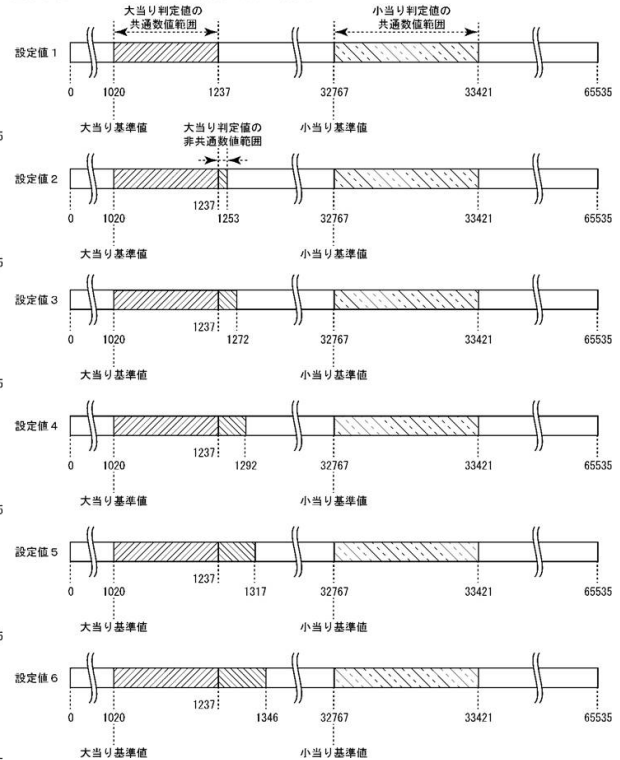
確変状態の場合(第1特図)



【図 8 - 19】

【図 8 - 19】

通常状態または時短状態の場合(第2特図)



30

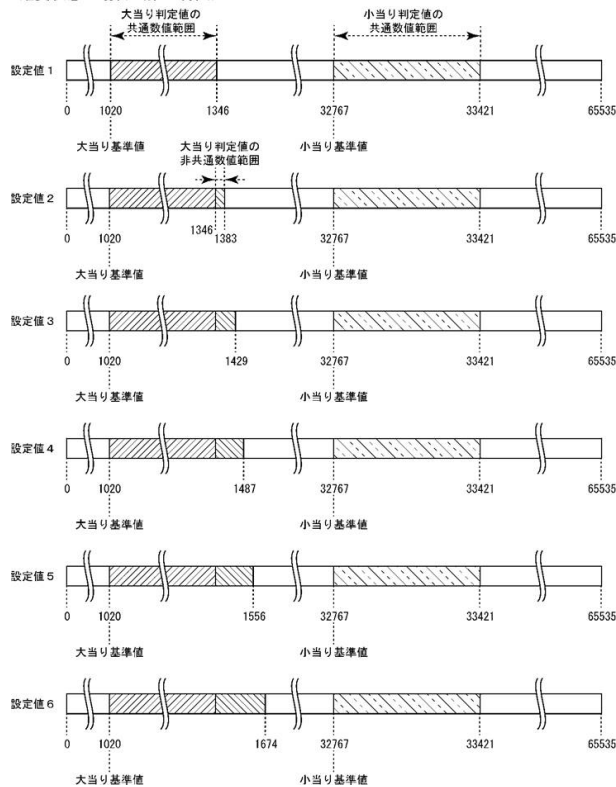
40

50

【図 8 - 2 0】

【図 8 - 2 0】

確変状態の場合 (第 2 特図)



【図 8 - 2 1】

【図 8 - 2 1】

(A) 大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値 1)	MR2 (設定値 2)	MR2 (設定値 3)	MR2 (設定値 4)	MR2 (設定値 5)	MR2 (設定値 6)
大当り A	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99
大当り B	100 ~ 249	100 ~ 229	100 ~ 209	100 ~ 189	100 ~ 169	100 ~ 149
大当り C	250 ~ 299	230 ~ 299	21 ~ 299	190 ~ 299	170 ~ 299	150 ~ 299

(B) 大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値 1)	MR2 (設定値 2)	MR2 (設定値 3)	MR2 (設定値 4)	MR2 (設定値 5)	MR2 (設定値 6)
大当り A	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99
大当り B	100 ~ 199	100 ~ 179	100 ~ 159	100 ~ 139	100 ~ 119	—
大当り C	200 ~ 299	180 ~ 299	160 ~ 299	140 ~ 299	120 ~ 299	100 ~ 299

【図 8 - 2 2】

【図 8 - 2 2】

大当り種別

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

【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用)

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
ノーマル PB1-1	1 ~ 400	1 ~ 380	1 ~ 360	1 ~ 340	1 ~ 320	1 ~ 300
スーパー PB1-2	401 ~ 850	381 ~ 835	361 ~ 820	341 ~ 805	321 ~ 790	301 ~ 775
スーパー PB1-3	851 ~ 997	836 ~ 997	821 ~ 997	806 ~ 997	791 ~ 997	776 ~ 997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用)

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
ノーマル PB1-1	1 ~ 200	1 ~ 180	1 ~ 160	1 ~ 140	1 ~ 120	1 ~ 100
スーパー PB1-2	201 ~ 550	181 ~ 510	161 ~ 470	141 ~ 430	121 ~ 390	101 ~ 350
スーパー PB1-3	551 ~ 997	551 ~ 997	471 ~ 997	431 ~ 997	391 ~ 997	351 ~ 997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
小当り PC1-1	1 ~ 997	1 ~ 997	1 ~ 997	1 ~ 997	1 ~ 997	1 ~ 997

10

20

30

40

50

【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】

(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)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~450	1~430	1~410	1~390	1~370	1~350
ノーマルPA2-1	451~700	431~700	411~700	391~700	371~700	351~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数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)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	1~500	1~480	1~460	1~440	1~420	1~400
ノーマルPA2-1	501~700	481~700	461~700	441~700	421~700	401~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

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

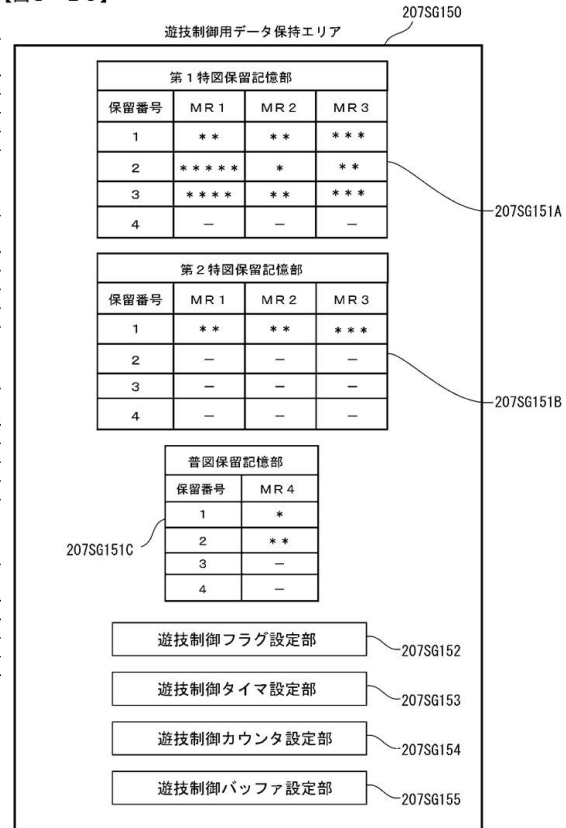
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

【図 8 - 2 5】

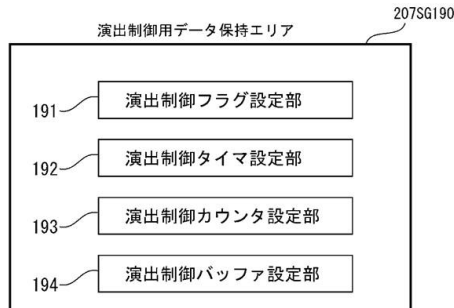
【図 8 - 2 5】



【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】

(A)



(B)

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

保留表示フラグ "0" → ○

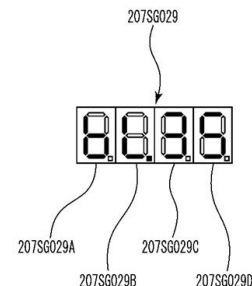
保留表示フラグ "1" → ◇

保留表示フラグ "2" → ☆

【図 8 - 2 7】

【図 8 - 2 7】

(A)



(B) 7セグ+ドット

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

(C) ベース

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

10

20

30

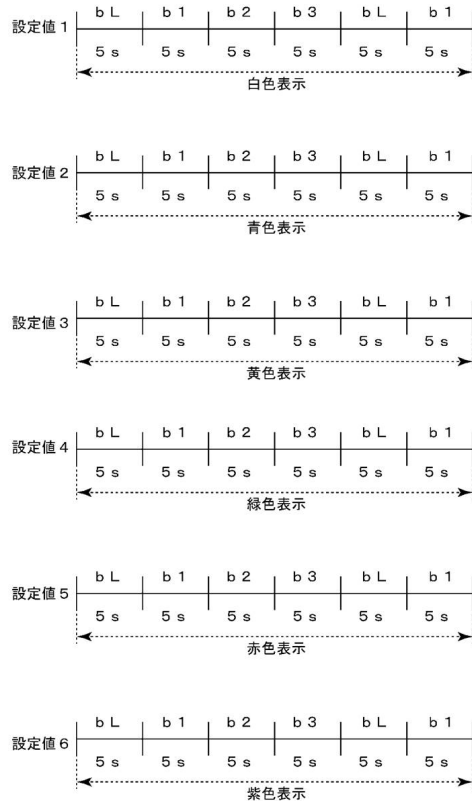
40

50

【図 8-28】

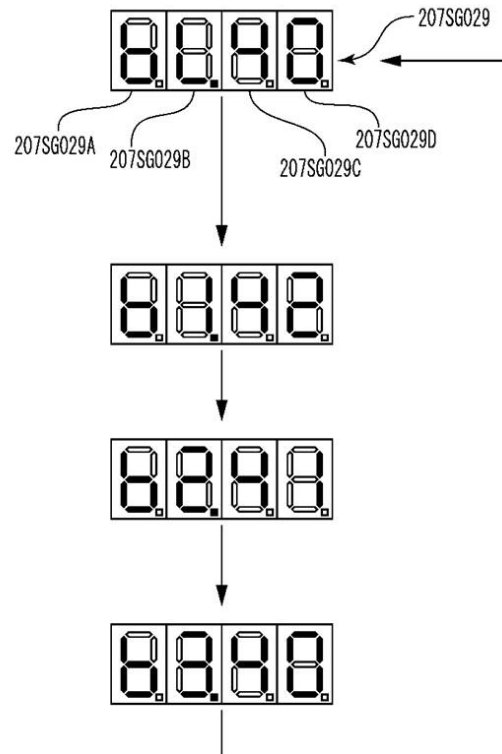
【図 8-28】

ベース値の表示変化の様相



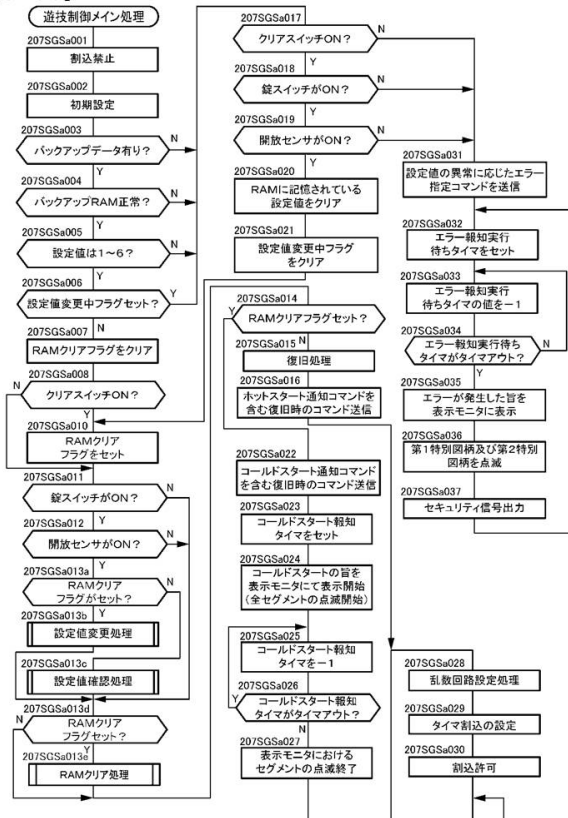
【図 8-29】

【図 8-29】



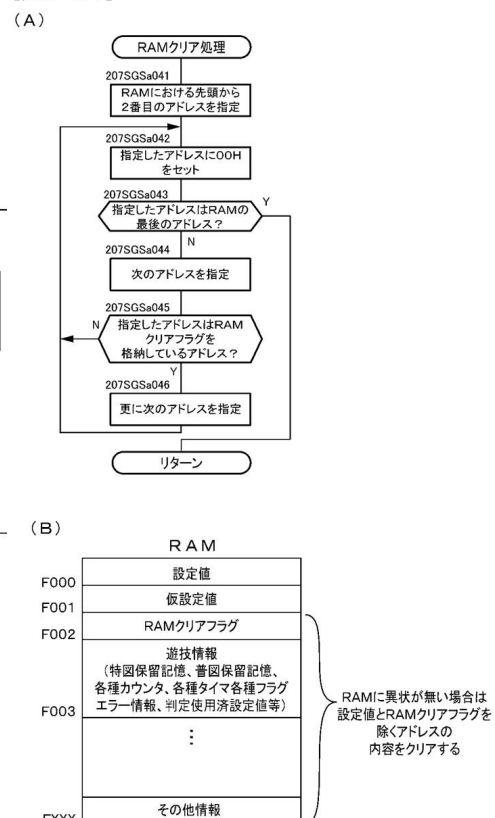
【図 8-30】

【図 8-30】



【図 8-31】

【図 8-31】



10

20

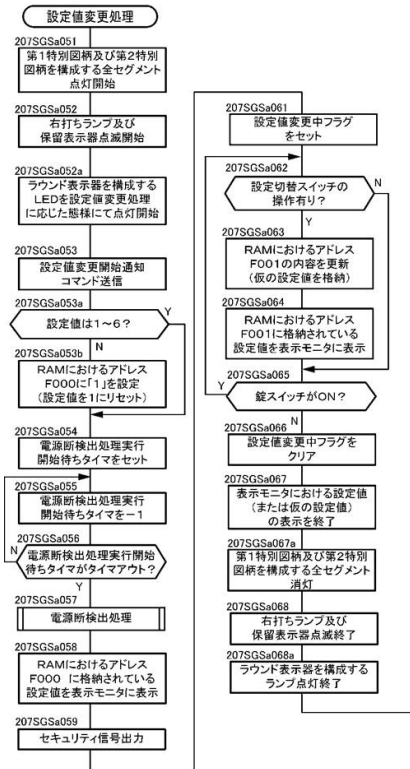
30

40

50

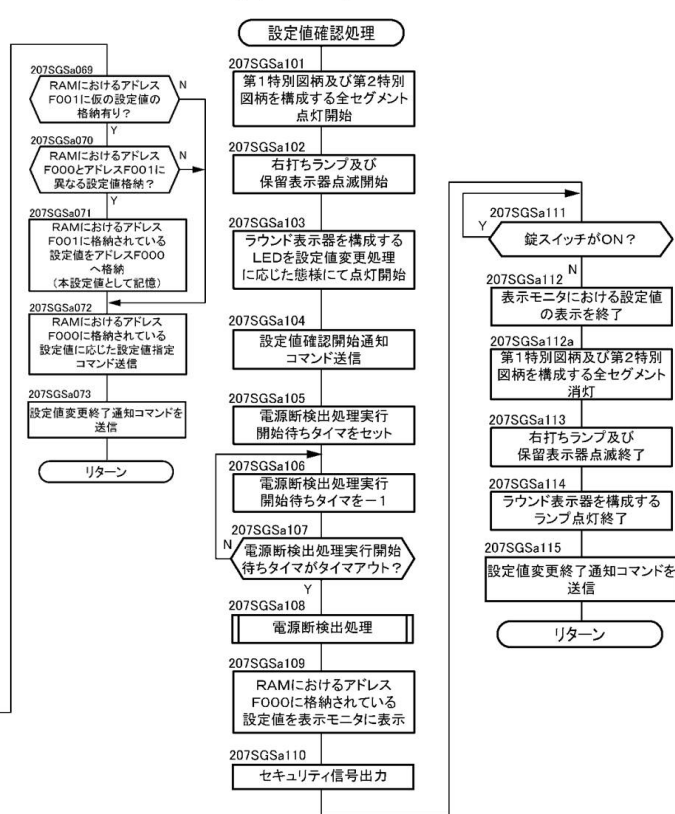
【図 8-32】

【図 8-32】



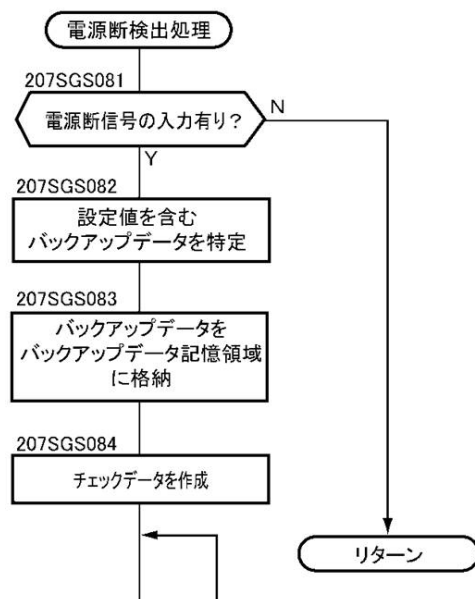
【図 8-33】

【図 8-33】



【図 8-34】

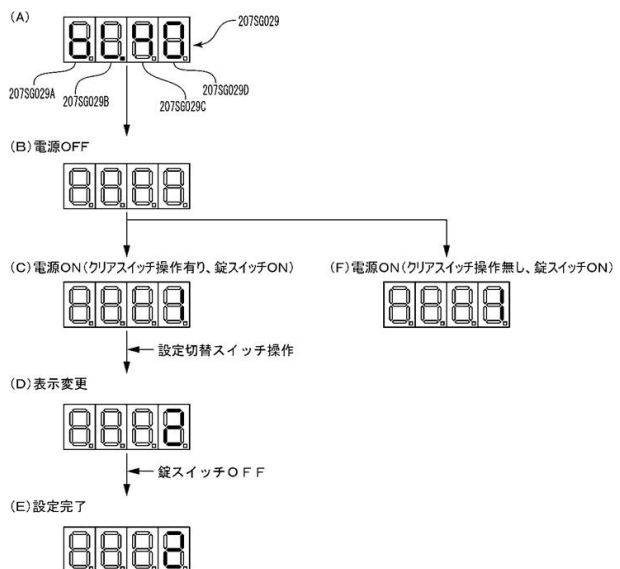
【図 8-34】



【図 8-35】

【図 8-35】

設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



10

20

30

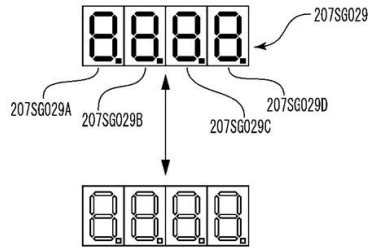
40

50

【図 8-36】

【図 8-36】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様 (5 秒間点滅)



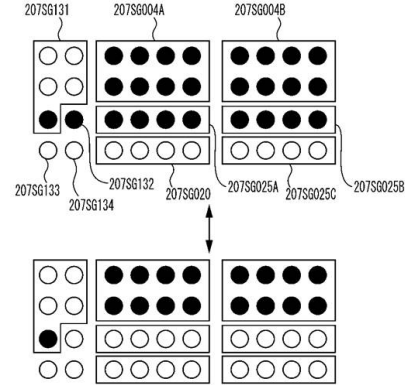
(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様



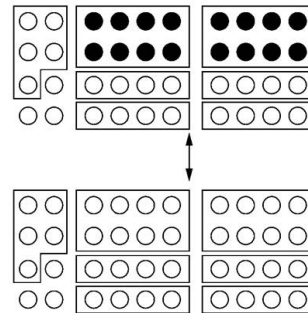
【図 8-37】

【図 8-37】

(A) 設定値変更処理実行中 or 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様

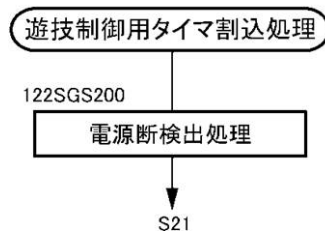


(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様 (点滅)



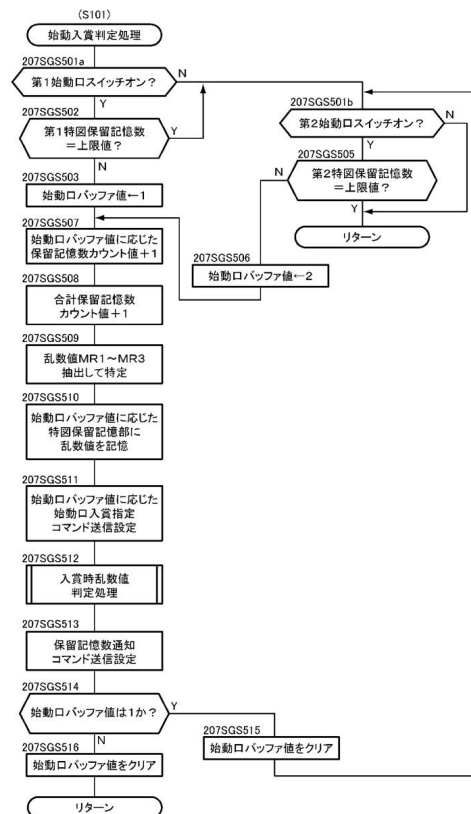
【図 8-38】

【図 8-38】



【図 8-39】

【図 8-39】



10

20

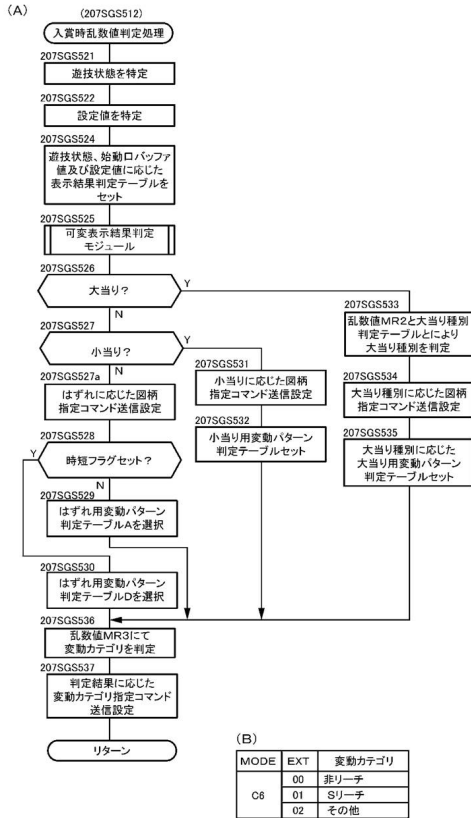
30

40

50

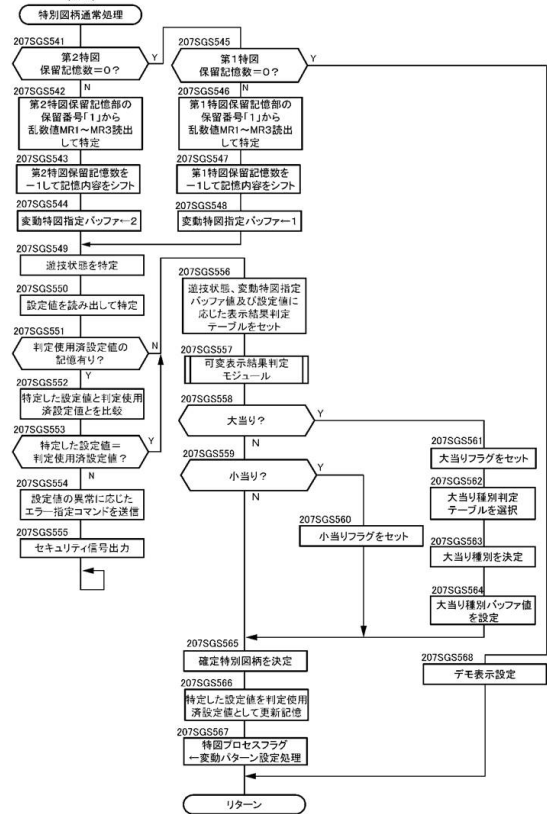
【図 8-40】

【例 8-40】



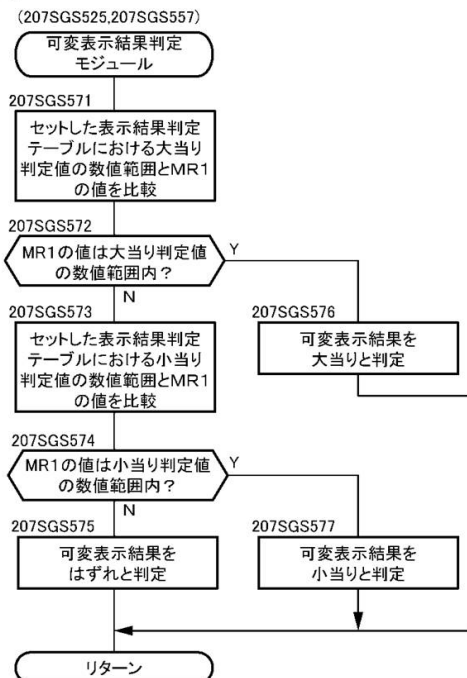
【図 8 - 4 1】

【図 8-4 1】



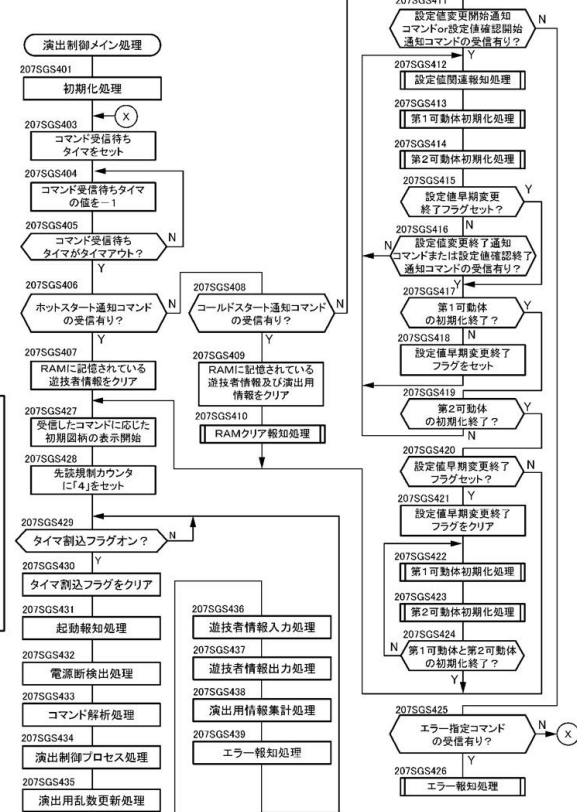
【圖 8-42】

【图 8-42】



【図 8 - 4 3】

【图 8-43】



【図 8 - 4 4】

【図 8 - 4 4】

RAM 1 2 2 に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート	コールドスタート	設定値変更状態 設定値確認状態
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの 変動回数、大当たり回数、S リーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、 大当たり回数、S リーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（1～6の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図 8 - 4 5】

【図 8 - 4 5】

受信コマンド毎の初期図柄

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

10

【図 8 - 4 6】

【図 8 - 4 6】

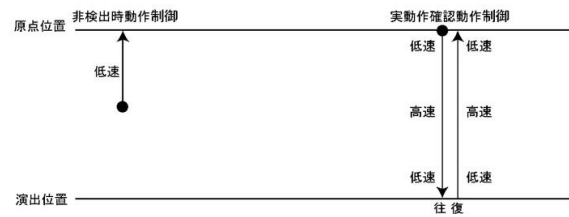
起動時の報知態様

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯（60秒）＋出力音A出力（30秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（60秒）＋出力音B出力（30秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（40秒）＋出力音C出力（20秒）＋メッセージ表示（40秒）

【図 8 - 4 7】

【図 8 - 4 7】

第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



20

30

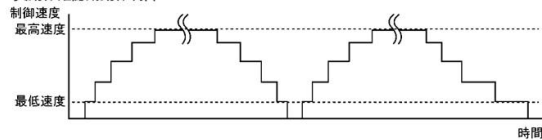
40

50

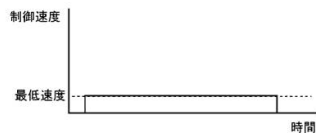
【図 8 - 4 8】

【図 8 - 4 8】

(A) 実動作確認用動作制御



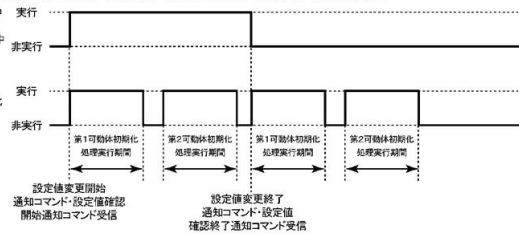
(B) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



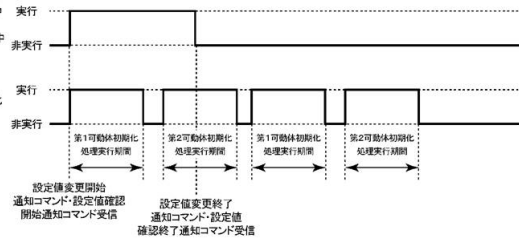
【図 8 - 4 9】

【図 8 - 4 9】

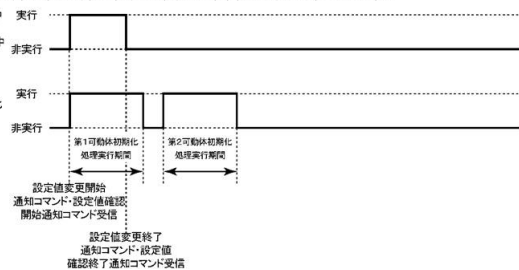
(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了する場合



(B) 第1可動体の初期化のみが設定値の変更中or確認中に終了する場合



(C) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了しない場合



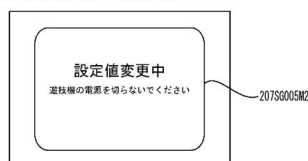
【図 8 - 5 0】

【図 8 - 5 0】

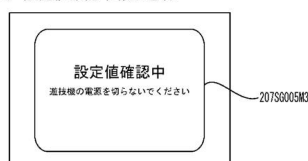
(A) RAMクリア報知態様



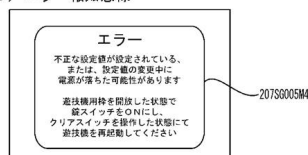
(B) 設定値変更中報知態様



(C) 設定値確認中報知態様

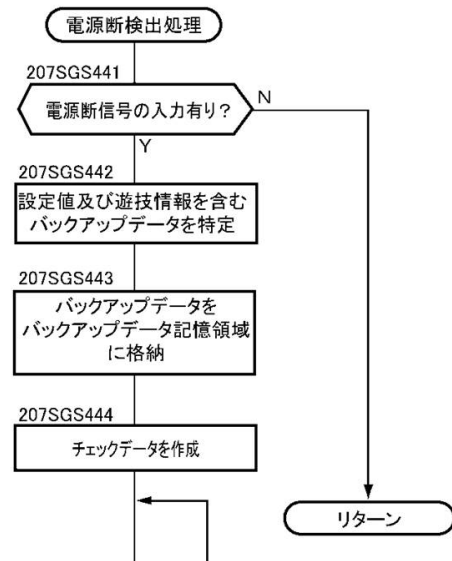


(D) エラー報知態様



【図 8 - 5 1】

【図 8 - 5 1】



10

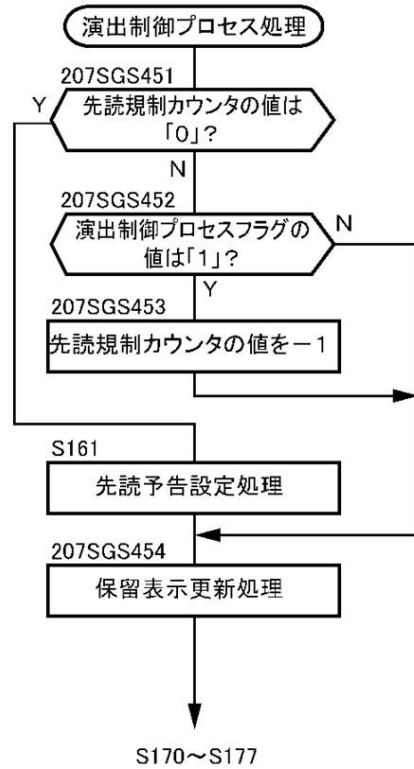
20

30

40

50

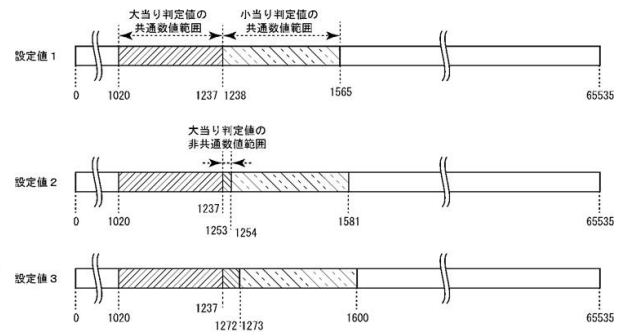
【図 8 - 5 2】
【図 8 - 5 2】



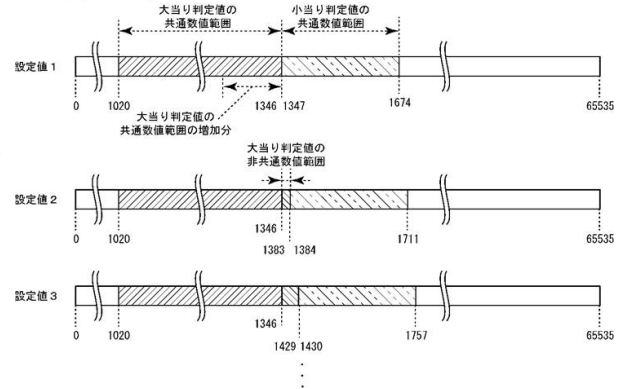
【図 8 - 5 3】

【図 8 - 5 3】変形例

(A) 通常状態または時短状態の場合

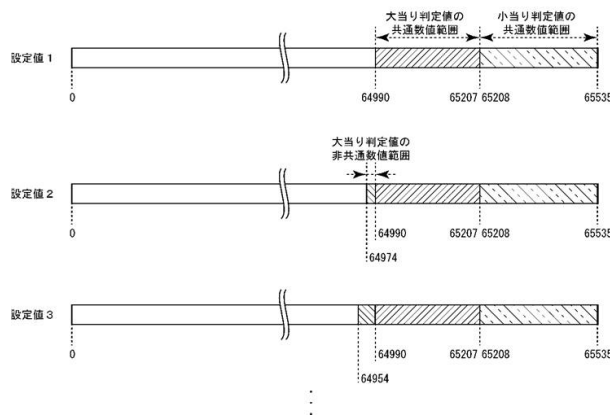


(B) 確変状態の場合



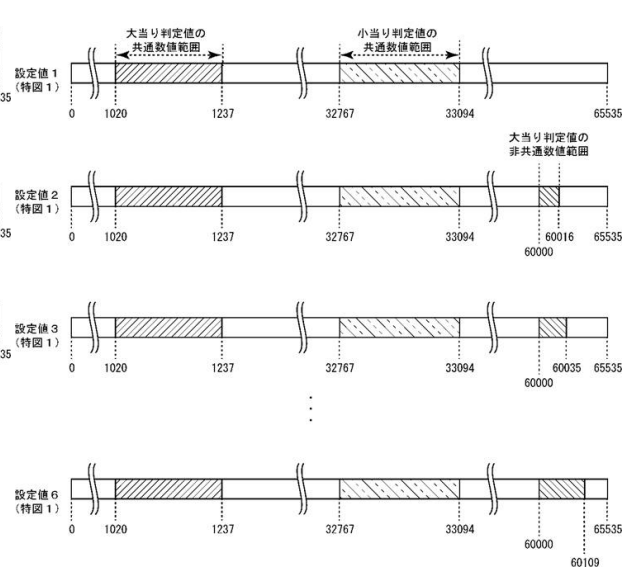
【図 8 - 5 4】

【図 8 - 5 4】変形例



【図 8 - 5 5】

【図 8 - 5 5】変形例



10

20

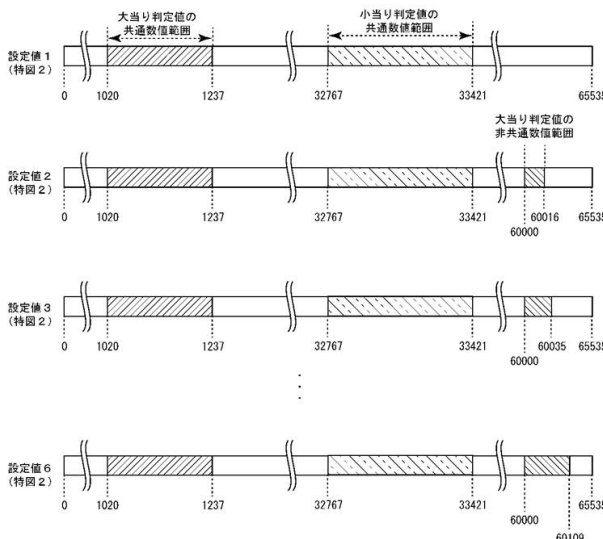
30

40

50

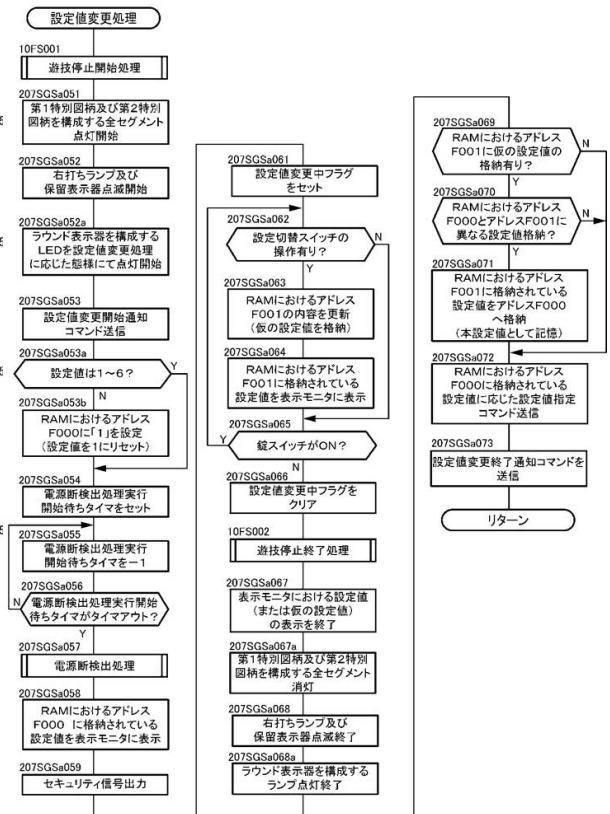
【図 8 - 5 6】

【図 8 - 5 6】変形例



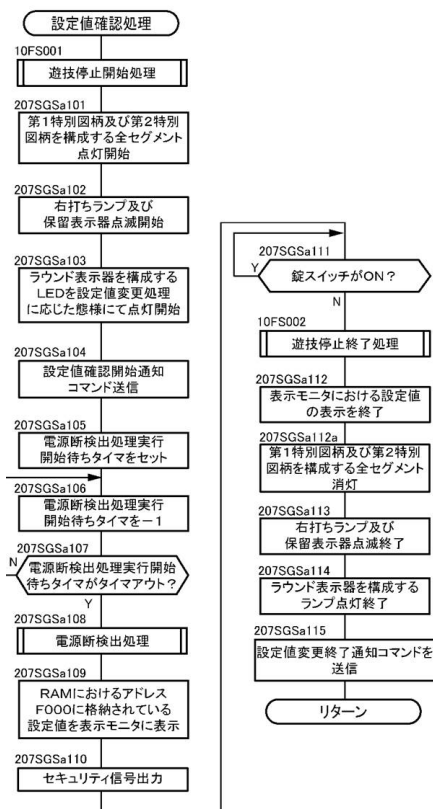
【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



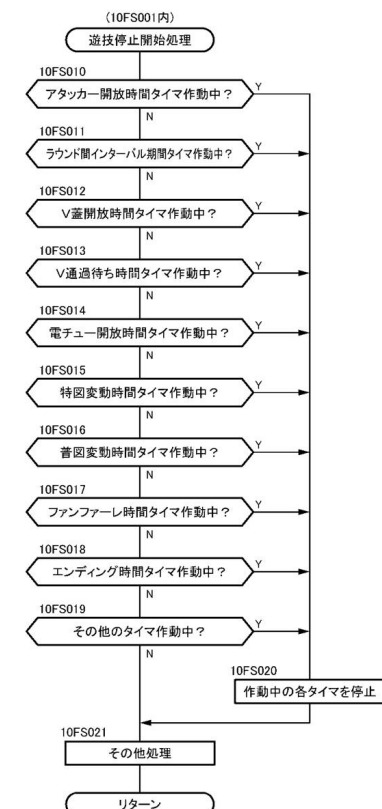
【図 9 - 2】

【図 9 - 2】



【図 9 - 3】

【図 9 - 3】



10

20

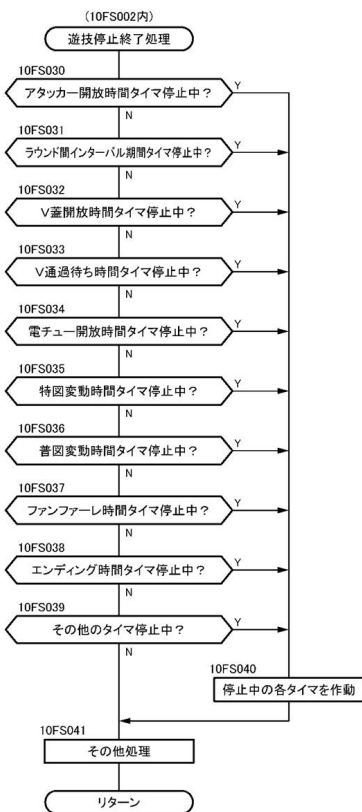
30

40

50

【図 9 - 4】

【図 9 - 4】



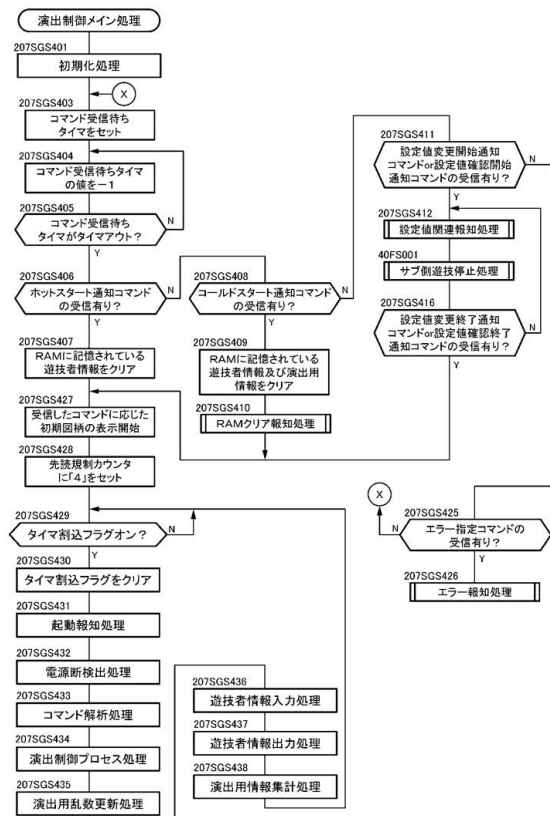
【図 10 - 1】

【図 10 - 1】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	大入賞口開放中を指定
C2	XX	第2保留記憶数通知	大入賞口開放後を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	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
F1	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞判定結果(表示結果)を指定
F2	XX	変動種別指定	始動入賞時の入賞判定結果(変動パターン種別)を指定

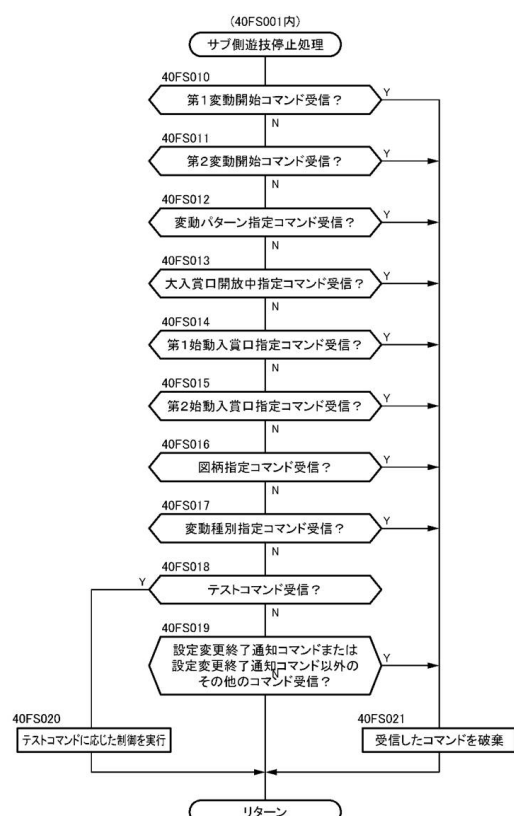
【図 10 - 2】

【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

【図 10 - 3】



10

20

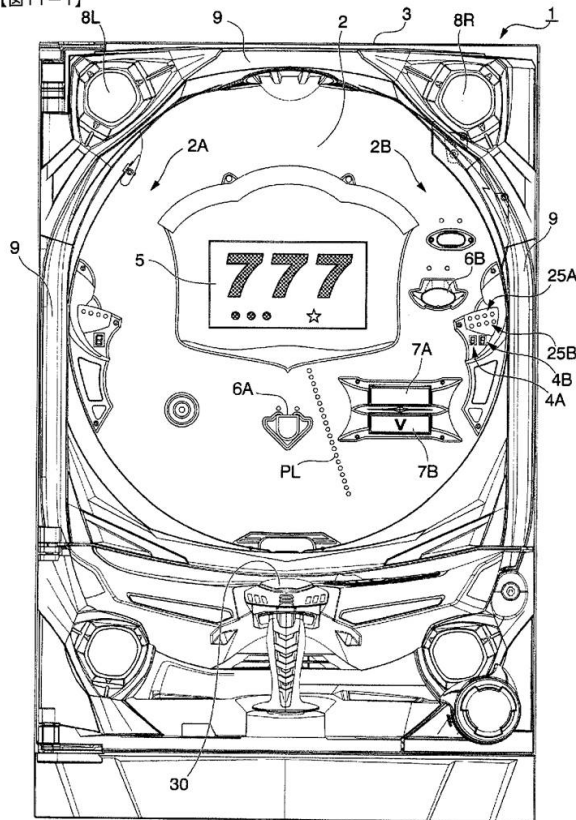
30

40

50

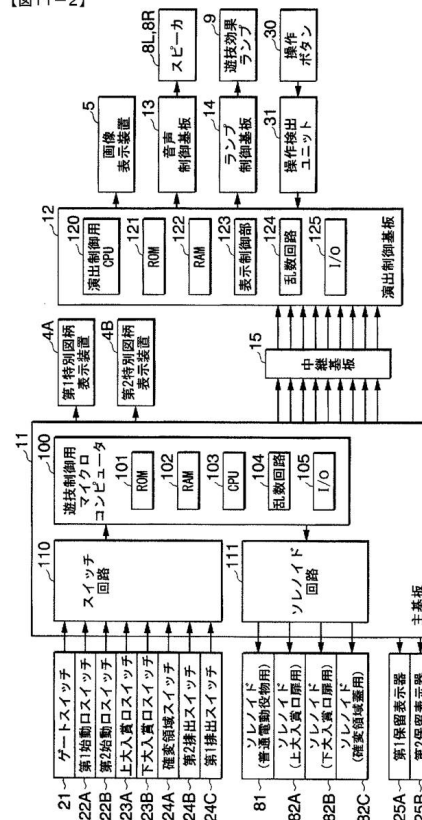
【図 1 1 - 1】

【图 11-1】



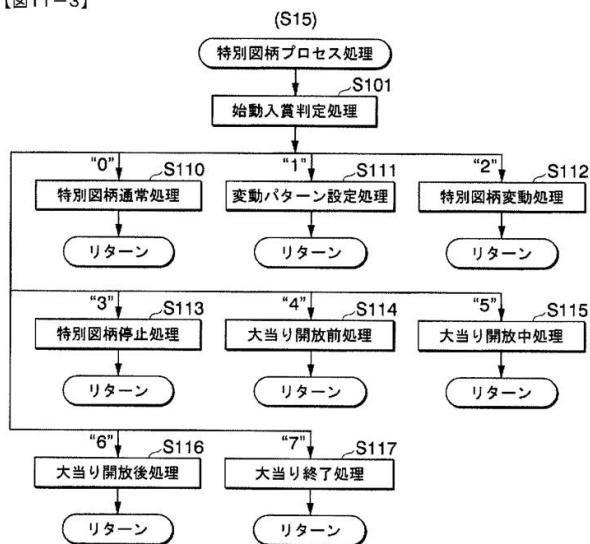
【図 1 1 - 2】

【图11-2】



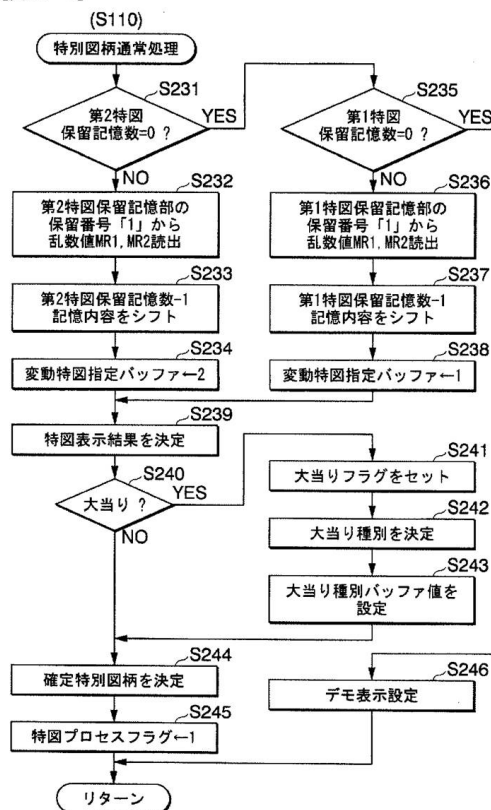
【図 1 1 - 3】

【图11-3】



【図 11-4】

【图11-4】



【図 11-5】

【図11-5】

(A) S239における決定例

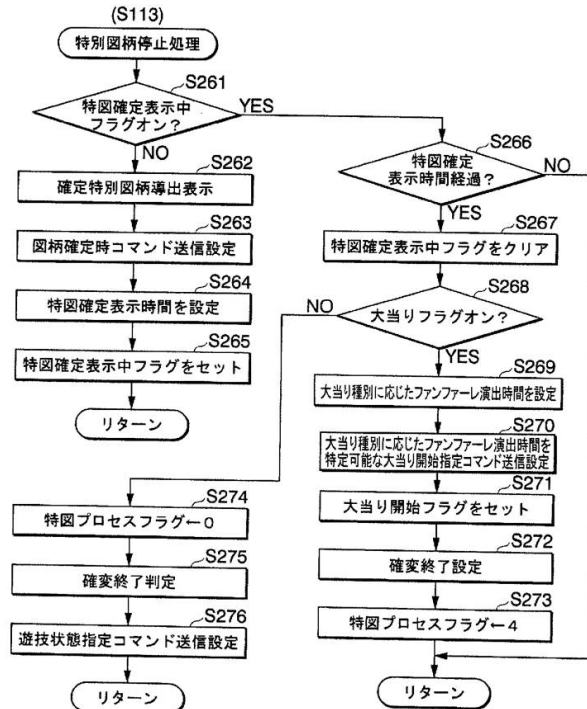
遊技状態	大当り/ハズレ	決定割合
非確変	大当り	1/300
	ハズレ	299/300
確変	大当り	4/300
	ハズレ	296/300

(B) S242における大当り種別決定例

変動特図	大当り種別	大当り図柄	上大入賞口 開放上限時間	下大入賞口 開放上限時間	決定割合
第1特図	第1大当り (6R通常)	5,9	29s	52ms	50/100
	第2大当り (6R確変)	3	29s	29s	50/100
第2特図	第3大当り (16R確変)	7	29s	29s	100/100

【図 11-6】

【図11-6】



【図 11-7】

【図11-7】

(A) 初当り時ファンファーレ時間テーブル

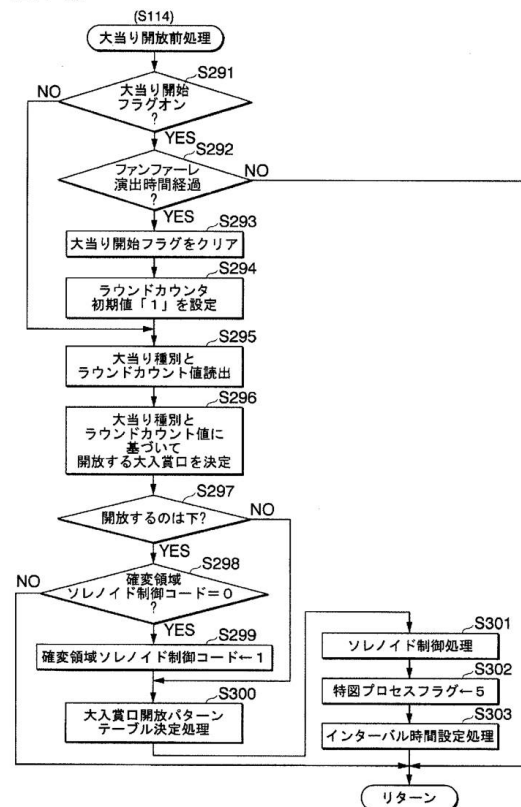
大当り種別	コマンド	ファンファーレ時間
6R通常大当り (第1特図)	A000h	13秒
6R確変大当り (第1特図)	A001h	13秒
16R確変大当り (第2特図)	A002h	20秒

(B) 連チャン時ファンファーレ時間テーブル

大当り種別	コマンド	ファンファーレ時間
6R通常大当り (第1特図)	A003h	13秒
6R確変大当り (第1特図)	A004h	13秒
16R確変大当り (第2特図)	A005h	20秒

【図 11-8】

【図11-8】



10

20

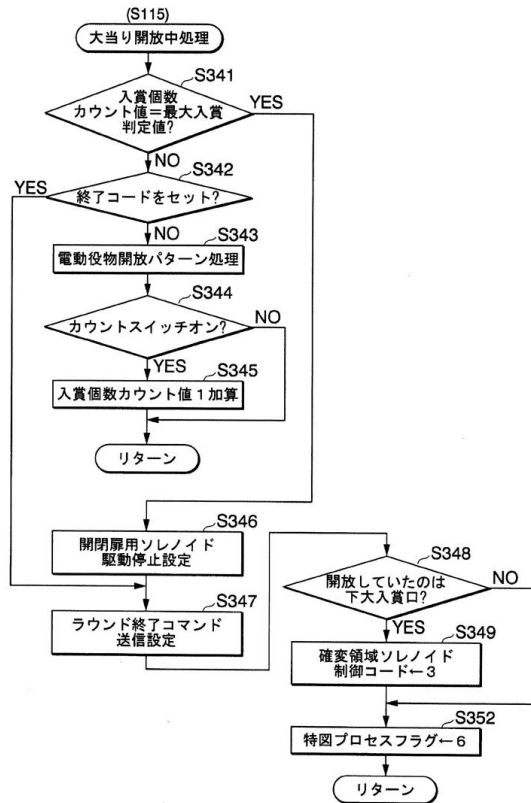
30

40

50

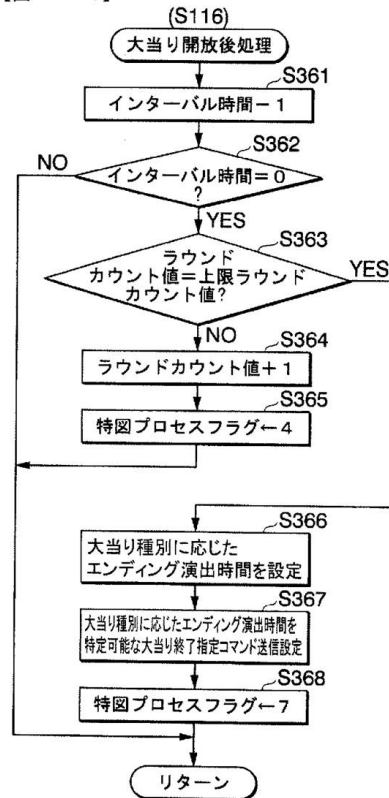
【図 11-9】

【図11-9】



【図 11-10】

【図11-10】



【図 11-11】

【図11-11】

(A) 初当り時エンディング時間テーブル

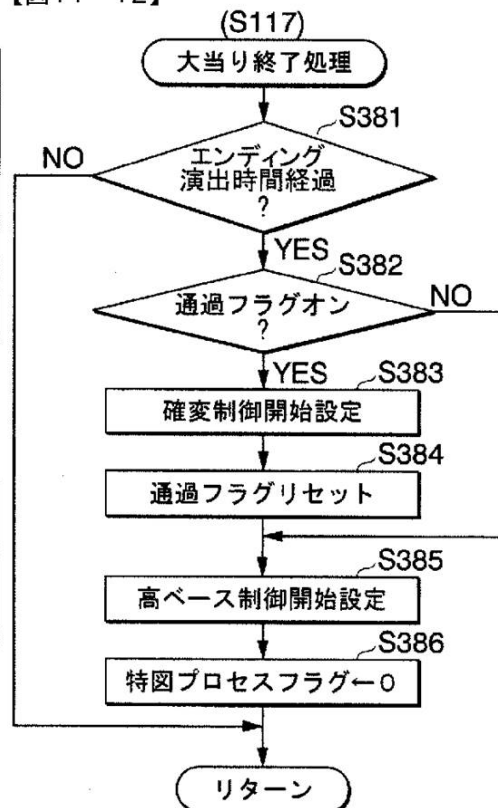
大当り種別	コマンド	エンディング演出時間
6R通常大当り (第1特図)	A300h	34秒
6R確変大当り (第1特図)	A301h	34秒
16R確変大当り (第2特図)	A302h	45秒

(B) 連チャン時エンディング時間テーブル

大当り種別	コマンド	エンディング演出時間
6R通常大当り (第1特図)	A303h	34秒
6R確変大当り (第1特図)	A304h	34秒
16R確変大当り (第2特図)	A305h	45秒

【図 11-12】

【図11-12】



10

20

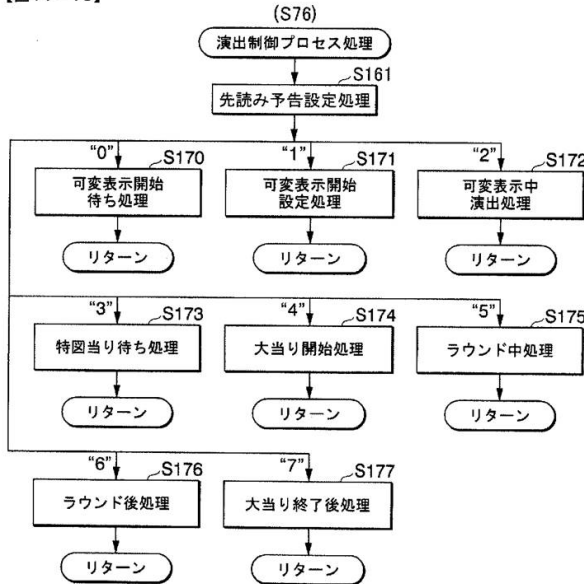
30

40

50

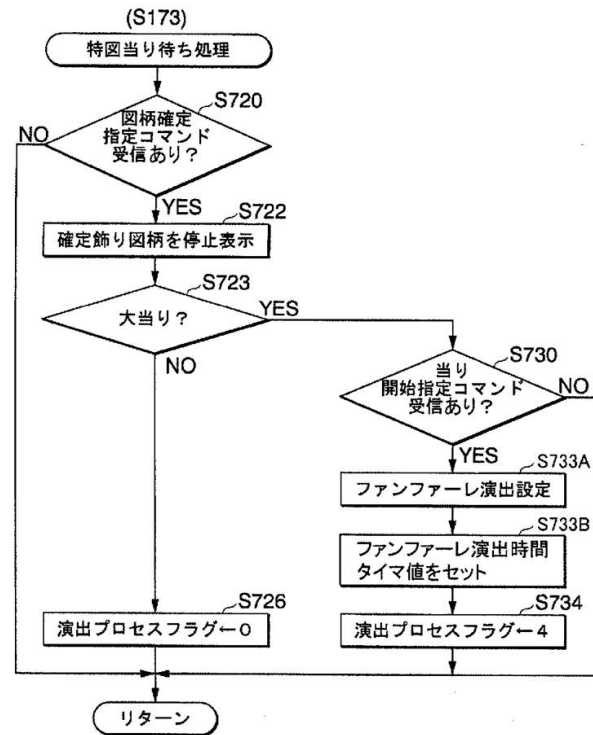
【図 11-13】

【図11-13】



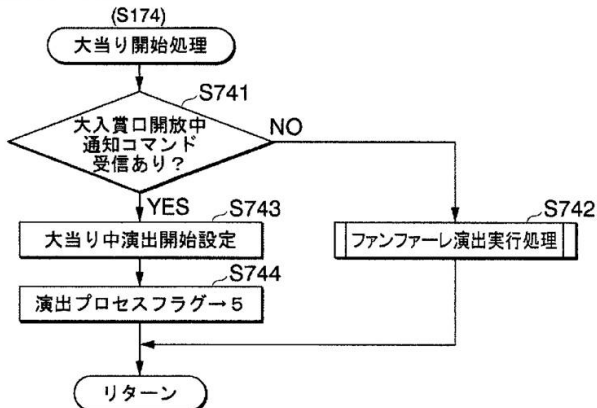
【図 11-14】

【図11-14】



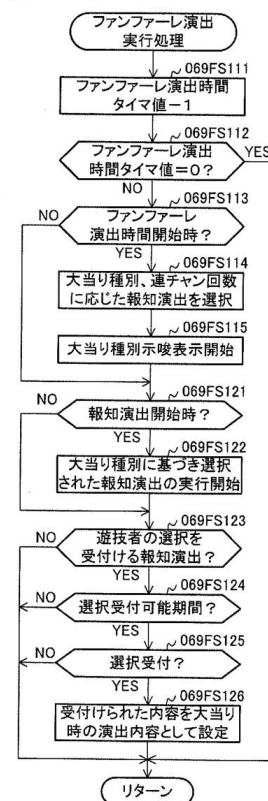
【図 11-15】

【図11-15】



【図 11-16】

【図11-16】



10

20

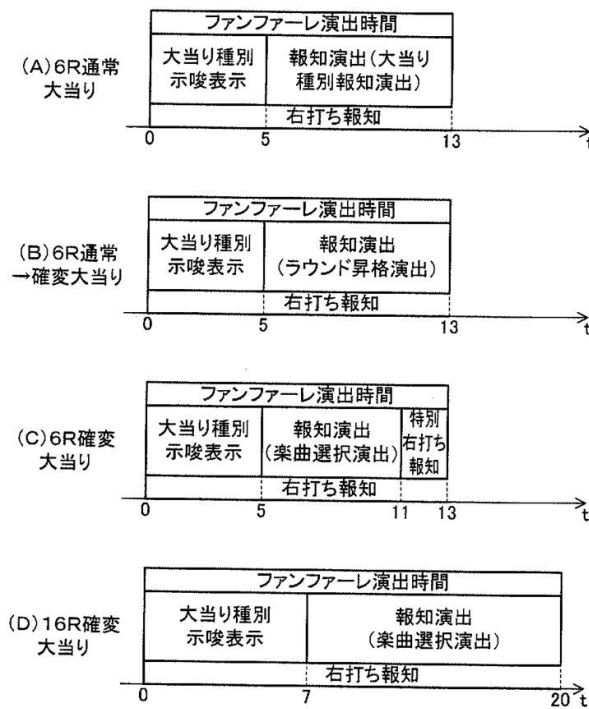
30

40

50

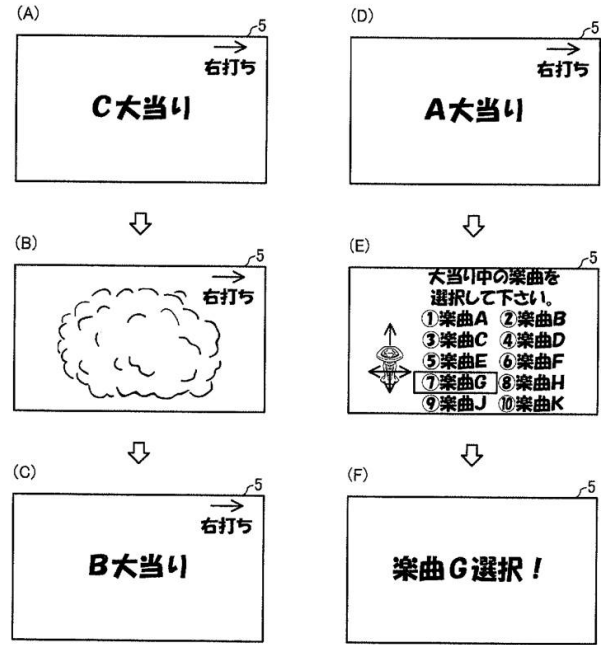
【図 11-17】

【図11-17】



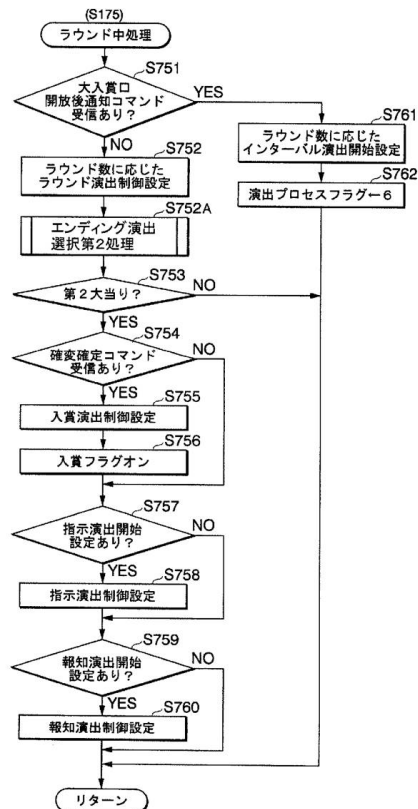
【図 11-18】

【図11-18】



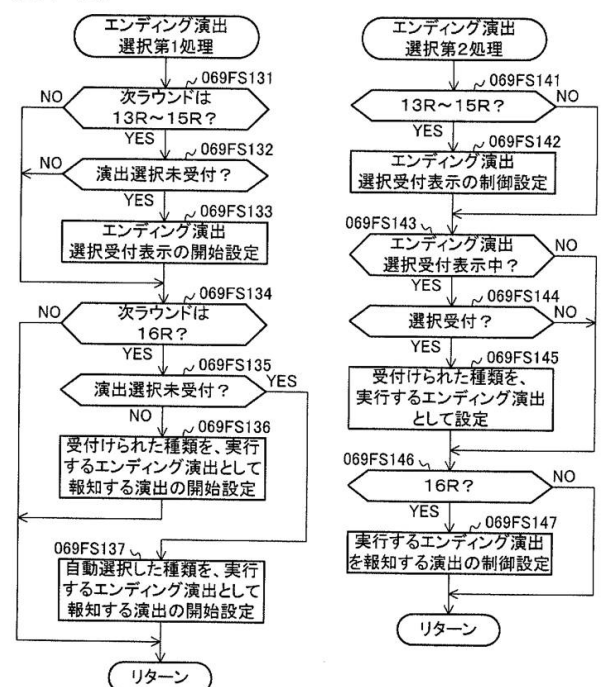
【図 11-19】

【図11-19】



【図 11-20】

【図11-20】



10

20

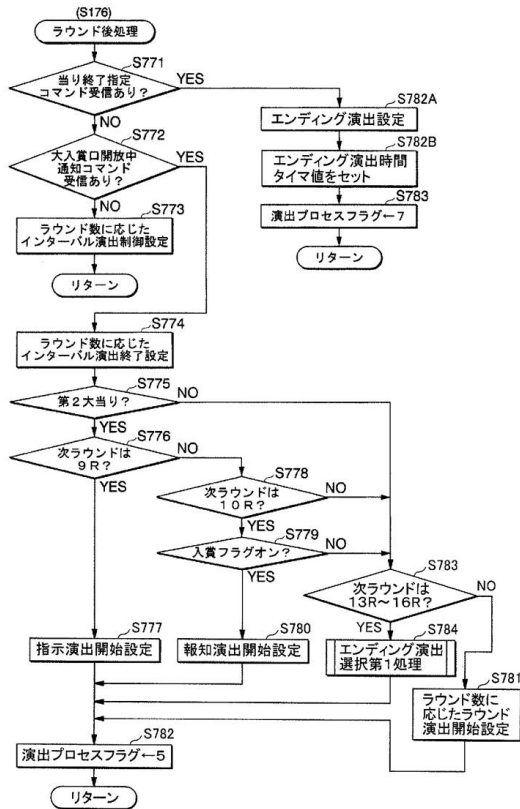
30

40

50

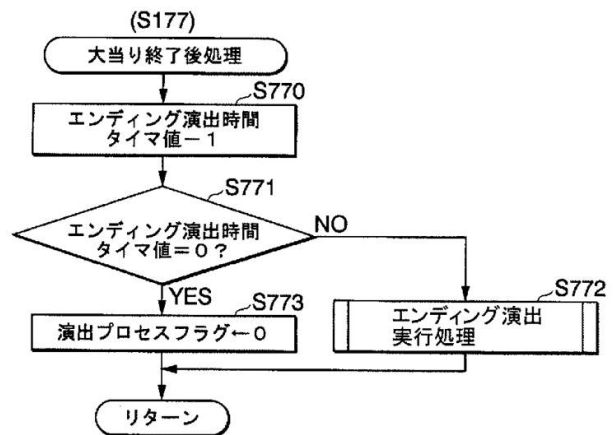
【図 11-21】

【図11-21】



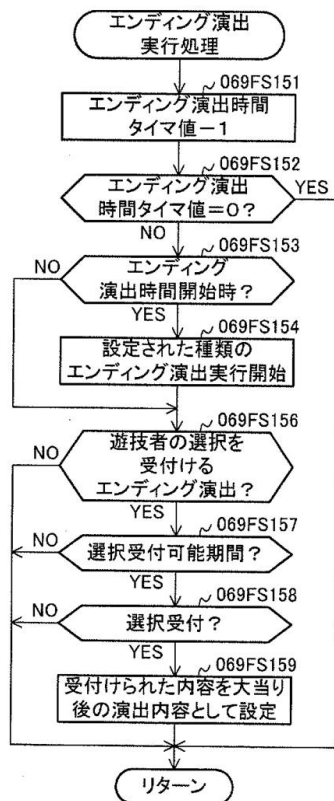
【図 11-22】

【図11-22】



【図 11-23】

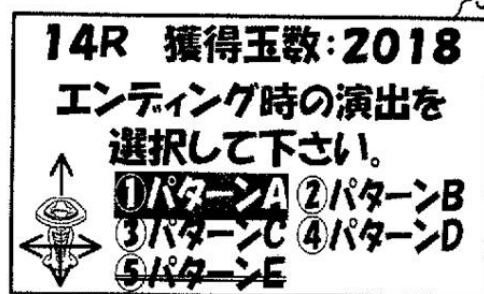
【図11-23】



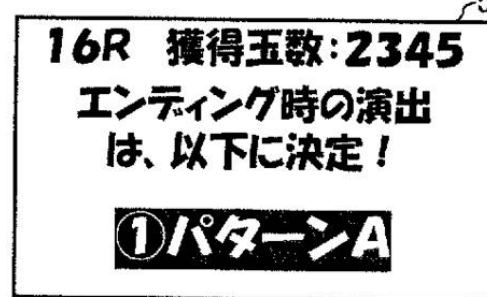
【図 11-24】

【図11-24】

(A)13R~15R



(A)16R



10

20

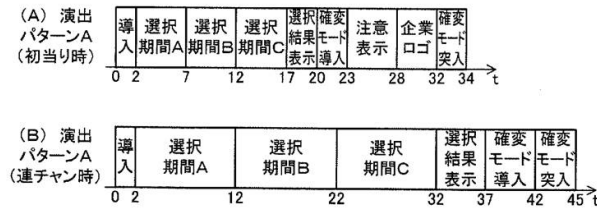
30

40

50

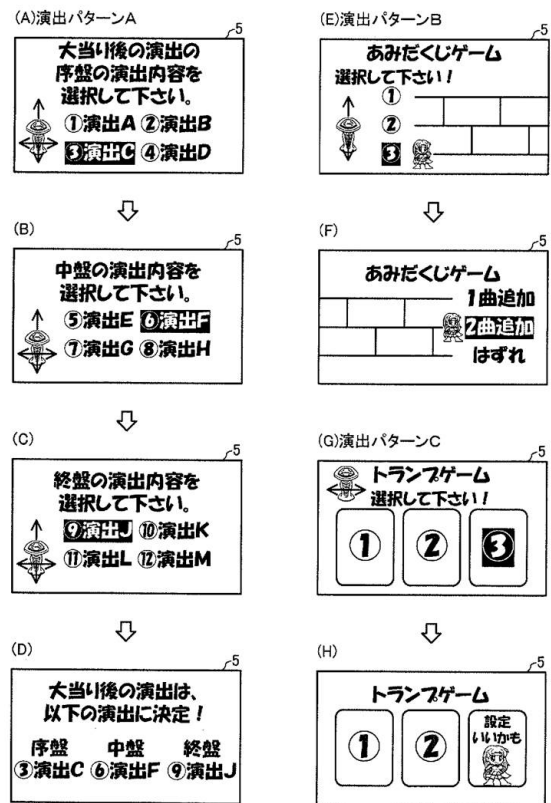
【図 11-25】

【図11-25】



【図 11-26】

【図11-26】

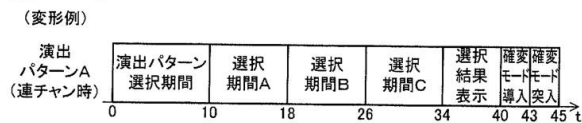


10

20

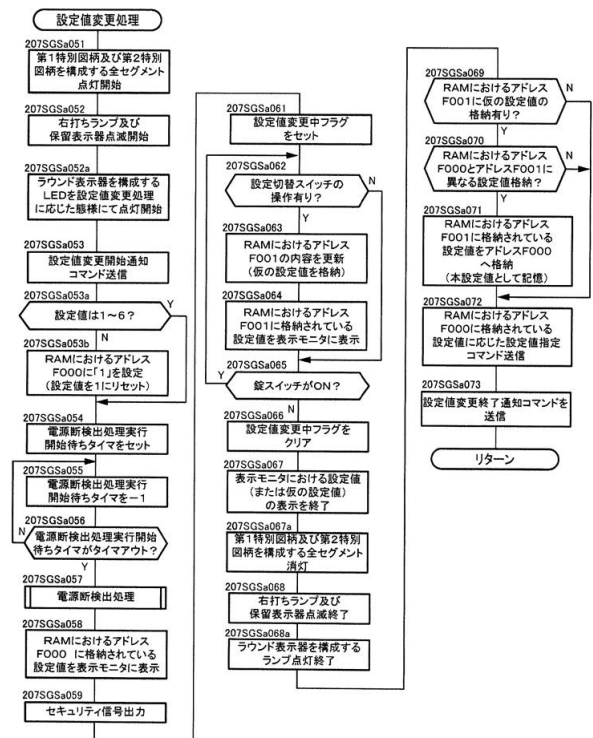
【図 11-27】

【図11-27】



【図 12-1】

【図12-1】



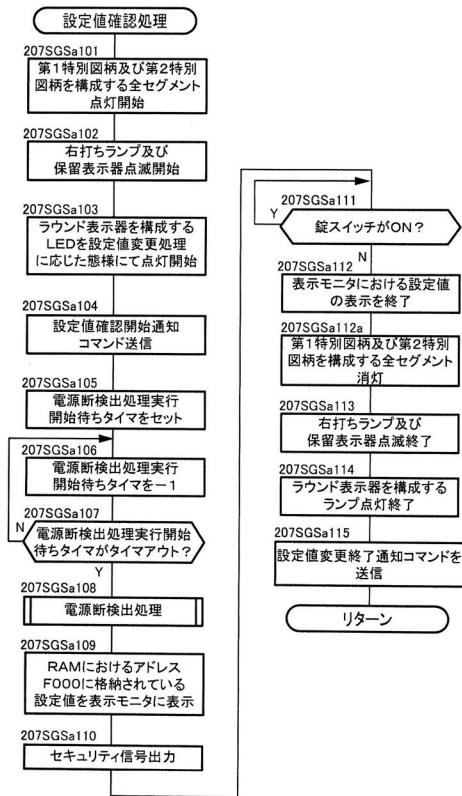
30

40

50

【図 12-2】

【図12-2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-027469 (JP, A)
 特開 2017-148290 (JP, A)
 特開 2017-195987 (JP, A)
 特開 2018-068392 (JP, A)
 10 設定確認タイムチャート(案)／設定変更タイムチャート(案)／RWM異常時遊技
 停止タイムチャート(案)／不正防止に関する外部端子版から出力する信号及び報知仕様
 の統一, 日本遊技機工業組合提供資料(「確率設定」に関する技術資料)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A63F 7/02