

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-76550

(P2019-76550A)

(43) 公開日 令和1年5月23日(2019.5.23)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 115 頁)

(21) 出願番号	特願2017-206800 (P2017-206800)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年10月26日 (2017.10.26)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA15 CA26 CA50 CA53
			CA55 FA05 FA08 FA17

(54) 【発明の名称】 遊技機

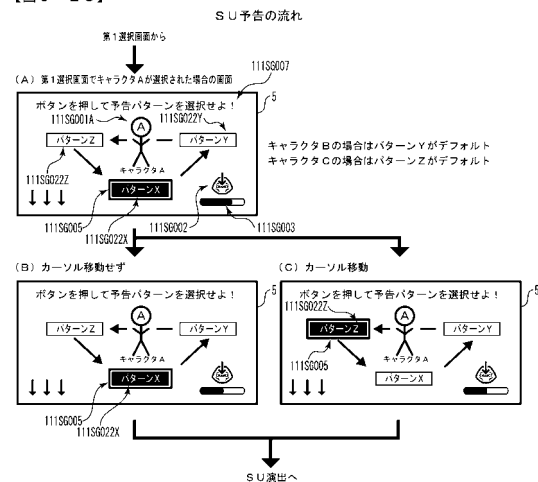
(57) 【要約】

【課題】遊技興趣の向上を図ることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】演出制御用CPU120は、SU予告の第1選択画面にてキャラクタAの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンXの第2項目を初期選択状態とし、第2選択画面にてキャラクタBの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンYの第2項目を初期選択状態とし、第1選択画面にてキャラクタCの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンZの第2項目を初期選択状態とする。

【選択図】 図9-23

【図9-23】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
種類の異なる複数の演出の各々に対応する項目を遊技者が選択可能に表示して、演出の
選択を受付け可能な演出選択手段と、
前記演出選択手段にて受付けた演出を実行可能な演出実行手段と、
特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出が第 1 態様で実行された場合と前記特定演出が第 2 態様で実行された場合
とで、前記演出選択手段が項目の選択を受付ける際の表示態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、いわゆる大当り遊技状態中などの適宜のタイミングで楽曲を出力する遊技機に
おいて、遊技者が楽曲を選択可能であるとともに、大当りの連荘回数に応じて大当り中に
遊技者が選択可能となる楽曲が増加するものがあり、楽曲が増加した場合、選択画面が表
示されたときのカーソル初期位置を追加された楽曲に対応する選択肢に合わせるようにし
たもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010-259465 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 に記載の遊技機では、楽曲の選択が単調になってしまい、遊技興趣の向
上を図ることが難しいという問題があった。

30

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣の向上を図ることが
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】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
種類の異なる複数の演出の各々に対応する項目（例えば、第 1 項目や第 2 項目）を遊技
者が選択可能に表示して、演出の選択を受付け可能な演出選択手段（例えば、演出制御用
CPU 120 が 111SGS435 や 111SGS466、111SGS467 にて第 1
選択画面や第 2 選択画面を表示する部分など）と、

40

前記演出選択手段にて受付けた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C
PU 120 が 111SGS305 の予告演出処理においてバトル予告や SU 予告を実行す
る部分など）と、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 選択
演出を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出が第 1 態様で実行された場合と前記特定演出が第 2 態様で実行された場合
とで、前記演出選択手段が項目の選択を受付ける際の表示態様が異なる（例えば、演出制

50

御用CPU120が、SU予告の第1選択演出にてキャラクタAの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンXの第2項目を初期選択状態とし、第1選択演出にてキャラクタBの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンYの第2項目を初期選択状態とし、第1選択演出にてキャラクタCの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンZの第2項目を初期選択状態とする部分。予告演出処理における111SGS460～111SGS466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、特定演出の態様に応じて項目の表示態様が変わるため、興味が向上する。

【0007】

10

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、
前記演出選択手段は、

前記第1態様の特定演出（例えば、キャラクタA）に対する関連性が前記第2態様の特定演出（例えば、キャラクタB、C）に対する関連性よりも高い第1項目（例えば、パターンXに対応する項目）と、

前記第2態様の特定演出に対する関連性が前記第1態様の特定演出に対する関連性よりも高い第2項目（例えば、パターンY、Zに対応する項目）と、

を選択表示可能であり、

前記特定演出が第1態様で実行された場合、遊技者の操作によらず前記第1項目が選択される態様で表示し、

20

前記特定演出が第2態様で実行された場合、遊技者の操作によらず前記第2項目が選択される態様で表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の興趣に応じた演出を実行することが可能となる。

【0008】

本発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、遊技者の操作によらず選択される態様で表示された項目に応じて実行された演出において、前記特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、SU予告の第1選択画面にてキャラクタAの選択を受付け、第2選択画面において初期選択状態とした演出パターンXの項目の選択を受付けた場合、SU演出のステップ4においてキャラクタAを登場させる部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の選択意欲を向上させることができる。

【0009】

本発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）になるか否かに応じて異なる態様で演出（例えば、SU予告等の予告演出）を実行可能であり、

前記特定演出実行手段は、遊技者の操作によらず選択される態様で表示された項目に応じて実行された演出において、前記有利状態になる場合に、前記有利状態にならない場合よりも高い割合で前記特定演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120が、SU予告において、第2選択画面において初期選択状態とされた演出パターンに基づくSU演出を実行する場合、大当りになるとときにはハズレの場合よりも高い割合でステップ4にてキャラクタA～Cが登場する）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【0010】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、第1演出状態（例えば、リーチ演出など）にて前記特定演出

50

(例えば、タイトル報知演出)を実行し、

前記演出選択手段は、前記第1演出状態の終了後に移行する第2演出状態(例えば、大当り演出)において演出(例えば、楽曲)の選択を受け付け可能である(図22-25参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出状態で実行された特定演出の態様が、第1演出状態とは異なる第2演出状態で実行される演出の選択に反映されるため、遊技の進行に応じて演出をスムーズに実行できる。

【0011】

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

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】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8-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-3】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図8-4】各乱数を示す説明図である。

【図8-5】変動パターンを例示する図である。

【図8-6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-7】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-8】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図8-9】(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8-10】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図8-11】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-12】設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図8-13】(A)はRAM位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8-14】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図8-15】タイマ割込処理の一部を示すフローチャートである。

【図8-16】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図8-17】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-18】RAMに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図。

【図8-19】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

【図8-20】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。

【図8-21】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図8-22】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図8-23】変形例8における設定変更処理を示すフローチャートである。

【図8-24】変形例8における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

。

【図8-25】変形例8における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 8-26】変形例 9 における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 8-27】変形例 10 における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 9-1】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 9-2】各乱数を示す説明図である。

【図 9-3】(A)は特図表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B)は特図表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 9-4】(A)は大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は各種大当たりの内容を示す図である。

【図 9-5】変動パターンを例示する図である。

【図 9-6】大当たり用変動パターン判定テーブルを示す図である。

10

【図 9-7】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 9-8】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-9】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 9-10】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-11】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-12】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-13】(A)は予告演出種別決定テーブル、(B)はSU回数決定用テーブルを示す図である。

【図 9-14】(A)はバトル予告における演出制御例を示す図、(B)はSU予告における演出制御例を示す図である。

20

【図 9-15】可変表示中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-16】予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-17】予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-18】予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-19】(A)はバトル予告、(B)はSU予告、(C)は大当たり中演出における演出内容を示す図である。

【図 9-20】(A)は第 1 選択画面、(B)～(D)はバトル予告用第 2 選択画面、(E)～(G)はSU予告用第 2 選択画面を示す図である。

【図 9-21】(A)～(E)は第 1 選択演出の流れを示す図である。

【図 9-22】(A)～(F)はバトル予告の流れを示す図である。

30

【図 9-23】(A)～(C)はSU予告の流れを示す図である。

【図 9-24】(A)～(H)はSU演出の流れを示す図である。

【図 9-25】本実施の形態の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0014】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

40

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

【0015】

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

50

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。

【0016】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

【0017】

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

【0018】

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

20

【0019】

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

30

【0020】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0021】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0022】

また、遊技盤2の所定位置には、複数の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。

40

【0023】

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

【0024】

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

50

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

【００２５】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【００２６】

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

【００２７】

20

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

【００２８】

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

30

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

40

【００３２】

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

【００３３】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲーム

50

の数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

（遊技の進行の概略）

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。

【0043】

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

【0044】

10

20

30

40

50

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

【0045】

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

【0046】

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

10

【0047】

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

【0048】

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

20

【0049】

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。

【0050】

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。

30

【0051】

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

【0052】

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

40

【0053】

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

【0054】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向

50

上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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。

【0058】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0059】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0060】

（演出の進行など）

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

10

【0066】

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

20

【0067】

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

30

【0068】

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

【0069】

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

40

【0070】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように

50

見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0071】

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

10

【0072】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0073】

（基板構成）

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

20

【0074】

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

【0075】

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

30

【0076】

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

40

【0077】

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

【0078】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）

50

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。

【0079】

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。

【0080】

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

【0081】

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。

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0095】

（主基板11の主要な動作）

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

【0096】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、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。

【0097】

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

【0098】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信

10

20

30

40

50

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、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

10

20

30

40

50

を行い（ステップS 1 1）、割込みを許可する（ステップS 1 2）。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。

【0105】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、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S 2 1）。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S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS 2 3）。

【0106】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS 2 4）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS 2 5）。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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0107】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS 2 6）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0108】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS 2 7）。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S 2 7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達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。

【0109】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS 2 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。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S 1 0 1）。

【0110】

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

コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0111】

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。

【0112】

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

【0113】

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。

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

ステップ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。

【0117】

10

20

30

40

50

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

10

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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。

【 0 1 1 9 】

20

ステップ S 1 1 5 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 6 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終了する。

30

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当た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、大当た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、大当たり終了処理は終了する。

40

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

50

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

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1 ）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C （カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2 ）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0129】

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

10

【0130】

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

【0131】

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

20

【0132】

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

30

【0133】

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

【0134】

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

40

【0135】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに

50

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。

10

【0136】

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

20

【0137】

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

30

【0138】

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

【0139】

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

40

【0140】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120

50

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

【0141】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0142】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

10

【0143】

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

【0144】

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

20

【0145】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

30

【0146】

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

40

【0147】

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

【0148】

（特徴部122SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部122SGについて説明する。尚、本実施の形態の特徴部122SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図は、前述した特徴部31AKと同一である

50

ため省略する。図 8-1 及び図 8-2 に示すように、本実施の形態の特徴部 122SG 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 122SG201 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変更状態、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ 122SG051 と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 122SG052 が設けられている。

【0149】

これら錠スイッチ 122SG051 及び設定切替スイッチ 122SG052 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 122SG201 内に収容されており、錠スイッチ 122SG051 及び設定切替スイッチ 122SG052 は、基板ケース 122SG201 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 122SG201 の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0150】

錠スイッチ 122SG051 及び設定切替スイッチ 122SG052 を有する基板ケース 122SG201 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 122SG051 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 122SG051 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 122SG では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

【0151】

主基板 11 は、遊技機用枠 122SG003 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 122SG003 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。

【0152】

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。

【0153】

図 8-3 (A) は、本実施の形態における特徴部 122SG 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 8-3 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0154】

図 8-3 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4A

10

20

30

40

50

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

10

20

30

40

50

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。

【0160】

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

10

【0161】

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 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 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。

20

【0162】

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

30

【0163】

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。

【0164】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H は、パチンコ遊技機 1 が設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 4 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンド E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作

40

50

が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動したこと）w p 通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値確認終了通知コマンドである。

【0165】

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

10

【0166】

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

20

【0167】

図 8 - 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 8 - 4 に示すように、この実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0168】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 をそれぞれ図 8 - 4 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 M R 1 ~ M R 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0169】

図 8 - 5 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結

40

50

果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0170】

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。

10

【0171】

図8-5に示すように、本実施の形態の特徴部122SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

20

【0172】

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

【0173】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターン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。

30

【0174】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図8-5に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターンとすればよい。

40

【0175】

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

50

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

【0176】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8-6 及び図 8-7 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【0177】

ROM 101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8-6 (A) に示す表示結果判定テーブル (設定値 1)、図 8-6 (B) に示す表示結果判定テーブル (設定値 2)、図 8-6 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3)、図 8-7 (A) に示す大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)、図 8-7 (B) に示す大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル (図示略)、普図変動パターン決定テーブル (図示略) などが含まれている。

20

【0178】

本実施の形態の特徴部 122 SG のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当り及び小当りの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1~3 の 3 段階からなり、1 が最も出玉率が高く、1、2、3 の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 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高く、2、3 の順に値が大き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、最も小さい値である 1 が最も遊技場側に不利な値であり、2、3 の順に値が大きくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

30

【0179】

図 8-6 (A) ~ 図 8-6 (C) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部 122 SG では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0180】

図 8-6 (A) ~ 図 8-6 に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態 (高確状態) であるときに、通常状態または時短状態 (低確状態) であるときよりも多くの判定値が、「大当り」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 122 SG では、設定値が 1 の場合は $1/99$ 、設定値が 2 の場合は $1/150$ 、設定値が 3 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 122 SG では、設定値が 1 の場合は $1/50$ 、設定値が 2 の場合は $1/99$ 、設定値が 3 の場合は $1/150$)。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

40

50

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。

【0181】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態（低確状態）である場合と確変状態（高確状態）である場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている（例えば、設定値が1の場合は1/50、設定値が2の場合は1/99、設定値が3の場合は1/200）。

【0182】

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

【0183】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-6(A)～図8-6(C)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が図8-6(A)～図8-6(C)に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-6(A)～図8-6(C)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0184】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、図8-6(A)～図8-6(C)に示す各表示結果判定テーブルにおいて、小当りの当選確率を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、いずれの表示結果判定テーブルを用いる場合であっても（パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず）小当りの当選確率を同一としてもよい。

【0185】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、CPU103は、図8-6(A)～図8-6(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。また、図8-6(A)～図8-6(C)に示すように、各表示結果判定テーブルには小当りに判定値が割り当てられているが、図8-6(C)に示す表示結果判定テーブル（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3の場合に参照される表示結果判定テーブル）には、小当りに判定値が割り当てられていなくともよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が0%であることも含まれている。

【0186】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3の計3個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個または4個以上であってもよい。

【0187】

図 8-7 (A) 及び図 8-7 (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 8-7 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 8-7 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0188】

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

10

【0189】

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

【0190】

「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。

20

【0191】

「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 122 SG 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。

30

【0192】

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。

【0193】

尚、本実施の形態の特徴部 122 SG 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。

40

【0194】

また、図 8-7 (A) に示すように、大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) においては、設定値が「1」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 149 までは大当り B に割り当てられており、150 ~ 299 までは大当り C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 199 までは大当り B に割り当てられており、200 ~ 299 までは大当り C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 249 までは大当り B に割り当てられており、250 ~ 299 までは大当り C に割り当てら

50

れている。

【0195】

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1、2、3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1である場合が最も出玉率が高く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合が最も出玉率が低くなっている。

【0196】

一方で、図8-7(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~299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)。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~149までが大当たりBに割り当てられており、150~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~199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。

【0197】

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1、2、3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1である場合が最も出玉率が高く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合が最も出玉率が低くなっている。

【0198】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が1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1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。

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

また、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当り確率や小当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

図 8-9 (A) 及び図 8-9 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当り A である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と、大当り種別が大当り B、大当り C 用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、

スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0209】

図8-9（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～800までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、801～997までがスーパーリーチ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「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～350までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、351～825までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、826～997までがスーパーリーチ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「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0210】

図8-9（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～100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。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～150までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、151～450までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、451～997までがスーパーリーチ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「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0211】

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1，2，3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1，2，3の順に低くなるようになっている。

【0212】

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いう遊技者の期待感を高めることができる。

【0213】

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8-9(C)に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」、「2」、「3」のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~997までが小当りの変動パターン(PC1-1)に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値「1」、「2」、「3」で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

図8-10(A)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~350までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、351~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~400までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、401~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~450までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0217】

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

【0218】

図8-10(B)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範

図 8-10 (C) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル C (低ベース中合算保留記憶数 5 個以上用) においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 450 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、451 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 500 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、501 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 550 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、551 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。

【0219】

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

【0220】

図 8-10 (C) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル C (低ベース中合算保留記憶数 5 個以上用) においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 450 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、451 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 500 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、501 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 550 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、551 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。

【0221】

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

【0222】

図 8-10 (D) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル D (高ベース中用) においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0

～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

また、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態

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

【0228】

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

10

【0229】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図8-5参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

20

【0230】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図8-10（A）～図8-10（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

30

【0231】

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

40

【0232】

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

50

(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。

【0233】

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

10

【0234】

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

20

【0235】

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

30

【0236】

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

40

【0237】

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

【0238】

50

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

【0239】

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

【0240】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0241】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR 1 ~ MR 4 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0242】

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

【0243】

次に、本実施の形態の特徴部 122 SG における遊技制御メイン処理について説明する。図 8-11 は、CPU 103 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、CPU 103 は、先ず、割込禁止に設定する (122 SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う (122 SGSa002)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0244】

次いで、クリアスイッチが ON であるか否かを判定する (122 SGSa003)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチが ON の状態で電源が投入されると、出力信号 (クリア信号) が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチが ON である場合 (122 SGSa003 ; Y)、は、122 SGSa014 に進む。また、クリアスイッチが OFF である場合 (122 SGSa003 ; N) は、更に、RAM 102 (バックアップ RAM) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する (122 SGSa004)。不測の停電等 (電断) によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号 (チェックサム、パリティビット等) の付加、各種データをバ

10

20

30

40

50

ックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがONであるか否かを判定する。バックアップフラグがOFFでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（122SGSa004;N）は、

【0245】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（122SGSa004;Y）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（122SGSa005）。122SGSa005では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0246】

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

【0247】

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

【0248】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa008;Y）は、表示モニタ122SG029にパチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ122SG029を視認することによってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定変更状態）とする（122SGSa010）。また、錠スイッチ122SG051がOFFである場合（122SGSa008;N）や設定値確認処理の実行後は、122SGSa011に進む。

【0249】

122SGSa011では、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、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。

【0250】

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

【0251】

122SGSa014においてCPU103は、演出制御基板12が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を-1し（122SGSa015）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（122SGSa016）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（122SGSa016;N）は、

1 2 2 S G S a 0 1 5 を再度実行して演出制御基板 1 2 が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（1 2 2 S G S a 0 1 6 ; Y）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の内容をクリアするための R A M クリア処理（1 2 2 S G S a 0 1 7）を実行した後、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 1 9）。

【0 2 5 2】

錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F である場合（1 2 2 S G S a 0 1 9 ; N）は、C P U 1 0 3 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 1 2 に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、1 2 2 S G S a 0 2 1 に進む。

【0 2 5 3】

更に、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N である場合（1 2 2 S G S a 0 1 9 ; Y）、C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定変更処理（1 2 2 S G S a 0 2 0）を実行し、1 2 2 S G S a 0 2 1 に進む。

【0 2 5 4】

1 2 2 S G S a 0 2 1 において C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する。そして、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（1 2 2 S G S a 0 2 2）、割込みを許可する（1 2 2 S G S a 0 2 3）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0 2 5 5】

図 8 - 1 2 は、C P U 1 0 3 が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、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（1 2 2 S G S a 0 3 1）、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1（図 8 - 1 3（B）参照）に格納されている設定値を表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 に表示する（1 2 2 S G S a 0 3 2）。そして、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 3 3）。錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N である場合（1 2 2 S G S a 0 3 3 ; N）、C P U 1 0 3 は、1 2 2 S G S a 0 3 3 を繰り返し実行することで、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F となるまで待機する。

【0 2 5 6】

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

【0 2 5 7】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、設定確認状態を終了（設定値確認処理を終了）することによって通常のホットスタートで起動した場合と同一の状態となるので、1 2 2 S G S a 0 3 5 の処理にて演出制御基板 1 2 に対して送信するコマンドは、ホットスタート通知コマンドであってもよい。

【0 2 5 8】

図 8 - 1 3（A）は、C P U 1 0 3 が実行する R A M クリア処理を示すフローチャートである。R A M クリア処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、R A M 1 0 2 に格納されているデータが正常であるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 4 1）。R A M 1 0 2 に格納されているデータが正常である場合（1 2 2 S G S a 0 4 1 ; N）は、更に R A M 1 0 2 にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 4 2）。R A M 1 0 2 にバックアップデータが保存されている場合（1 2 2 S G S a 0 4 2 ; Y）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 における先頭から 2 番目のアドレスを指定して 1 2 2 S G S a 0 4 5 に進む（1 2 2 S G S a 0 4 3）。

【0 2 5 9】

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

【0260】

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

【0261】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおけるRAM102は、図8-13（B）に示すように、格納領域毎にアドレス（F000～FXXX）が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス（F000）には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス（F001）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、その他のアドレス（F002やF003等）には、パチンコ遊技機1が起動したときにクリアスイッチがONであったか否かを特定可能なクリアスイッチバックアップ情報の他、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。

【0262】

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

【0263】

尚、本実施の形態における特徴部122SGでは、RAM102の先頭のアドレスF000に設定値を格納したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102の最後のアドレスに設定値を格納してもよい。尚、このようにRAM102の最後のアドレスに設定値を格納する場合は、図8-13（A）に示すRAMクリア処理を実行する際に、データをクリアするアドレスとしてRAM102の最後のアドレスの直前のアドレスを指定し、アドレスF000から該直前のアドレスに順次「00H」を格納していけばよい。

【0264】

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

【0265】

また、本実施の形態における特徴部122SGでは、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジ

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

【0266】

図8-14は、CPU103が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。設定変更処理では、CPU103は、先ず、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する（122SGSa051）。尚、設定値変更開始通知コマンドは、設定値変更処理を開始する直前（122SGSa018において錠スイッチ122SG051がONであると判定したタイミング）で送信してもよい。そして、RAM102におけるアドレスF000（図8-13（B）参照）に格納されている設定値を特定し（122SGSa052）、該特定した設定値を表示モニタ122SG029に表示する（122SGSa053）。

【0267】

次にCPU103は、設定切替スイッチ122SG052の操作が有りか否かを判定する（122SGSa054）。設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合（122SGSa054）は、RAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（122SGSa055）。具体的には、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

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

10

20

30

40

50

了する（１２２ＳＧＳａ０５９、１２２ＳＧＳａ０６０）。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

また、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１がコールドスタート出起動した場合や設定変更状態で起動した場合は、演出制御基板１２に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信するよりも前にＲＡＭクリア処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＲＡＭクリア処理は、演出制御基板１２に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信した後に実行してもよい。

【０２７４】

更に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、パチンコ遊技機１の設定値が変更されるよりも前にＲＡＭクリア処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１の設定値が変更された後に再びＲＡＭクリア処理を実行する（ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納されている設定値以外のデータをクリアする）ようにしてもよい。このようにすることで、ＲＡＭ内に不正なデータが記憶されたまま遊技が開始されてしまうことを等の不具合を防ぐことができる。

【０２７５】

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

【０２７６】

次に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおける遊技制御用タイマ割込処理について説明する。図８－１５に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用タイマ割込処理において先ず電源断検出処理（１２２ＳＧＳ０２０）を実行した後、スイッチ処理（Ｓ２１）～コマンド制御処理（Ｓ２７）の処理を実行する。図８－１６に示すように、電源断検出処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５１）。電源断信号の入力が無い場合は（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｙ）、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定し（１２２ＳＧＳ０５３）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１２２Ｓ

10

20

30

40

50

G S 0 5 3)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（1 2 2 S G S 0 5 4）、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0 2 7 7】

次に、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における演出制御メイン処理について説明する。図 8-1 7 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（1 2 2 S G S 4 0 1 a）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（1 2 2 S G S 4 0 1 b）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

10

【0 2 7 8】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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（1 2 2 S G S 4 0 2）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（1 2 2 S G S 4 0 3）、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（1 2 2 S G S 4 0 4）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（1 2 2 S G S 4 0 4；N）は、1 2 2 S G S 4 0 3 及び 1 2 2 S G S 4 0 4 の処理を繰返し実行し、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。

20

【0 2 7 9】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（1 2 2 S G S 4 0 4；Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（1 2 2 S G S 4 0 5）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（1 2 2 S G S 4 0 5；Y）、即ち、パチンコ遊技機 1 が電断復旧した場合は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてから R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアして 1 2 2 S G S 4 1 7 に進む（1 2 2 S G S 4 0 6）。

【0 2 8 0】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（1 2 2 S G S 4 0 5；N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（1 2 2 S G S 4 0 7）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（1 2 2 S G S 4 0 7；Y）は、R A M 1 2 2 に記憶されている前記遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機 1 の起動時から R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（1 2 2 S G S 4 0 8）、R A M 1 0 2 に記憶されていた情報がクリアされたことや、R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（R A M クリア報知を実行）するための R A M クリア報知処理を実行する（1 2 2 S G S 4 0 9）。尚、R A M クリア報知処理では、画像表示装置 5 における画像の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L、8 R からの音出力等を所定期間（例えば、1 0 秒間）し、パチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員等に R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、R A M クリア報知処理の実行後は、1 2 2 S G S 4 1 7 に進む。

30

40

【0 2 8 1】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（1 2 2 S G S 4 0 7；N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（1 2 2 S G S 4 1 0）。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合（1 2 2 S G S 4 1 0；Y）、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）を実行するための設定値変更中報知処理を実行する（1 2 2 S G S 4 1 1）。尚、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 が開放されており、且つ設定値の変更を

50

行う遊技場の店員等は、主基板 1 1 に搭載されている表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 を視認している状態である。つまり、設定変更状態とは、設定値の変更を行う遊技場の店員等からは画像表示装置 5 において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置 5 の表示からはパチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知としては、スピーカ 8 L, 8 R からの音出力や、遊技効果ランプ 9 の発光によって、設定値の変更を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動していることを報知すればよい。

【0282】

更に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有るか否か、即ち、設定値の設定値が終了したか否かを判定する（1 2 2 S G S 4 1 2）。設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有る場合（1 2 2 S G S 4 1 2）は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機 1 に新たに設定された設定値（RAM 1 0 2 のアドレス F 0 0 0 に格納された設定値）を特定し、該特定した設定値を設定値情報（設定値に応じた「1」～「3」の値）として RAM 1 2 2 に更新記憶する（1 2 2 S G 4 1 3）。そして、前述した 1 2 2 S G S 4 0 8 及び 1 2 2 S G S 4 0 9 の処理を実行した後に 1 2 2 S G S 4 1 7 に進む。尚、設定値変更終了通知コマンドと設定値指定コマンドの少なくともどちらか一方の受信が無い場合（1 2 2 S G S 4 1 2 ; N）は、1 2 2 S G S 4 1 1 と 1 2 2 S G S 4 1 2 の処理を繰返し実行する。

【0283】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、設定値変更中報知の実行後に RAM 1 2 2 をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更中報知と並行して RAM 1 2 2 をクリアしてもよい。尚、RAM 1 2 2 のクリアが設定値変更中報知の実行中に完了した場合は、RAM クリア報知を設定値変更中報知と並行して実行してもよいし、設定値変更中報知の終了後に RAM クリア報知を実行してもよい。

【0284】

また、設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合（1 2 2 S G S 4 1 0 ; N）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否か、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定確認状態で起動したか否かを判定する（1 2 2 S G S 4 1 4）。設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（1 2 2 S G S 4 1 4 ; Y）は、設定確認状態であること（表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 から設定値を確認可能であること）を報知するための設定値確認中報知処理を実行する（1 2 2 S G S 4 1 5）。尚、設定値確認中報知処理では、画像表示装置 5 における画像の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L, 8 R からの音出力等によりパチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員や、該パチンコ遊技機 1 の周囲に設定確認状態であることを報知できればよい。尚、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合（1 2 2 S G S 4 1 0 ; N）は、1 2 2 S G S 4 0 5 の処理に進み、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値確認開始通知コマンドのいずれのコマンドを受信するまで待機する（1 2 2 S G S 4 0 5、1 2 2 S G S 4 0 7、1 2 2 S G S 4 1 0、1 2 2 S G S 4 1 4 の処理を繰返し実行する）。

【0285】

このように、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における演出制御メイン処理では、図 8-18 に示すように、パチンコ遊技機 1 をホットスタートや設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報（該遊技者情報の入力を受けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）を RAM 1 2 2 からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機 1 の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に対応する「1」～「3」のいずれかの数値）については RAM 1 2 2 からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報を RAM 1 2 2 からクリアする一方で、設定値情報については RAM 1 2 2 からクリアしないようになっている。更に

、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とを R A M 1 2 2 からクリアしない一方で、設定値情報については R A M 1 2 2 に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

【0286】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じて R A M 1 2 2 からクリアする情報が異なっている。

【0287】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされ、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態 10 で起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動した場合においても、遊技者情報や演出用情報をクリアするようにしてもよい。

【0288】

図 8-17 に戻り、1 2 2 S G S 4 1 7 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置 5 において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図 8-19 に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組合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」の組合せで飾り図柄の表示を開始する。 20

【0289】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 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」の組合せで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組合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

【0290】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 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」の組合せで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合とで、スピーカ 8 L, 8 R 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

【0291】

そして、図 8-17 に戻り演出制御用 C P U 1 2 0 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（1 2 2 S G S 4 1 8）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視（1 2 2 S G S 4 1 9）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 C P U 1 2 0 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット 50

(オン)されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし(122SGS420)、以下の処理を実行する。

【0292】

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

10

【0293】

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

【0294】

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

20

【0295】

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。

30

【0296】

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。

40

【0297】

また、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されている可能性が有る場合には、遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ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からの20秒間の出力音Cの出力開始タイミ

50

ング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

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

20

【0301】

尚、本実施の形態の特徴部 122 SG では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L, 8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

30

【0302】

また、本実施例の特徴部 122 SG では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L, 8 R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

40

【0303】

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。

【0304】

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 122 SG 00

50

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

【0305】

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

【0306】

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。

【0307】

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。

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

図8-17に戻り、次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する（122SGS422）。電源断検出処理では、図8-22に示すように、演出制御用CPU120は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電

10

20

30

40

50

源断信号の入力が有るか否かを判定する（122SGS431）。電源断信号の入力が無い場合は（122SGS431；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（122SGS431；Y）、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し（122SGS432）、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（122SGS433）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（122SGS434）、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0311】

図8-17に戻り、次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：122SGS423）。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図8-3参照）であるのか解析する。

【0312】

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

【0313】

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（122SGS425）、遊技者情報の入力を受付ける遊技者情報入力処理（122SGS426）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（122SGS427）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（122SGS428）を実行する。その後、S52に移行する。

【0314】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更に、演出制御用CPU120は、変動表示、大当り遊技、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。

【0315】

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

【0316】

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

10

20

30

40

50

【0317】

次に、本実施の形態の特徴部122SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図8-22に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先ず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(122SGS441)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(122SGS441; Y)は、先読予告設定処理(S161)を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

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

【0321】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図9(H)に示すように、演出制御用CPU120は、第1示唆演出としてのスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出と、第2示唆演出としてのスーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出の開始時から該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトルを報知するので、リーチ演出に応じたタイトルの報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

【0322】

また、本実施の形態には、以下に示す第4発明も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開2016-42880号公報に記載されているものや、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-42880号公報や特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき(遊技機に電力供給が開始されたとき)に、主基板(遊技制御基板)がバックアップされている記憶にもとづいて遊技機を復旧するために該主基板から演出制御基板(演出制御手段)に対して出力されるコマンド(制

10

20

30

40

50

御情報)と、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、遊技機の設定値を変更可能な状態とするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、が同一であると、遊技機に電源を投入して起動させる際に、演出制御基板が該起動状態に応じた適切な処理を実行できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第4発明の手段1の遊技機として、

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

所定操作されることにより複数の設定値(例えば、1~3の設定値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図8-14に示す設定変更処理を実行する部分)と、

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

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

前記遊技制御手段から出力される制御情報(例えば、図8-3に示す演出制御コマンド)に基づいて演出を制御可能な演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120が図8-17に示すRAMクリア報知処理、設定値変更中報知処理、設定値確認中報知処理等を実行する部分)と、

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第1起動状態(例えば、ホットスタート)と、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第2起動状態(例えば、コールドスタート)と、前記設定手段による設定を可能とする第3起動状態(例えば、設定変更状態)のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する(例えば、図8-11、図8-14に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する部分)

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

【0323】

更には、第4発明の手段2として、

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

前記制御情報に対応する起動状態が前記第2起動状態である場合と前記第3起動状態である場合とで、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報のうち、消去する情報が異なる(例えば、図8-18に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM102からクリアされる情報が異なる部分)

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

【0324】

更には、第4発明の手段3として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報(例えば、設定値変

10

20

30

40

50

更終了通知コマンド)を出力可能であって、

前記演出制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報が出力されたことにもとづいて、前記第3起動状態の終了に応じた特別制御を行う(たとえば、図8-20に示すように、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L、8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像(例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像)の表示を実行する部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特別制御によって、設定値を設定可能な第3起動状態が終了したことを認識することができる。

【0325】

10

更には、第4発明の手段4として、

前記演出制御手段は、前記第1起動状態または前記第2起動状態に対応する制御情報が出力されたときには、該出力に応じて特定制御を行う(たとえば、図8-20に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L、8Rからの音出力を実行する部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特定制御によって、設定値を設定不能な起動状態であることを認識することができる。

【0326】

20

更には、第4発明の手段5として、

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

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、いずれの起動状態であるかを容易に認識することができる。

【0327】

更には、第4発明の手段6として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態において設定値が変更された場合には、前記バックアップ記憶手段に記憶されているバックアップ情報を、特定情報を除いて消去する(例えば、変形例8として図8-23に示すように、設定値が変更されたことにもとづいてRAMクリア処理を実行し、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値のデータを除くアドレスF001以降のデータをクリアする部分)

40

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

【0328】

更には、第4発明の手段7として、

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

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するタイミン

50

グは、前記第 1 起動状態と前記第 2 起動状態とで異なる（例えば、変形例 1 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板 1 2 に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングで R A M クリア処理を実行し、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミングで R A M クリア処理を実行する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切なタイミングで遊技情報の消去を実行することができる。

【0329】

また、本実施の形態には、以下に示す第 5 発明も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報に記載されているものや、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報や特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアする場合（一般起動状態）と、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合（設定起動状態）と、で報知態様が同一であると、遊技機がこれら一般起動状態と設定起動状態とのどちらであるか特定できず、遊技機の不正な設定変更等の発見が困難であるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 5 発明の手段 1 の遊技機として、

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1 ～ 3 の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 1 4 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 や R A M 1 2 2）と、

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動報知手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 8 - 1 7 に示す起動報知処理を実行する部分）と、

を備え、

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

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様にて前記報知を行う（例えば、図 8 - 2 0 示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ 8 L, 8 R からの音出力を実行し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ 8 L, 8 R からの音出力、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示を実行する部分）

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

【0330】

更には、第 5 発明の手段 2 として、

前記起動報知手段は、優先度に応じて各種の報知を実行可能であって、

前記設定起動状態の報知の優先度は、前記一般起動状態の報知の優先度よりも高い（例えば、変形例 1 2 に示すように、優先度の高い設定値変更中報知の実行中は、優先度の低

10

20

30

40

50

い R A M クリア報知を実行しないようにする部分)

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

【0331】

更には、第5発明の手段3として、

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

10

【0332】

更には、第5発明の手段4として、

前記起動報知手段は、

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

前記設定起動状態については前記第1報知手段により報知し(例えば、図8-20に示すように、画像表示装置5にメッセージ画像を表示する部分)、

前記一般起動状態については前記第2報知手段により報知する(例えば、図8-20に示すように、遊技効果ランプ9の発光やスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動報知が、異なる報知手段にて実行されるので、いずれの起動状態であるのかを認識し易くできる。

20

【0333】

更には、第5発明の手段5として、

前記遊技制御手段は、前記設定起動状態となった後の遊技可能状態と、前記一般起動状態となった後の遊技可能状態とで、遊技進行に関わる設定として共通の設定による遊技制御(例えば、パチンコ遊技機1が起動してからC P U 1 0 3が始動入賞判定処理を実行しないことによって、4回の変動表示までは先読予告演出の実行を規制する部分)を実行可能である

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

30

【0334】

また、本実施の形態には、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、遊技機として、例えば、特開2016-137351号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-137351号公報に記載されている遊技機にあっては、設定値の変更により遊技情報が意図せず消去されてしまうと、遊技機が設置されている店舗や遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第6発明の手段1の遊技機として、

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

40

所定操作されることにより複数の設定値(例えば、1~3の設定値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、C P U 1 0 3が図8-14に示す設定変更処理を実行する部分)と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、C P U 1 0 3が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分)と、

遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段(例えば、R A M 1 0 2)と、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が消去されることを事前に報知可能な報知手段(例えば、演出制御用C P U 1 2 0が変形例8における設定値変更確認報知処理

50

を実行する部分)と、
を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定手段によって新たに設定値が設定されたときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し(例えば、CPU103が変形例8に示すRAMクリア処理を実行する部分)、

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

前記設定手段は、前記設定変更開始操作がされることで記設定変更操作が可能となり(例えば、変形例8として図8-23に示すように、CPU103が、クリアスイッチがONであると判定(122SGSa054a;Y)した後に122SGSa054d~122SGSa056の処理を実行可能となる部分)、該可能となった前記設定変更操作の後に前記設定変更完了操作がされることにより、前記設定変更操作によって変更された設定値の設定を行い(例えば、変形例8として図8-23に示すように、CPU103が、錠スイッチがOFFであると判定(122SGSa057;N)した後に122SGSa058の処理を実行する部分)、

前記報知手段は、前記設定変更開始操作がされたときに、前記報知を実行する(例えば、変形例8として図8-24に示すように、演出制御用CPU120が第1設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定(122SGSa054a;Y)したことにもとづいて設定値変更確認報知処理を実行する部分)

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

【0335】

更には、第6発明の手段2として、

前記遊技制御手段は、前記設定変更開始操作がされた後に、前記設定変更操作がされることなく該設定変更完了操作がされた場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を消去しない(例えば、変形例8として図8-23に示すように、CPU103が設定切替スイッチの操作が無しであると判定(122SGSa054d;N)した後に、更に錠スイッチ122SG051がOFFであると判定した場合には、RAM102のアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されていることにもとづいて(122SGSa057c;Y)、RAMクリア処理(122SGSa060)を実行せずに設定値変更処理を終了する部分)

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

【0336】

更には、第6発明の手段3として、

前記報知手段は、前記設定変更完了操作がされることなく前記所定操作が終了された場合に、遊技情報が前記遊技制御手段によって消去されないことを報知可能である(例えば、変形例8として図8-25に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更確認報知処理を実行することによって画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1が表示される部分)

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

【0337】

更には、第6発明の手段4として、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに、消去条件が成立しており、且つ、所定の確認操作がされた場合に、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し(例えば、図8-11に示すように、CPU103が遊技

制御メイン処理においてクリアスイッチがONであると判定（122SGSa003；Y）した後にRAMクリア処理（122SGSa017）を実行する部分）、

前記報知手段は、前記消去条件が成立している場合にも前記報知を行う（例えば、変形例9として図8-26に示すように、画像表示装置5にメッセージ画像122SGO05M2が表示される部分）

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

【0338】

更には、第6発明の手段5として、

前記遊技制御手段から出力される制御情報に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、 10

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

前記演出制御用記憶手段における消去を実行するか否かを選択可能な選択手段（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B）と、

を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行しないことが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、変形例10に示すように、RAM102のみをクリアする部分）、遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行することが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するとともに、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去する（例えば、変形例10に示すように、RAM102とRAM122との両方をクリアする部分） 20

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

【0339】

以上、本発明の実施の形態における特徴部122SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。 30

【0340】

例えば、前記実施の形態の特徴部122SGでは、図8-11に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがONである場合は、RAMクリア処理（122SGSa017）を実行した後、錠スイッチ122SGO051がONである場合（122SGSa018；Y）に設定変更処理（122SGSa020）を実行し、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがONである場合は、錠スイッチ122SGO051がONであるか否かを先に判定し、錠スイッチ122SGO051がONである場合は、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定したことにもとづいてRAMクリア処理を実行してもよい。 40

【0341】

尚、このように、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定したことにもとづいてRAMクリア処理を実行する場合は、変形例8として図8-23に示すように、設定変更処理においてCPU103は、先ず、該CPU103が設定変更処理を実行開始したことを示す第1設定値変更回通知コマンドを演出制御基板12に対して送信する（122SGSa051）。次に、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値を特定するとともに（122SGSa052）、該特定した設定値を表示モニタ122SGO029に表示する。 50

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

一方で、RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されている場合（122SGSa057a；Y）は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値とアドレスF001に格納されている設定値とを比較し（122SGSa0

10

20

30

40

50

57b)、RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されているか否かを判定する(122SGSa057c)。RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されている場合(122SGSa057c;Y)、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更されなかった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する(122SGS061)。

【0349】

また、RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に異なる設定値が格納されている場合(122SGSa057c;N)、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更された場合は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値を
10
アドレスF000に格納する、つまり、アドレスF001に格納されている設定値をパチンコ遊技機1の本設定値として記憶する(122SGSa058)。

【0350】

そして、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値(新たに設定されたパチンコ遊技機1の設定値)に応じた設定値指定コマンドを演出制御基板12に対して送信し(122SGSa059)、RAMクリア処理を実行する(122SGSa060)。尚、RAMクリア処理(122SGSa060)は、図8-13にて説明したRAMクリア処理と同一の処理を実行し、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値を除くデータ(アドレスF001以降に格納されているデータ)をクリアする。RAMクリア処理(122SGSa060)の実行後は、設定値変更終了通知コマ
20
ンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する(122SGS061)。

【0351】

図8-24は、変形例8における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。変形例8における演出制御メイン処理では、演出制御用CPU120は、図8-24に示すように、コールドスタート通知コマンドの受信が無いと判定した場合(122SGS407;N)、第1設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS410a)。第1設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410a;N)は、122SGS414(図8-17参照)に進み、第1設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410a;Y)は、設定値変更確認報知処
30
理を実行し(122SGS410b)、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示を、メッセージ画像122SG005M1(図8-25(A)参照)として表示する。

【0352】

そして、演出制御用CPU120は、第2設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS410c)。第2設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410c;N)は、更に設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定し(122SGS410d)する。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410d;N)は、122SGS410b~122SGS410d
40
の処理を繰り返実行し、第1設定値変更開始通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドの受信まで待機する。また、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410d;Y)は、122SGS414(図8-17参照)に進む。

【0353】

また、第2設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410c;Y)、演出制御用CPU120は、設定値の変更操作中であることを報知するための設定値変更中報知処理を実行し(122SGS411)、設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS411a)。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合(122SGS411a;N)は、122SGS411と122SGS411aの
50
処理を繰返し実行して設定値変更終了通知コマンドを受信するまで待機する。そして、設

定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合（1 2 2 S G S 4 1 1 a ; Y）は、設定値指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（1 2 2 S G S 4 1 1 b）。設定値指定コマンドの受信が無い場合（1 2 2 S G S 4 1 1 b ; N）は、1 2 2 S G S 4 1 4（図8-17参照）に進み、設定値指定コマンドの受信が有る場合（1 2 2 S G S 4 1 1 b ; Y）は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機1に新たに設定された設定値（RAM 1 0 2のアドレスF 0 0 0に格納された設定値）を特定し、該特定した設定値を設定値情報（設定値に応じた「1」～「3」の値）としてRAM 1 2 2に更新記憶する（1 2 2 S G 4 1 3）。そして、1 2 2 S G S 4 0 8（図8-17参照）に進む。

【0354】

以上のようにCPU 1 0 3が設定変更処理を実行し、演出制御用CPU 1 2 0が演出制御メイン処理を実行することで、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1とをONにした状態でパチンコ遊技機1を起動すると、図8-25（A）に示すように、画像表示装置5において、設定値を変更することでRAM 1 0 2に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1をOFFとする指示がメッセージ画像1 2 2 S G 0 0 5 M 1として表示される。

【0355】

このように画像表示装置5にメッセージ画像1 2 2 S G 0 0 5 M 1が表示されている状態で遊技場の店員等が錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1をOFFとした場合は、図8-25（B）に示すように、パチンコ遊技機1の設定値が変更されること無く、また、RAM 1 0 2がクリアされること無く、画像表示装置5に初期図柄として飾り図柄が「1」、「2」、「3」の組合せで表示される。一方で、画像表示装置5にメッセージ画像1 2 2 S G 0 0 5 M 1が表示されている状態で遊技場の店員等が再度クリアスイッチをONとした場合は、図8-25（C）に示すように、パチンコ遊技機1が設定変更状態となり、画像表示装置5における画像の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8 L, 8 Rからの音出力等によって設定値の変更操作中であることが報知される。

【0356】

そして、該設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定せずに錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1をOFFとした場合や、遊技場の店員等が新たな設定値として元の設定値と同一の設定値を設定して錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1をOFFとした場合は、図8-25（D）に示すように、パチンコ遊技機1の設定値が変更されること無く、また、RAM 1 0 2がクリアされること無く、画像表示装置5に初期図柄として飾り図柄が「1」、「2」、「3」の組合せで表示される。更に、設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定（設定値を変更）して錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1をOFFとした場合は、図8-25（E）に示すように、設定値が変更されたことにもとづいてRAM 1 0 2がクリアされ、画像表示装置5に初期図柄として飾り図柄が「4」、「5」、「6」の組合せで表示される。

【0357】

また、前記変形例8では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1とをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM 1 0 2に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1をOFFとする指示が、メッセージ画像1 2 2 S G 0 0 5 M 1として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例9として図8-26に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5にパチンコ遊技機1をコールドスタートで起動することでRAM 1 0 2に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動しない場合はパチンコ遊技機1の再起動を行う指示を、メッセージ画像1 2 2 S G 0 0 5 M 2として表示してもよい。

【0358】

このようにすることで、例えば、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1をホットスタート

で起動させようとして誤ってクリアスイッチをONとしてしまった場合等に、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動されてしまいRAM102に記憶されている遊技情報が意図せずクリアされてしまうことを防ぐことができる。

【0359】

また、前記変形例8及び前記変形例9では、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合やコールドスタートで起動した場合に、画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1やメッセージ画像122SG005M2を表示することによってRAM102をクリアするか否かの確認を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5にメッセージ画像することによってRAM102をクリアするか否かの確認を行うのは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合とコールドスタートで起動とのいずれか一方のみでもよいし、両方であってもよい。

10

【0360】

また、前記変形例8では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ122SG051とをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示が、メッセージ画像122SG005M1として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例10として図8-27に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したことや設定値が変更されたことにもとづいてRAM102がクリアされた場合は、画像表示装置5に設定値が変更された旨やRAM102がクリアされた旨と、これら設定値が変更されたことやRAM102がクリアされたことに応じてRAM122をクリアするか否の選択肢と、を含むメッセージ画像122SG005M3を表示するとともに、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122をクリアするか否の選択を受け付けるようにしてもよい。

20

【0361】

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

30

【0362】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、同一タイミング（演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信する前のタイミング）でRAMクリア処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例11として、例えば、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングでRAMクリア処理を実行し、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミング（より具体的には演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信した後、つまり、設定値の変更を終了した後）でRAMクリア処理を実行する等、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、RAM102をクリアするタイミングが異なってもよい。

40

【0363】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、図8-17に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで、必ずRAM102やRAM122がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためにRAMクリア報知処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例12として、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動してパチ

50

ンコ遊技機 1 の設定値を変更中であることを報知する（設定値変更中報知を実行する）場合には、RAM クリア報知を実行しない等、各報知に優先度を設定し、優先度の高い報知（例えば、設定値変更中報知）が実行されている場合は、優先度の低い報知（例えば、RAM クリア報知）を実行しないようにしてもよい。

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

尚、可動体 32 の確認動作は、パチンコ遊技機 1 の起動態様にかかわらず、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された時点から実行してもよいし、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認開始通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド等を演出制御用 CPU 120（演出制御基板 12）が受信した時点から実行してもよい。更に、演出制御用 CPU 120 が設定値変更開始通知コマンドを受信した時点から可動体 32 の確認動作を実行する場合、つまり、パチンコ遊技機 1 の設定値の変更中に可動体 32 の確認動作を実行する場合は、該確認動作のエラーが発生しても設定値変更中報知の実行を優先し、確認動作のエラー報知を実行しないようにしてもよい。

【0367】

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

【0368】

また、前記実施の形態の特徴部 122 SG においては、RAM 102 からクリアされない特定情報として、アドレス F000 に格納されている設定値を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM 102 からクリアされない特定情報としては、RTC の設定や、エラー履歴等を含めてもよい。

【0369】

更に、前記実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、R A M 1 0 2 にクリアされない特定情報としての設定値と、クリアされる情報としての仮設定値、遊技情報等を記憶する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 上に 2 つの R A M を設け、一方の R A M に設定値等のクリアされない特定情報を記憶し、他方の R A M に仮設定値、遊技情報等のクリアされる情報を記憶してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて他方側の R A M (仮設定値、遊技情報等が記憶されている R A M) をクリアするか否かを異ならせることができる。更に、R A M 1 0 2 内にクリアされない特定情報を記憶するための領域とクリアされる情報を記憶するための領域とを設けるようにしてもよい。

10

【0370】

また、上記したように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 上に 2 つの R A M を設ける場合は、設定値等のクリアされない特定情報を記憶する R A M をバックアップ電池が接続された接続した S R A M (Static Random Access Memory) とする一方で、仮設定値や遊技情報等が記憶されている R A M を F e R A M (Ferroelectric Random Access Memory) とすることによって、設定値等の他のデータよりも重要度の高いデータを確実にクリアせずに記憶しておくことができるようにしてもよい。

【0371】

また、前記実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、クリアスイッチが電源基板に搭載されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチは、主基板 1 1 に搭載してもよい。このようにすることで、既存の電源基板に対して新たにクリアスイッチを取り付ける必要が無くなるので、パチンコ遊技機 1 の製造コストを抑えることができる。

20

【0372】

また、前記実施の形態に特徴部 1 2 2 S G においては、主基板 1 1 に設定値を表示するための表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、主基板 1 1 における設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 の近傍位置に表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を設け、設定値の変更操作を実行し易いようにしてもよい。

【0373】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、主基板 1 1 に設定値を表示するための表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 において役物比率や連続役物比率等を算出可能とする場合は、これら算出した役物比率や連続役物比率を表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 にて表示可能としてもよい。

30

【0374】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、主基板 1 1 に表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 とを設けることによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、払出制御基板に搭載されているモニタ (7 セグモニタ) やリセットボタン等を利用してパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能としてもよい。

40

【0375】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合、C P U 1 0 3 が演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信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 8-11 に示すように、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合は、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動する場合と同じく R A M クリア処理 (1 2 2 S G S a 0 1 7) を実行するので、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドとコールドスタート通知コマンドとの両方を送信してもよい。

【0376】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G において、設定値 1 を最も遊技者にと

50

って有利な設定値とし、設定値 3 を最も遊技者にとって不利な設定値とする（設定値 1 を最も遊技場にとって不利な設定値とし、設定値 3 を最も遊技場にとって有利な設定値とする）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値 1 を最も遊技者にとって不利な設定値とし、設定値 3 を最も遊技者にとって有利な設定値としてもよい。

【0377】

特に、特徴部 122SG においては、RAM102 に異常が有る場合（122SGSa041；Y）やバックアップデータが無い場合（122SGSa042；N）については、アドレス F000 に「00H」がセットされることで、パチンコ遊技機 1 は自動的に設定値 1 が設定された状態、すなわち、パチンコ遊技機 1 が遊技者にとって最も有利な状態となる。このため、一部の遊技者が、RAM102 に異常を引き起こす等した後に CPU103 に RAM クリア処理（図 8-13（A）参照）を実行させることによって、パチンコ遊技機 1 に不正に設定値 1 を設定することが想定される。そこで、前述したように、設定値 1 を遊技者にとって最も不利な設定値とすることによって、RAM102 に異常が有る場合等に CPU103 が RAM クリア処理を実行したことにもとづいてパチンコ遊技機 1 が遊技者にとって有利な状態となることを防ぐことが可能となり、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上させることができる。

【0378】

また、前記実施の形態の特徴部 122SG においては、演出制御用 CPU120 が実行する特別制御と特定制御とで、遊技効果ランプ 9 の点灯期間、スピーカ 8L、8R から出力される音や出力期間、画像表示装置 5 に画像が表示されるか否か等が異なる（起動時の報知にまつわる制御が異なる）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特別制御と特定制御とには、前述した起動時の報知にまつわる制御の他、パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となってから画像表示装置 5 に表示される初期図柄（図 8-19 参照）や背景画像、キャラクタ等が異なること（パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となってから演出態様や演出の状態が異なること）等の演出にまつわる制御や、可動体 32 の確認動作を実行するか否か、該確認動作の態様や実行期間が異なること等の確認動作にまつわる制御を含んでもよい。つまり、本発明における特別制御と特定制御とは、演出制御用 CPU120 が制御する対象、演出制御用 CPU120 の制御態様、演出制御用 CPU120 の制御期間等のうち少なくとも一部が異なる制御であればよい。

【0379】

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

【0380】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の開始から該スーパーリーチのリーチ演出に対応したタイトルを表示する形態、錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 が操作されることによりパチンコ遊技機 1 に複数の設定値のうちのいずれかを設定可能であり、遊技機用枠 109SG003 やガラス扉枠 109SG003a を開閉することによって錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 を操作可能な状態と操作不能な状態とに切替可能な形態、主基板 11（CPU103）においてパチンコ遊技機 1 に複数の設定値のうちのいずれか設定可能であるとともに、該設定した設定値を変換した設定秘匿値を RAM102 に記憶し、演出制御基板 12（演出制御用 CPU120）側において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（朝いち背景演出）を実行可能な形態、パチンコ遊技機 1 の起動した状態に応じて主基板 11（CPU103）から演出制御基板 12（演出制御用 CPU120）に対して異なるコ

マンドを送信するとともに、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで異なる態様の起動報知を実行可能であり、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更する場合には R A M 1 0 2 がクリアされることを報知する形態を開示したが、パチンコ遊技機 1 には、これら特徴部のうち複数の特徴部を適用してもよい。

【0381】

(特徴部 1 1 1 S G の説明)

図 9-1 (A) は、特徴部 1 1 1 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」10
とされる。尚、図 9-1 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0382】

図 9-1 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、20
「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で変動表示される演出図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【0383】

コマンド 8 C X X H は、変動表示結果指定コマンドであり、特別図柄や演出図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果指定コマンドでは、例えば図 9-1 (B) に示すように、変動表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複30
数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【0384】

変動表示結果指定コマンドでは、例えば図 9-1 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確3
変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、変動表示結果が「大当たり」で4
大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」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 5 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、変動表示結果が「小40
当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 変動表示結果指定コマンドである。

【0385】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で演出図柄の変動停止 (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50

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 を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

【0386】

10

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

【0387】

20

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

【0388】

30

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 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 9 6 S G 0 0 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 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。

【0389】

40

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

【0390】

50

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

【0391】

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。

【0392】

図9-2は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9-2に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こ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。

【0393】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部（図示略）に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0394】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、変動表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」、のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0395】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0396】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0397】

図9-3（A）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本実施の形態では、特図表示結果判定テーブル1として、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0398】

特図表示結果判定テーブル1は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」とし

て大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0399】

本実施の形態における特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0400】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約 $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約 $1/30$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0401】

図9-3（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。本実施の形態では、特図表示結果判定テーブル2として、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いているが、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特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0402】

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

【0403】

本実施の形態における特図表示結果判定テーブル2では、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であるか、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であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0404】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル2では、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であるときにのみ、「小当り」の特図表示結果に割り当てられ、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であるときには、「小当り」の特図表示結果に割り当てられていない。本実施の形態では第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であるときに特図表示結果を「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は約 $1/100$ とされている。

【0405】

図9-4は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【0406】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図9-4（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当たりAや確変大当たりBと、大当たり遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する確変大当たりCと、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当たりとが設定されている。

【0407】

「確変大当たりA」による大当たり遊技状態は、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16回（いわゆる16ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たりB」による大当たり遊技状態は、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たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、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たりである。よって、「確変大当たりA」を16ラウンド（16R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりB」を5ラウンド（5R）確変大当たりと呼称する場合がある。更に、「確変大当たりC」による大当たり遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当たり遊技よりも短い（例えば、0.1秒）高速開放大当たりである。尚、いずれの大当たり種別の大当たり遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【0408】

また、特に図示はしないが、本実施の形態における小当たり遊技状態は、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2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当たりCと同じ開放期間（本実施の形態では0.1秒）となっている。尚、小当たり遊技の終了後は、該小当たり遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0409】

つまり、本実施の形態においては、変動表示結果が「確変大当たりC」となった場合と「小当たり」となった場合とでは、同じ変動パターン（図9-5に示すPC1-1）にて変動表示が実行されるとともに、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、確変大当たりCの大当たり遊技や小当たり遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0410】

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

【0411】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は

10

20

30

40

50

、所定回数（本実施の形態では100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0412】

図9-4（A）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

20

【0413】

尚、図9-4（A）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0414】

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

30

【0415】

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

【0416】

40

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

50

当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0417】

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

10

【0418】

尚、本実施の形態における変動パターンには、変動表示結果が「小当り」または変動表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0419】

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

20

【0420】

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

【0421】

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

30

【0422】

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。

40

【0423】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、図9-6に示すような変動パターン判定テーブルが予め用意されている。大当り種別が「非確変大当り」である場合と、大当り種別が「確変大当りA」及び「確変大当りB」である場合と、大当り種別が「確変大当りC」及び「小当り」である場合と、合計保留記憶数が2個以下である場合と、合計保留記憶数が3個である場合と、合計保留記憶数が4個である場合と、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と、に応じた判定値数が予め用意されている。

【0424】

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

50

変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、更に、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチ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、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0425】

本実施の形態におけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば遊技制御用データ保持エリア（図示略）が設けられ、遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部（図示略）と、第2特図保留記憶部（図示略）と、普図保留記憶部（図示略）と、遊技制御フラグ設定部（図示略）と、遊技制御タイマ設定部（図示略）と、遊技制御カウンタ設定部（図示略）と、遊技制御バッファ設定部（図示略）とを備えている。

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

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。

【0429】

遊技制御フラグ設定部（図示略）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

10

20

30

40

50

設定部（図示略）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。

【0430】

遊技制御タイマ設定部（図示略）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（図示略）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。

【0431】

遊技制御カウンタ設定部（図示略）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（図示略）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（図示略）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。

【0432】

遊技制御カウンタ設定部（図示略）のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウン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または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0433】

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

【0434】

図9-7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。尚、以下のフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「111SGS1」と略記する場合がある。

【0435】

図9-7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（111SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示器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、111SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部（図示略）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。

【0436】

111SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには、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、特図表示結果判定用の乱数値MR1、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それぞれ読み出す（111SGS142）。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。

【0437】

111SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bのデータを更新す

る。具体的には、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（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（111SGS143）。

【0438】

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（111SGS144）、111SGS149に移行する。

【0439】

一方、111SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（111SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示器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、111SGS145の処理では、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、111SGS145の処理は、111SGS141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。

【0440】

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。

【0441】

111SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには、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それぞれ読み出す（111SGS146）。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。

【0442】

111SGS146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151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部151A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（111SGS147）。

【0443】

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（111SGS148）、111SGS149に移行する。

【0444】

111SGS149においては、特別図柄の変動表示結果である特図表示結果を「大当たり」とするかを決定するための使用テーブルとして、図9-3（A）に示す表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」とするかを決定する（111SGS150a）。尚、この111SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがセットされている高確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定する。また、確変フラグがセットされていない低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に

10

20

30

40

50

該当すれば「大当たり」と判定する。

【0445】

このように、111SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、111SGS150aの処理では、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定される。

【0446】

111SGS150aにて「大当たり」と判定された場合には、遊技制御フラグ設定部（図示略）に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（111SGS152）。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9-4（A）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（111SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変」、「確変A」、「確変B」、「確変C」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（111SGS154）。

【0447】

111SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、変動表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部（図示略）に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（111SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0448】

一方、111SGS151にて「大当たり」ではないと判定された場合には、111SGS150bに進む。111SGS150bにおいては、特別図柄の変動表示結果である特図表示結果を「小当たり」とするかを決定するための使用テーブルとして、図9-3（B）に示す表示結果判定テーブル2を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「小当たり」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当たり」とするかを決定する（111SGS150b）。尚、この111SGS150bにおいては、第1特別図柄表示器4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が54000～54651の範囲に該当すれば「小当たり」と判定し、小当たりフラグをセットした後（111SGS151）、111SGS156に進む。また、第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであれば、「小当たり」と判定せず、そのまま111SGS156に進む。

【0449】

111SGS156においては、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、更には、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、111SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」と判定された場合には、111SGS154における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」、「9」の数字を示す特別図柄の

10

20

30

40

50

いずれかを、確定特別図柄に設定する。即ち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて「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、大当り種別を「確変A」とする決定結果に応じて「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「確変B」とする決定結果に応じて「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「確変C」とする決定結果に応じて「9」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0450】

111SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、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(111SGS157)、特別図柄通常処理を終了する。

10

【0451】

尚、111SGS145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、所定のデモ表示設定を行ってから(111SGS158)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば演出表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0452】

20

図9-8は、変動パターン設定処理として、図5のS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9-8に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(111SGS161)。そして、大当りフラグがオンであれば、遊技制御バッファ設定部(図示略)に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」のいずれであったかを特定する(111SGS162)。

【0453】

次いで、大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し(111SGS163)、大当り種別が「確変大当りC」でなければ、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする(111SGS164)。また、大当り種別が「確変大当りC」であれば、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、特殊当り(突確/小当り)用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(111SGS165)。

30

【0454】

111SGS161にて大当りフラグがオフであるときには、例えば遊技制御フラグ設定部(図示略)に設けられた小当りフラグがオンであるか否か(セットされているか)を判定することなどにより、小当りであるか否かを判定する(111SGS166)。そして、小当りフラグがオンであれば、変動パターン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、特殊当り(突確/小当り)用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(111SGS167)。

40

【0455】

111SGS166にて小当りフラグがオフであるときには、例えば遊技制御フラグ設定部(図示略)に設けられた時短フラグがオンであるか否か(セットされているか)を判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する(111SGS168)。そして、時短フラグがオンであれば、変動パターン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、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(111SGS169)。

【0456】

50

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオフであるとき（セットされていないとき）には、例えば遊技制御カウンタ設定部（図示略）に設けられた第1保留記憶数カウント値または第2保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、変動特図指定バッファ値に対応する保留記憶数を特定し、該特定した保留記憶数が1または2であるかを判定する（111SGS170）。

【0457】

変動特図指定バッファ値に対応する保留記憶数が1または2である場合には、変動パターン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、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（111SGS171）。

【0458】

また、変動特図指定バッファ値に対応する保留記憶数が1または2ではない場合には、111SGS172に進んで、変動特図指定バッファ値に対応する保留記憶数が3であるかを更に判定する（111SGS172）。

【0459】

変動特図指定バッファ値に対応する保留記憶数が3である場合には、変動パターン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、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（111SGS173）。

【0460】

また、変動特図指定バッファ値に対応する保留記憶数が3ではない場合には、変動パターン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、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットする（111SGS174）。

【0461】

111SGS164、111SGS165、111SGS167、111SGS169、111SGS171、111SGS173、111SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択された大当り用変動パターン判定テーブルまたははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（111SGS175）。

【0462】

尚、大当りフラグがオフであるときには、111SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、演出図柄の変動表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、111SGS175の処理には、変動表示結果が「はずれ」となる場合に、演出図柄の変動表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0463】

111SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示器4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（111SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示器4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0464】

111SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（111SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて

10

20

30

40

50

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

【0465】

111SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の変動表示時間である特図変動時間を設定する(111SGS178)。特別図柄の変動表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから変動表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(111SGS179)、変動パターン設定処理を終了する。

【0466】

111SGS177でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果指定コマンド、第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が、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば変動表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、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の順などで送信されるようにしてもよい。

【0467】

図9-9は、特別図柄停止処理として、図5のS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、S112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bに停止図柄を導出表示する制御を行う(111SGS180)。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示器4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示器4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(111SGS181)。そして、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する(111SGS182)。

【0468】

大当たりフラグがセットされていない場合には、小当たりフラグがセットされているか否かを判定し(111SGS183)、小当たりフラグがセットされている場合には、演出制御基板12に、当り開始5指定コマンド(小当たり)を送信するための設定を行う(111SGS190a)。そして、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間(小当たりまたは突確が発生したことを、例えば、演出表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(111SGS190b)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、2回)をセットする(111SGS190c)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理(S118)に対応した値である“8”に更新し(111SGS190d)、処理を終了する。

【0469】

一方、111SGS182にて大当たりフラグがセットされている場合には、CPU103は、確変フラグや時短フラグがセットされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアし(111SGS184)、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて大当たり開始1指定コマンド(確変A)、大当たり開始2指定コマンド(確変B)、大当たり

開始 3 指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（1 1 1 S G S 1 8 5）。

【0 4 7 0】

更に C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（1 1 1 S G S 1 8 6）。

【0 4 7 1】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（1 1 1 S G S 1 8 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当り A の場合には 1 6 回、確変大当り B の場合には 5 回）をセットする（1 1 1 S G S 1 8 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値である“4”に更新する（1 1 1 S G S 1 8 9）。 10

【0 4 7 2】

一方、1 1 1 S G S 1 9 0 において C P U 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合には、1 1 1 S G S 1 9 6 に進む。

【0 4 7 3】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（1 1 1 S G S 1 9 1）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（1 1 1 S G S 1 9 3）、「0」でない場合には 1 1 1 S G S 1 9 6 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアした後（1 1 1 S G S 1 9 4）、確変フラグまたは時短フラグのセット状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（1 1 1 S G S 1 9 5）、1 1 1 S G S 1 9 6 に進む。 20

【0 4 7 4】

1 1 1 S G S 1 9 6 では、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、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0 4 7 5】

図 9-10 は、大当り終了処理として、図 5 の S 1 1 7 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。 30

【0 4 7 6】

大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（1 1 1 S G S 2 0 1）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合には、大当り終了表示タイマに、演出表示装置 5 において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（1 1 1 S G S 2 0 2）、処理を終了する。

【0 4 7 7】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合には、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する（1 1 1 S G S 2 0 3）。そして、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（1 1 1 S G S 2 0 4）。経過していなければ処理を終了する。 40

【0 4 7 8】

大当り終了表示時間を経過していれば、C P U 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（1 1 1 S G S 2 0 5）。大当り種別が非確変大当りである場合には、時短フラグをセットし（1 1 1 S G S 2 1 1）、時短回数カウンタに「1 0 0」をセットした後（1 1 1 S G S 2 1 2）、1 1 1 S G S 2 1 3 に進む。また、大当り種別が非確変大当りでない場合には、記憶されている大当り種別が確変大当り C であるかを判定する（1 1 1 S G S 2 0 6）。

【0 4 7 9】

大当り種別が確変大当り C でない場合には、記憶されている大当り種別が確変大当り A 50

または確変大当りBであるとして、確変フラグをセットし（111SGS207）、時短フラグをセットし（111SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（111SGS209）、111SGS213に進む。一方、大当り種別が確変大当りCである場合には、確変フラグをセットした後（111SGS210）、111SGS213に進む。

【0480】

111SGS213では、大当りフラグをクリアし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（111SGS214）。そして、セットされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（111SGS215）、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”に更新する（111SGS216）。 10

【0481】

図9-11は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（111SGS371）。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（111SGS372）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。 20

【0482】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。 30

【0483】

また、111SGS371において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（111SGS373）。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（111SGS374）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。 40

【0484】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。 50

【0485】

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

【0 4 8 6】

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

【0 4 8 7】

尚、この実施の形態では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った演出図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの演出図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 4 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った演出図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当り C に該当する第 5 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として奇数図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（例えば「1 3 5」などの演出図柄の組合せ）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0 4 8 8】

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

【0 4 8 9】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9-12 に示す予告演出決定処理を実施して、当該変動表示において予告演出を実行するか否かを決定する（1 1 1 S G S 3 7 7）。尚、本実施の形態では、予告演出決定処理において、後述するように、予告画像が段階的に変化するステップアップ演出（S U 演出とも言う）が実行されることで大当りになる可能性を示唆するステップアップ予告（S U 予告とも言う）と、スーパーリーチ演出としてキャラクタと敵キャラクタとが登場して対決するバトル演出が実行されることにより大当りになる可能性を示唆するバトル予告と、を決定可能であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの予告演出として、その他の態様の予告演出、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に依って異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に依った異なる期間を設定すれば良い。

【0 4 9 0】

本実施の形態の予告演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（1 1 1 S G S 2 9 1）。変動表示結果は、変動開始時において主基板 1 1 から送信される変動表示結果（はずれ、確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り）を指定するための変動表示結果指定コマンドを格納するための変動表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている変動表示結果指定コマンドに

より特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本実施の形態では、予告演出の対象が、大当り（確変大当り A、確変大当り B、非確変大当り）、スーパーリーチ、ノーマルリーチであるので、具体的には、変動表示結果が大当り（確変大当り A、確変大当り B、非確変大当り）であるのか否かを変動表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがスーパーリーチであるのか否か、ノーマルリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すれば良い。

【0491】

そして、予告演出判定用乱数を抽出するとともに、図 9-13 (A) に示す予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と、実行する場合の予告演出の種別とを決定する（111SGS292）。

10

【0492】

尚、本実施の形態では、予告演出判定用乱数は、1～100の範囲の乱数とされていて1～100の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、予告演出判定用乱数の判定値数の1～100の範囲の100個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら予告演出判定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。また、これら予告演出判定用乱数を生成するための予告演出判定用乱数カウンタがRAM122に設定されており、該予告演出判定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【0493】

本実施の形態の予告演出種別決定用テーブルは、図 9-13 (A) に示すように、予告演出に対応する予告演出種別決定用テーブルから構成されている。尚、本実施の形態では、予告演出として、SU予告とバトル予告とが実行可能とされている。

20

【0494】

予告演出種別決定用テーブルにおいては、図 9-13 (A) に示すように、「SU予告」、「バトル予告」、「予告演出なし」のそれぞれに対して、変動表示結果が確変大当りとなる場合、変動表示結果が非確変大当りとなる場合、変動パターンがリーチはずれ（スーパーリーチ、ノーマルリーチ）である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 9-13 (A) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0495】

具体的には、変動表示結果が確変大当りとなる場合については、「SU予告」に対して25個の判定値が割り当てられ、「バトル予告」に対して65個の判定値が割り当てられ、「予告演出なし」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、変動表示結果が非確変大当りとなる場合については、「SU予告」に対して40個の判定値が割り当てられ、「バトル予告」に対して40個の判定値が割り当てられ、「予告演出なし」に対して20個の判定値が割り当てられている。変動パターンがリーチはずれである場合については、「SU予告」に対して30個の判定値が割り当てられ、「バトル予告」に対して10個の判定値が割り当てられ、「予告演出なし」に対して60個の判定値が割り当てられている。

30

【0496】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該変動表示において大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合よりも予告演出が実行され易くなっている。

40

【0497】

図 9-13 (A) に示すように予告演出種別決定用テーブルが設定されていることにより、当該変動表示において確変大当りとなる場合には、非確変大当りとなる場合に比較して、「バトル予告」が決定され易くなるように設定されているとともに、リーチはずれである場合については、「バトル予告」よりも「SU予告」が決定され易くなるように設定されている。

【0498】

このように設定されていることにより、予告演出が実行されないときよりも、予告演出

50

が実行されるときの方が、大当たり期待度が高くなっている。更に、予告演出においては、SU予告が実行されるときよりもバトル予告が実行されるときの方が、確変大当たりの期待度が高くなっている。

【0499】

尚、各予告演出の大当たり期待度（信頼度）とは、各予告演出が実行されて「大当たり」となる確率を、各予告演出が実行されて「大当たり」となる確率と各予告演出が実行されて「はずれ」となる確率の和で除算した数値である。

【0500】

図9-12に戻り、111SGS293においては、予告演出の実行を決定したか否かを判定し（111SGS293）、予告演出を実行しなかった場合は当該処理を終了し、予告演出の実行を決定した場合は、SU予告の実行を決定したか否かを判定する（111SGS294）。SU予告の実行を決定しなかった場合、つまり、バトル予告の実行を決定した場合には、111SGS296に進み、SU予告の実行を決定した場合には、SU予告回数を決定する（111SGS295）。

【0501】

本実施の形態のSU回数決定用テーブルでは、図9-13（B）に示すように、SU回数「1回」、「2回」、「3回」、「4回」のそれぞれに対して、変動表示結果が確変大当たりとなる場合、変動表示結果が非確変大当たりとなる場合、変動パターンがリーチはずれ（スーパーリーチ、ノーマルリーチ）である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図9-13（B）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0502】

具体的には、変動表示結果が確変大当たりとなる場合については、「1回」に対して5個の判定値が割り当てられ、「2回」に対して15個の判定値が割り当てられ、「3回」に対して70個の判定値が割り当てられ、「4回」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、変動表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「1回」に対して10個の判定値が割り当てられ、「2回」に対して30個の判定値が割り当てられ、「3回」に対して55個の判定値が割り当てられ、「4回」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、変動表示結果がリーチはずれとなる場合については、「1回」に対して60個の判定値が割り当てられ、「2回」に対して30個の判定値が割り当てられ、「3回」に対して10個の判定値が割り当てられ、「4回」に対して判定値は割り当てられない。

【0503】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該変動表示において大当たりとなる場合には、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合よりもSU回数が多くなる。また、当該変動表示において確変大当たりとなる場合には、非確変大当たりとなる場合に比較して、SU回数として「3回」や「4回」が決定され易くなるように設定されているとともに、リーチはずれである場合については、「1回」または「2回」が決定され易くなるように設定されている。

【0504】

このように設定されていることにより、SU回数が多い方が大当たり期待度が高くなっている。更に、予告演出においては、SU予告が実行されるときよりもバトル予告が実行されるときの方が、確変大当たりの期待度が高くなっている。

【0505】

図9-12に戻り、111SGS296においては、決定した予告演出の種別（決定した予告演出がSU予告である場合にはSU回数を含む）をRAM122の所定領域に記憶する。そして、111SGS297に進んで、予告演出実行決定フラグをセットした後、当該処理を終了する。

【0506】

図9-11に戻り、111SGS377の予告演出決定処理の後に、111SGS378において演出制御用CPU120は、予告演出実行決定フラグがセットされているか否

10

20

30

40

50

か、つまり、111SGS377の予告演出決定処理において「SU予告」または「バトル予告」のいずれかの予告演出が決定されたか否かを判定する。

【0507】

予告演出実行決定フラグがセットされている場合には、111SGS379に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間として、決定した予告演出の種別に対応する期間を設定し（111SGS379）、予告演出実行決定フラグをクリアする（111SGS380）。一方、予告演出実行決定フラグがセットされていない場合には、111SGS384に進む。

【0508】

これら予告演出開始までの期間としては、本実施の形態では、前述したバトル演出やSU演出が開始されるタイミングの前に、これらバトル演出やSU演出にて登場するキャラクタ、楽曲及び演出パターンを選択可能な選択演出が実施され、選択演出とバトル演出とを含めてバトル予告（予告演出）とし、選択演出とSU演出とを含めてSU予告（予告演出）としている。そして、選択演出を開始するタイミングが予告演出の開始タイミングとされているので、バトル演出やSU演出を開始するまでの期間よりも短い期間が設定され、これら予告演出の開始タイミングは、予告演出の開始から実行される予告演出のプロセステーブルに基づいて特定されて予告演出が開始されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら選択演出を予告演出において実施しない場合にあっては、予告演出の開始タイミングが予告演出の開始タイミングとなるので、予告演出の開始タイミングまでの期間を予告演出開始待ちタイマに設定すれば良い。

【0509】

（SU予告とバトル予告）

前述したように、本実施の形態では、バトル演出やSU演出が開始されるタイミングの前に、これらバトル演出やSU演出にて登場するキャラクタ、楽曲、演出パターン（項目、選択肢）を遊技者が選択可能な選択演出が実行されるようになっている。選択演出は、バトル演出やSU演出にて登場するキャラクタを選択可能な第1選択画面が表示される第1選択演出（図9-20（A）参照）と、バトル演出にて流れるBGM（楽曲）を選択可能な第2選択画面（図9-20（B）～（D）参照）が表示されるバトル予告用第2選択演出と、SU演出の演出パターンを選択可能な第2選択画面（図9-20（E）～（G）参照）が表示されるSU予告用第2選択演出と、を含む。

【0510】

演出制御用CPU120は、第1選択画面にて選択されたキャラクタと、第2選択画面にて選択された楽曲や演出パターンに応じたバトル演出やSU演出を実行する。つまり、バトル演出やSU演出は、第1選択演出にて受付けたキャラクタ（第1項目）と第2選択演出にて受付けた演出パターンや楽曲（第2項目）が反映される演出であるため、演出制御用CPU120は、第1選択演出にて受付けた第1項目や第2選択演出にて受付けた第2項目に応じた演出を実行するためのプロセステーブルや予告演出プロセステーブルを選択し、該選択したプロセステーブルや予告演出プロセステーブルに基づいて演出を実行する。

【0511】

（第1選択演出）

図9-20（A）に示すように、第1選択演出では、バトル演出やSU演出において登場可能な複数（例えば、3種類）のキャラクタA～C各々に対応する画像からなる第1項目111SG001A～111SG001Cと、キャラクタA～Cの選択操作を促す操作促進画像としてのプッシュボタン31Bを模した画像111SG002と、操作有効期間を示すインジケータ画像111SG003と、「ボタンを押してキャラクタを選択せよ！」という文字画像111SG004と、が表示される。遊技者は、インジケータ画像111SG003が示す操作有効期間においてプッシュボタン31Bを押圧操作することで、選択されている第1項目を示すカーソル画像111SG005を順次移動させることができる。

【0512】

そして、操作有効期間が終了した時点でカーソル画像111SG005が位置し反転表示（選択表示）されている選択状態の第1項目111SG001A～111SG001Cに対応するキャラクタA～C（例えば、図9-20（A）においては、カーソル画像111SG005が位置している第1項目111SG001Aに対応するキャラクタA）が選択される。

【0513】

また、本実施の形態では、バトル演出やSU演出において登場可能なキャラクタA～Cが共通であるため、バトル演出またはSU演出のいずれかを実行する場合でも同じ第1選択画面が表示されるようになっているが、バトル演出やSU演出において登場可能なキャラクタが固有のものである場合などにおいては、バトル予告用の第1選択画面とSU予告用の第1選択画面とを別個に表示可能としてもよい。

10

【0514】

（バトル予告用第2選択演出）

図9-20（B）～（D）に示すように、バトル予告用第2選択演出では、第1選択画面にて選択されたキャラクタの画像111SG001と、バトル演出にて出力されるBGM（楽曲）を選択可能な複数の第2項目111SG020、111SG021A～111SG021Cと、第2項目の選択操作を促す操作促進画像としてのプッシュボタン31Bを模した画像111SG002と、操作有効期間を示すインジケータ画像111SG003と、「ボタンを押してバトル中のBGMを選択せよ！」という文字画像111SG006と、が表示される。遊技者は、インジケータ画像111SG003が示す操作有効期間においてプッシュボタン31Bを押圧操作することで、選択されている第2項目を示すカーソル画像111SG005を順次移動させることができる。

20

【0515】

そして、操作有効期間が終了した時点でカーソル画像111SG005が位置し反転表示されている選択状態の第2項目111SG020、111SG021A～111SG021Cに対応する楽曲（例えば、図9-20（B）～（D）においては、カーソル画像111SG005が位置している第2項目111SG020に対応する「メドレー」）が選択される。

【0516】

第2項目111SG020に対応する「メドレー」が選択された場合、バトル演出において複数の楽曲のサビの部分が順次再生され、第2項目111SG021A～111SG021Cが選択された場合、バトル演出において各第2項目に対応するタイトル曲が再生される。尚、メドレーで流れる複数の楽曲は、第1選択演出にて選択されているキャラクタA～Cに応じて異なる楽曲が流れるようになっている。

30

【0517】

（SU予告用第2選択演出）

図9-20（E）～（G）に示すように、SU予告用第2選択演出では、第1選択画面にて選択されたキャラクタの画像111SG001と、SU演出の演出パターンを選択可能な複数の第2項目111SG022X、111SG022Y、111SG022Zと、第2項目の選択操作を促す操作促進画像としてのプッシュボタン31Bを模した画像111SG002と、操作有効期間を示すインジケータ画像111SG003と、「ボタンを押して演出パターンを選択せよ！」という文字画像111SG007と、が表示される。遊技者は、インジケータ画像111SG003が示す操作有効期間においてプッシュボタン31Bを押圧操作することで、選択されている第2項目を示すカーソル画像111SG005を順次移動させることができる。

40

【0518】

そして、操作有効期間が終了した時点でカーソル画像111SG005が位置し反転表示されている選択状態の第2項目111SG022X、111SG022Y、111SG022Zに対応する演出パターン（例えば、図9-20（E）においては第2項目111

50

S G 0 2 2 Xに対応する「パターンX」、図9-20 (F)においては第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Yに対応する「パターンY」、図9-20 (E)においては第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Zに対応する「パターンZ」) が選択される。

【0519】

第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Xに対応する「パターンX」が選択された場合と、第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Yに対応する「パターンY」が選択された場合と、第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Zに対応する「パターンZ」が選択された場合とでは、ステップ1～3までに登場するキャラクタが異なっていると同時に、ステップ4においては、第1選択演出にて選択されたキャラクタA～Cが登場する。

【0520】

10

また、第2選択画面が表示されたとき、第1選択演出にてキャラクタAが選択されている場合はカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が「パターンX」に位置する初期選択状態となり、第1選択演出にてキャラクタBが選択されている場合はカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が「パターンY」に位置する初期選択状態となり、第1選択演出にてキャラクタCが選択されている場合はカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が「パターンZ」に位置する初期選択状態となる。

【0521】

このようにバトル演出やS U演出は、第1選択演出にて受付けた第1項目及び第2選択演出にて受付けた第2項目に応じて、登場するキャラクタ、再生する楽曲、演出パターンの種別が異なるため、演出制御用C P U 1 2 0は、可変表示中の所定タイミングにおいて、第1選択演出や第2選択演出における選択結果に応じたバトル演出やS U演出用のプロセステーブルや予告演出プロセステーブルを選択してセットする。

20

【0522】

詳しくは、図9-14 (A)に示すように、バトル予告(バトル演出)を実行する場合、第1選択演出や第2選択演出における選択結果に応じて、リーチ後にスーパーリーチ演出として実行するバトル演出の種別が異なるため、演出制御用C P U 1 2 0は、演出図柄の可変表示制御に用いられるプロセステーブルとして、可変表示の開始タイミングにおいては、リーチが成立するまでの期間に対応する前半プロセステーブル(バトル演出用)を選択してセットし、リーチが成立したタイミングにおいては、可変表示の終了までの期間(バトル演出期間)に対応する後半プロセステーブル(選択対応バトル演出)を選択して

30

【0523】

また、第1選択演出と第2選択演出とは、選択結果によらず第1選択画面と第2選択画面を表示するだけであるため、可変表示の開始タイミングにおいて、第1選択演出と第2選択演出とを実行可能な期間に対応する予告演出プロセステーブルをセットする。

【0524】

次に、図9-14 (B)に示すように、S U予告(S U演出)を実行する場合、第1選択演出や第2選択演出における選択結果に応じて、リーチ前に実行するS U演出の種別が異なるため、演出制御用C P U 1 2 0は、可変表示の開始タイミングにおいては、演出図柄の可変表示を実行するためのプロセステーブルとして、可変表示の開始からリーチ成立を経て可変表示の終了までの期間に対応するプロセステーブルをセットする。

40

【0525】

一方、第1選択演出と第2選択演出とは、選択結果によらず第1選択画面と第2選択画面を表示するだけであるため、演出制御用C P U 1 2 0は、可変表示の開始タイミングにおいて、第1選択演出と第2選択演出とを実行可能な期間に対応する前半S U予告演出プロセステーブルをセットするが、第2選択演出を終了した後の所定タイミングにおいて、第1選択演出や第2選択演出における選択結果に応じた内容のS U演出を実行するための後半S U予告演出プロセステーブル(選択対応S U演出)を選択してセットする。

【0526】

50

図 9-11 に戻り、演出制御用 CPU 120 は、実行を決定した予告演出の種別はバトル予告であるか否かを判定し (111SGS381)、バトル予告でないと判定した場合は 111SGS384 に進む。バトル予告であると判定した場合、変動パターン指定コマンドに基づいて当該可変表示の変動パターンはスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定し (111SGS382)、スーパーリーチ変動パターンである場合には、バトル演出用の前半プロセステーブルを選択し (111SGS383)、111SGS385 に進む。尚、バトル予告の実行が決定された変動パターンがノーマルリーチ変動パターンである場合はバトル演出が実行できない、つまり、後半 SU 予告演出プロセステーブル (選択対応 SU 演出) を選択する必要はないので、111SGS381 でバトル予告と判定された場合でも、111SGS382 でスーパーリーチ変動パターンでない場合には、変動パターンに応じたプロセステーブルをセットする。 10

【0527】

一方、111SGS378 において予告演出実行決定フラグがセットされていない場合、111SGS381 においてバトル予告でないと判定した場合、111SGS382 において当該可変表示の変動パターンはスーパーリーチ変動パターンでないと判定した場合は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン (プロセステーブル) を選択する (111SGS384)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (111SGS385)。

【0528】

尚、プロセステーブルには、演出表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8L, 8R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1~N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。 20

【0529】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての演出表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8L, 8R、操作部 (プッシュボタン 31B、スティックコントローラ 31A 等)) の制御を実行する (111SGS386)。例えば、演出表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8L, 8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。 30

【0530】

尚、この実施の形態では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0531】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (111SGS387)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (111SGS388)。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置 5 に出力し、演出表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (S172) に対応した値にする (111SGS389)。 40

【0532】

図 9-15 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理 (S172) を示す 50

フローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(111SGS301, 111SGS302, 111SGS303)。また、演出制御用CPU120は、予告演出開始待ちタイマがセットされている(予告演出を行うことに決定されている)か、または予告演出実行中フラグがセットされている(予告演出の実行中である)かを判定し(111SGS304)、いずれかが設定される場合には、図9-16に示す予告演出処理を実行する(111SGS305)。予告演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもセットされていない場合には、111SGS305の予告演出処理を実施することなく、111SGS306に進む。

【0533】

111SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(111SGS307)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(111SGS308)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(111SGS309a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(111SGS309b)。

【0534】

次に、バトル演出の実行が決定された場合にセットされる前半プロセステーブル(バトル演出用)に基づく制御の終了タイミングであるか否かをプロセスタイマ設定値に基づいて判定し(111SGS310)、前半プロセステーブル(バトル演出用)に基づく制御の終了タイミングでなければ、111SGS314に進む。前半プロセステーブル(バトル演出用)に基づく制御の終了タイミングであれば、バトル予告における選択結果に対応した後半プロセステーブル(選択対応バトル演出)をセットし(111SGS311)、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(111SGS312)。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(111SGS313)。

【0535】

111SGS313の処理を実行した後、または111SGS310において前半プロセステーブル(バトル演出用)に基づく制御の終了タイミングでない場合には、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(111SGS314)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には、演出制御用CPU120は、左中右の演出図柄の次表示画面(前回の演出図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む(111SGS315)。そのようにして、演出表示装置5において、演出図柄の変動制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置5に出力する。そのようにして、演出表示装置5において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び演出図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする(111SGS316)。

【0536】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合、111SGS316の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認

する（１１１ＳＧＳ３１７）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７６）に応じた値に更新する（１１１ＳＧＳ３１９）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７６）に応じた値に更新する（１１１ＳＧＳ３１９）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０５３７】

10

尚、演出図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、１１１ＳＧＳ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する（バトル予告用の前半プロセステーブルや後半プロセステーブルは除く）。

【０５３８】

図９－１６は、予告演出処理の一例を示すフローチャートである。予告演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出実行中フラグがセットされているか否か、つまり、予告演出が開始されている場合であるか否かを判定する（１１１ＳＧＳ４２１）。

20

【０５３９】

予告演出実行中フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出開始待ちタイマの値を－１する（１１１ＳＧＳ４２２）。尚、予告演出開始待ちタイマは、演出図柄変動開始処理において、予告演出を行うことに決定されたときに、プロセステーブルの選択においてセットされる。そして、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしているか否かを判定し（１１１ＳＧＳ４２３）、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしていなければ、処理を終了する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしている場合、つまり、予告演出の開始タイミングである場合には、予告演出の実行中であることを示す予告演出実行中フラグをセットする（１１１ＳＧＳ４２４）。また、予告演出に該当する予告演出期間に相当する値を予告演出期間タイマにセットする（１１１ＳＧＳ４２５）。

30

【０５４０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行する予告演出はバトル予告であるか否かを判定し（１１１ＳＧＳ４２６）、バトル予告である場合にはバトル予告演出プロセステーブル（図９－１４（Ａ）参照）をセットして（１１１ＳＧＳ４２７）、１１１ＳＧＳ４２９に進む。バトル予告でない場合、つまり、ＳＵ予告である場合には、前半ＳＵ予告演出プロセステーブル（図９－１４（Ｂ）参照）をセットして（１１１ＳＧＳ４２８）、１１１ＳＧＳ４２９に進む。

【０５４１】

40

予告演出種別に対応した予告演出プロセステーブルを読み出してセットした後、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１における予告演出プロセスタイマをスタートさせる（１１１ＳＧＳ４２９）。尚、本実施の形態では、各予告演出（バトル予告、ＳＵ予告）の全ての組合せに対応する予告演出プロセステーブルが、予めＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０５４２】

そして演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットした予告演出プロセステーブルの最初のプロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１等）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置５、演出用部品としての遊技効果ランプ９及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒ、

50

スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B) の制御を開始する (1 1 1 S G S 4 3 0)。

【0 5 4 3】

また、1 1 1 S G S 4 2 1において予告演出実行中フラグがセットされている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0は、予告演出のプロセスを変更するための予告演出プロセスタイマの値を-1する (1 1 1 S G S 4 3 1)。そして、予告演出期間の終了を計時するための予告演出期間タイマの値を-1し (1 1 1 S G S 4 3 2)、予告演出期間タイマがタイマアウト (値が0になる) したか否かを判定する (1 1 1 S G S 4 3 3)。予告演出期間タイマがタイマアウト (値が0になる) した場合には、予告演出実行中フラグをクリアし (1 1 1 S G S 4 5 1)、後述する選択演出にて選択され記憶された項目をクリアして (1 1 1 S G S 4 5 2)、予告演出処理を終了する。

10

【0 5 4 4】

予告演出期間タイマがタイマアウトしていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0は、プロセスタイマ設定値に基づいて、第1選択画面の表示開始タイミング (図 9-1 4 (A) の t a 1、(B) の t b 1のタイミング参照) であるか否かを判定し (1 1 1 S G S 4 3 4)、第1選択画面の表示開始タイミングである場合には、第1項目 1 1 1 S G 0 0 1 A、1 1 1 S G 0 0 1 B、1 1 1 S G 0 0 1 Cのうちから、抽選により決定した第1項目を反転表示してカーソル画像 1 1 1 S G 0 0 5を位置させる初期選択状態とした第1選択画面の表示を開始し (1 1 1 S G S 4 3 5)、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。

20

【0 5 4 5】

尚、本実施の形態では、第1選択画面の表示を開始する際に初期選択状態とする第1項目を抽選により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、遊技機が初期化されたときには特定の第1項目を初期選択状態とした後は、前回選択された第1項目を選択状態としたり、常に特定の第1項目を選択状態としたり、表示毎に異なる第1項目を選択状態とするようにしてもよい。

【0 5 4 6】

次いで、第1選択画面の表示開始タイミングでない場合、演出制御用 C P U 1 2 0は、プロセスタイマ設定値に基づいて、第1選択画面の表示終了タイミング (図 9-1 4 (A) の t a 2、(B) の t b 2のタイミング参照) であるか否かを判定し (1 1 1 S G S 4 3 6)、第1選択画面の表示終了タイミングである場合には、その時点で反転表示されカーソル画像 1 1 1 S G 0 0 5が位置している第1項目 1 1 1 S G 0 0 1 A、1 1 1 S G 0 0 1 B、1 1 1 S G 0 0 1 Cを記憶し (1 1 1 S G S 4 3 7)、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。

30

【0 5 4 7】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0は、プロセスタイマ設定値に基づいて、第2選択画面の表示開始タイミング (図 9-1 4 (A) の t a 3、(B) の t b 3のタイミング参照) であるか否かを判定し (1 1 1 S G S 4 3 8)、第2選択画面の表示開始タイミングである場合には、図 9-1 7の 1 1 1 S G S 4 6 0に進み、予告演出は S U 予告であるか否かを判定する (1 1 1 S G S 4 6 0)。予告演出は S U 予告である場合は、第1選択演出において選択された第1項目はキャラクタ A に対応する第1項目 1 1 1 S G 0 0 1 Aであるか否かを判定し (1 1 1 S G S 4 6 1)、第1項目 1 1 1 S G 0 0 1 Aである場合には、初期選択状態とする第2項目を、キャラクタ A との関連性がキャラクタ B、C よりも高いパターン X に対応する第2項目 1 1 1 S G 0 2 2 X とすることを決定し (1 1 1 S G S 4 6 2)、1 1 1 S G S 4 6 6に進む。

40

【0 5 4 8】

第1選択演出において選択された第1項目はキャラクタ A に対応する第1項目 1 1 1 S G 0 0 1 Aでない場合には、第1選択演出において選択された第1項目はキャラクタ B に対応する第1項目 1 1 1 S G 0 0 1 Bであるか否かを判定し (1 1 1 S G S 4 6 3)、第1項目 1 1 1 S G 0 0 1 Bである場合には、初期選択状態とする第2項目を、キャラクタ B との関連性がキャラクタ A、C よりも高いパターン Y に対応する第2項目 1 1 1 S G 0

50

2 2 Yとすることを決定し（1 1 1 S G S 4 6 4）、1 1 1 S G S 4 6 6に進む。

【0 5 4 9】

第1選択演出において選択された第1項目はキャラクタBに対応する第1項目1 1 1 S G 0 0 1 Bでない場合には、第1選択演出において選択された第1項目はキャラクタCであるとして、初期選択状態とする第2項目を、キャラクタCとの関連性がキャラクタA、Bよりも高いパターンZに対応する第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Zとすることを決定し（1 1 1 S G S 4 6 5）、1 1 1 S G S 4 6 6に進む。

【0 5 5 0】

1 1 1 S G S 4 6 2、1 1 1 S G S 4 6 4、1 1 1 S G S 4 6 5のいずれかの処理を実行した後は、決定したキャラクタに対応する第2項目を初期選択状態とした態様のSU予告用の第2選択画面の表示を開始し（1 1 1 S G S 4 6 6）、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。

10

【0 5 5 1】

このように、演出制御用CPU 1 2 0は、SU予告用の第2選択画面の表示を開始する場合、第1選択演出において選択された第1項目のキャラクタとの関連性が高い演出パターンX、Y、Zに対応する第2項目を初期選択状態とした態様で表示する。

【0 5 5 2】

詳しくは、図9-19（B）に示すように、第1選択演出にてキャラクタAに対応する第1項目の選択を受付けた場合、第2選択演出においてはパターンXに対応する第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Xを初期選択状態とし、第1選択演出にてキャラクタBに対応する第1項目の選択を受付けた場合、第2選択演出においてはパターンYに対応する第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Yを初期選択状態とし、第1選択演出にてキャラクタCに対応する第1項目の選択を受付けた場合、第2選択演出においてはパターンZに対応する第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Zを初期選択状態とする。

20

【0 5 5 3】

一方、1 1 1 S G S 4 6 0においてSU予告ではないと判定した場合、つまり、バトル予告である場合には、第1選択演出において選択された第1項目に対応するキャラクタA～Cを表示した態様のバトル予告用の第2選択画面の表示を開始し（1 1 1 S G S 4 6 7）、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。

【0 5 5 4】

図9-16に戻り、第2選択画面の表示開始タイミングでない場合、演出制御用CPU 1 2 0は、プロセスタイマ設定値に基づいて、第2選択画面の表示終了タイミング（図9-14（A）のt a 4、（B）のt b 4のタイミング参照）であるか否かを判定し（1 1 1 S G S 4 3 9）、第2選択画面の表示終了タイミングである場合には、図9-18の1 1 1 S G S 4 7 0に進み、予告演出はバトル予告であるか否かを判定する（1 1 1 S G S 4 7 0）。予告演出がバトル予告でない場合、つまり、SU予告である場合には、その時点でカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が位置し反転表示されている第2項目1 1 1 S G 0 2 2 X、1 1 1 S G 0 2 2 Y、1 1 1 S G 0 2 2 Zに対応する演出パターンX、Y、Zを記憶し（1 1 1 S G S 4 7 8）、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。

30

【0 5 5 5】

予告演出がバトル予告である場合は、第2選択演出において選択された第2項目は「メドレー」に対応する第2項目1 1 1 S G 0 2 0であるか否かを判定する（1 1 1 S G S 4 7 1）。第2項目1 1 1 S G 0 2 0である場合、第1選択演出において選択された第1項目はキャラクタAに対応する第1項目1 1 1 S G 0 0 1 Aであるか否かを判定し（1 1 1 S G S 4 7 2）、第1項目1 1 1 S G 0 0 1 Aである場合には、楽曲として「メドレー1」を記憶し（1 1 1 S G S 4 7 3）、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。

40

【0 5 5 6】

第1選択演出において選択された第1項目はキャラクタAに対応する第1項目1 1 1 S G 0 0 1 Aではない場合、キャラクタBに対応する第1項目1 1 1 S G 0 0 1 Bであるか否かを判定し（1 1 1 S G S 4 7 4）、第1項目1 1 1 S G 0 0 1 Bである場合には、楽

50

曲として「メドレー 2」を記憶し（1 1 1 S G S 4 7 5）、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。
第 1 選択演出において選択された第 1 項目はキャラクタ B に対応する第 1 項目 1 1 1 S G 0 0 1 B ではない場合、キャラクタ C に対応する第 1 項目 1 1 1 S G 0 0 1 C であるとして、第 1 項目 1 1 1 S G 0 0 1 C である場合には、楽曲として「メドレー 3」を記憶し（1 1 1 S G S 4 7 6）、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。

【0 5 5 7】

また、1 1 1 S G S 4 7 1において第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 0が選択されなかった場合、つまり、第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 1 A～1 1 1 S G 0 2 1 Cのいずれかが選択された場合、各第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 1 A～1 1 1 S G 0 2 1 Cに対応する楽曲を記憶し（1 1 1 S G S 4 7 7）、1 1 1 S G S 4 4 7に進む。

【0 5 5 8】

このように、第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 0の「メドレー」を選択した場合、第 1 選択演出において選択された第 1 項目（キャラクタ）の種別に応じた異なる楽曲が選択されるようになっている。

【0 5 5 9】

詳しくは、図 9-19（A）に示すように、第 1 選択演出にてキャラクタ A に対応する第 1 項目の選択を受付けた場合において、第 2 選択演出においてメドレーに対応する第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 0の選択を受付けたときには、バトル演出にて楽曲 1→2→3の順にサビの部分がリピート再生されるメドレー 1が実行され、第 1 選択演出にてキャラクタ B に対応する第 1 項目の選択を受付けた場合において、第 2 選択演出においてメドレーに対応する第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 0の選択を受付けたときには、楽曲 4→5→6の順にサビの部分がリピート再生されるメドレー 2が実行され、第 1 選択演出にてキャラクタ C に対応する第 1 項目の選択を受付けた場合において、第 2 選択演出においてメドレーに対応する第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 0の選択を受付けたときには、楽曲 7→8→9の順にサビの部分がリピート再生されるメドレー 3が実行される。

【0 5 6 0】

このように、第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 0にて受付け可能な「メドレー」は、バトル演出にて実行可能なメドレー 1, 2, 3に共通な項目であり、第 1 選択演出にていずれのキャラクタが選択された場合でも、第 2 選択演出において常に所定態様（「メドレー」の文字のみが表示される態様）で表示されるが、第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 0の選択を受付けた場合、第 1 選択演出において選択された第 1 項目（キャラクタ）の種別に応じて異なる種類のメドレー 1, 2, 3が再生されるようになっている。

【0 5 6 1】

また、第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 1 Aの選択を受付けた場合は、タイトル A の楽曲が再生され、第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 1 Bの選択を受付けた場合は、タイトル B の楽曲が再生され、第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 1 Cの選択を受付けた場合は、タイトル C の楽曲が再生される。これら第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 1 A～1 1 1 S G 0 2 1 Cは、バトル演出にて実行可能な楽曲 A, B, C 各々に固有な項目であり、第 1 選択演出にていずれのキャラクタが選択された場合でも、いずれかの第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 1 A～1 1 1 S G 0 2 1 Cの選択を受付けた場合、第 1 選択演出において選択された第 1 項目（キャラクタ）の種別によらず、常に第 2 項目 1 1 1 S G 0 2 1 A～1 1 1 S G 0 2 1 C 各々に対応する楽曲 A, B, C が再生されるようになっている。

【0 5 6 2】

図 9-16に戻り、1 1 1 S G S 4 3 9にて第 2 選択画面の表示終了タイミングでない場合には、第 1 選択画面または第 2 選択画面の表示中であるか否かを判定し（1 1 1 S G S 4 4 0）、第 1 選択画面または第 2 選択画面の表示中である場合には、プッシュセンサ 3 5 Bからの検出信号の入力があるか否か、つまり、プッシュボタン 3 1 Bの操作を検出したか否かを判定し（1 1 1 S G S 4 4 1）、検出信号の入力がある場合にはカーソル画像 1 1 1 S G 0 0 5を所定方向へ移動させて選択状態とする項目を変更する処理を実行し（1 1 1 S G S 4 4 2）、1 1 1 S G S 4 4 7に進み、検出信号の入力がない場合にはそ

10

20

30

40

50

のまま 1 1 1 S G S 4 4 7 に進む。

【0 5 6 3】

1 1 1 S G S 4 4 0 にて第 1 選択画面または第 2 選択画面の表示中でない場合には、S U 演出の実行が決定された場合にセットされる前半 S U 予告演出プロセステーブルに基づく制御の終了タイミングであるか否かをプロセスタイマ設定値に基づいて判定し（1 1 1 S G S 4 4 3）、前半 S U 予告演出プロセステーブルに基づく制御の終了タイミングでない場合には 1 1 1 S G S 4 4 7 に進み、前半 S U 予告演出プロセステーブルに基づく制御の終了タイミングである場合には、S U 予告における選択結果に対応した後半 S U 予告演出プロセステーブルをセットし（1 1 1 S G S 4 4 4）、選択した後半 S U 予告演出プロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（1 1 1 S G S 4 4 5）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部（プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行し（1 1 1 S G S 4 4 6）、当該処理を終了する。

10

【0 5 6 4】

1 1 1 S G S 4 4 7 においては、予告演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（1 1 1 S G S 4 4 7）。予告演出プロセスタイマがタイマアウトしていたら、予告演出の予告演出プロセスデータの切り替えを行う（1 1 1 S G S 4 4 8）。即ち、予告演出プロセステーブルにおける次に設定されている予告演出プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（1 1 1 S G S 4 4 9）。また、その次に設定されている予告演出プロセスデータに含まれる表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御実行データ、入力制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更し（1 1 1 S G S 4 5 0）、当該予告演出処理を終了する。

20

【0 5 6 5】

このように、予告演出プロセステーブルと予告演出プロセスタイマとに基づいて予告演出の制御が実行されることにより、予告演出プロセステーブルにおける開始タイミングにおいて予告演出が開始されて、順次、予告演出プロセステーブルに記述されている予告演出の制御内容が実行されていくことで予告演出が、予告演出の期間が終了するまで実行される。

30

【0 5 6 6】

また、本実施の形態では、図 9-19（C）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、バトル予告の第 2 選択画面にてメドレーに対応する第 2 項目の選択を受付けた場合、第 1 選択画面にて受付けたキャラクタ A～C に応じた種別のメドレー 1～3 を再生するが、バトル演出とは異なる大当り中演出等において、第 1 選択画面にて受付けたキャラクタ A～C に応じた楽曲 a～c が再生されるようになっている。

【0 5 6 7】

（バトル予告及び S U 予告の演出動作例）

40

次に、バトル予告及び S U 予告の演出動作例について、図 9-21～図 9-24 に基づいて説明する。図 9-21 は、（A）～（E）は第 1 選択演出の流れを示す説明図である。図 9-22 は、（A）～（F）はバトル予告の流れを示す説明図である。図 9-23 は、（A）～（D）は S U 予告における第 2 選択演出の流れを示す説明図である。図 9-24 は、（A）～（H）は S U 演出の流れを示す説明図である。

【0 5 6 8】

まず、図 9-21（A）に示すように、演出図柄の可変表示の開始時に、演出制御用 C P U 1 2 0 がバトル予告または S U 予告の実行を決定した場合、図 9-21（B）に示すように、演出図柄の可変表示を開始したときから所定期間が経過した時点で第 1 選択画面の表示を開始する。ここでは、抽選により第 1 項目 1 1 1 S G 0 0 1 A を初期選択状態と

50

することが決定された場合が示されている。

【0569】

次いで、操作有効期間内に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作がなければ、図9-21(C)に示すように第1項目111SG001Aにカーソル画像111SG005が位置した状態が維持され、操作有効期間内に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作があれば、図9-21(D)に示すように、操作に応じてカーソル画像111SG005が第1項目111SG001A→第1項目111SG001B→第1項目111SG001C→第1項目111SG001A・・・の順に移動していく。

【0570】

そして、図9-21(E)に示すように、操作有効期間が経過した場合、その時点でカーソル画像111SG005が位置している第1項目の選択を受付ける（ここでは、第1項目111SG001Aが選択されている）。

10

【0571】

次に、図9-22(A)に示すように、実行が決定された予告演出がバトル予告である場合、バトル予告用の第2選択画面の表示を開始する。ここでは、第1選択演出にて選択されたキャラクタAの画像が表示され、第2項目111SG020を初期選択状態とした場合が示されている。

【0572】

次いで、操作有効期間内に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作がなければ、図9-22(C)に示すように第2項目111SG020にカーソル画像111SG005が位置した状態が維持され、操作有効期間内に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作があれば、図9-22(D)に示すように、操作に応じてカーソル画像111SG005が第2項目111SG021A→第2項目111SG021B→第2項目111SG021C→第2項目111SG021A・・・の順に移動していく。

20

【0573】

そして、操作有効期間が経過した場合、その時点でカーソル画像111SG005が位置している第2項目の選択を受付ける。第2選択画面の表示終了時に第2項目111SG020にカーソル画像111SG005が位置していることによりメドレーの選択を受付けた場合、可変表示においてスーパーリーチに発展し、図9-22(E)に示すようにバトル演出（スーパーリーチ演出）が開始された場合、第1選択演出においてキャラクタAの選択を受付けた状態で第2選択演出においてメドレーの選択を受付けたため、バトル演出のBGMとしてメドレー1が再生される。また、第1選択演出においてキャラクタBの選択を受付けた状態で第2選択演出においてメドレーの選択を受付けた場合はバトル演出のBGMとしてメドレー2が再生され、第1選択演出においてキャラクタCの選択を受付けた状態で第2選択演出においてメドレーの選択を受付けた場合はバトル演出のBGMとしてメドレー3が再生される。

30

【0574】

また、第2選択画面の表示終了時に第2項目111SG021Bにカーソル画像111SG005が位置していることによりタイトルBの選択を受付けた場合、可変表示においてスーパーリーチに発展し、図9-22(F)に示すようにバトル演出（スーパーリーチ演出）が開始されたときに、バトル演出のBGMとして、第2選択演出において選択を受付けたタイトルBの楽曲Bが再生される。また、第2選択画面の表示終了時にタイトルAの選択を受付けた場合は、バトル演出のBGMとしてタイトルAの楽曲Aが再生され、第2選択画面の表示終了時にタイトルCの選択を受付けた場合は、バトル演出のBGMとしてタイトルCの楽曲Cが再生される。

40

【0575】

次に、第1選択演出の終了後、図9-23(A)に示すように、実行が決定された予告演出がSU予告である場合、SU予告用の第2選択画面の表示を開始する。ここでは、第1選択演出にて選択されたキャラクタAの画像が表示され、第2項目111SG022Xを初期選択状態とした場合が示されている。尚、第1選択演出にてキャラクタBの選択を

50

受付けた場合、キャラクタBの画像を表示し、第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Yを初期選択状態とする。第1選択演出にてキャラクタCの選択を受付けた場合、キャラクタCの画像を表示し、第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Yを初期選択状態とする。

【0576】

次いで、操作有効期間内に遊技者によるプッシュボタン3 1 Bの操作がなければ、図9-23(B)に示すように第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Xにカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が位置した状態が維持され、操作有効期間内に遊技者によるプッシュボタン3 1 Bの操作があれば、図9-23(C)に示すように、操作に応じてカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が第2項目1 1 1 S G 0 2 2 X→第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Y→第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Z→第2項目1 1 1 S G 0 2 2 X・・・の順に移動していく。

10

【0577】

そして、操作有効期間が経過した場合、その時点でカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が位置している第2項目の選択を受付ける。第2選択画面の表示終了時に第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Xにカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が位置していることによりパターンXの選択を受付けた場合、図9-24(A)～(D)に示すパターンXに基づくSU演出が開始される。第2選択画面の表示終了時に第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Yにカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が位置していることによりパターンYの選択を受付けた場合、図9-24(E)～(H)に示すパターンYに基づくSU演出が開始される。第2選択画面の表示終了時に第2項目1 1 1 S G 0 2 2 Zにカーソル画像1 1 1 S G 0 0 5が位置していることによりパターンZの選択を受付けた場合、パターンZに基づくSU演出(図示略)が開始される。

20

【0578】

図9-24(A)～(D)に示すように、パターンXに基づくSU演出では、図9-24(A)に示すステップ1において画像表示装置5の表示画面にキャラクタX1の画像1 1 1 S G 0 3 1 Aが表示され、図9-24(B)に示すステップ2において画像表示装置5の表示画面にキャラクタX2の画像1 1 1 S G 0 3 1 Bが表示され、図9-24(C)に示すステップ3において画像表示装置5の表示画面にキャラクタX3の画像1 1 1 S G 0 3 1 Cが表示され、図9-24(D)に示すステップ4において画像表示装置5の表示画面にキャラクタAの画像1 1 1 S G 0 0 1 Aが表示される。

【0579】

尚、各ステップにて表示されるキャラクタの画像は、画像1 1 1 S G 0 3 1 A<画像1 1 1 S G 0 3 1 B<画像1 1 1 S G 0 3 1 C<画像1 1 1 S G 0 0 1 Aのように、ステップ回数が多くなるにつれて大きなキャラクタの画像が表示されるようになっている。

30

【0580】

また、図9-24(E)～(H)に示すように、パターンYに基づくSU演出では、図9-24(E)に示すステップ1において画像表示装置5の表示画面にキャラクタY1の画像1 1 1 S G 0 3 2 Aが表示され、図9-24(F)に示すステップ2において画像表示装置5の表示画面にキャラクタY2の画像1 1 1 S G 0 3 2 Bが表示され、図9-24(G)に示すステップ3において画像表示装置5の表示画面にキャラクタY3の画像1 1 1 S G 0 3 2 Cが表示され、図9-24(H)に示すステップ4において画像表示装置5の表示画面にキャラクタBの画像1 1 1 S G 0 0 1 Bが表示される。

40

【0581】

尚、各ステップにて表示されるキャラクタの画像は、画像1 1 1 S G 0 3 2 A<画像1 1 1 S G 0 3 2 B<画像1 1 1 S G 0 3 2 C<画像1 1 1 S G 0 0 1 Bのように、ステップ回数が多くなるにつれて大きなキャラクタの画像が表示されるようになっている。

【0582】

また、特に図示しないが、パターンZに基づくSU演出では、ステップ1において画像表示装置5の表示画面にキャラクタZ1の画像(図示略)が表示され、ステップ2において画像表示装置5の表示画面にキャラクタZ2の画像(図示略)が表示され、ステップ3において画像表示装置5の表示画面にキャラクタZ3の画像(図示略)が表示され、ステップ4において画像表示装置5の表示画面にキャラクタCの画像1 1 1 S G 0 0 1 Cが表

50

示される。尚、各ステップにて表示されるキャラクタの画像は、ステップ回数が多くなるにつれて大きなキャラクタの画像が表示されるようになっている。

【0583】

このように、SU演出では、ステップ1～3において、各演出パターンX、Y、Z各々に対応するキャラクタX1～3、Y1～3、Z1～3が表示可能とされている。また、ステップ4においては、各演出パターンX、Y、Z各々に対応するキャラクタA～Cが表示可能とされている。

【0584】

また、本実施の形態では、各演出パターンX、Y、Zにおいて登場するキャラクタX1～3、Y1～3、Z1～3は、第1選択演出にて選択されるキャラクタA～Cとは別個のキャラクタとされる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、対応するキャラクタA～Cまたは該キャラクタA～Cに類似するキャラクタとしてもよい。また、各演出パターンX、Y、Zのステップ1～3において出現するキャラクタX1～3、Y1～3、Z1～3は各々異なっているが、一のキャラクタX、Y、Zが順次大きくなるだけでもよい。

【0585】

以上説明したように、本実施の形態のパチンコ遊技機1にあっては、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1であって、種類の異なる複数の演出の各々に対応する項目（例えば、第1項目や第2項目）を遊技者が選択可能に表示して、演出の選択を受け付け可能な演出選択手段（例えば、演出制御用CPU120が予告演出処理における111SGS435や111SGS466、111SGS467にて第1選択画面や第2選択画面を表示する部分など）と、前記演出選択手段にて受付けた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が111SGS305の予告演出処理においてバトル予告やSU予告を実行する部分など）と、を備え、前記演出選択手段は、各々の演出において固有な項目を選択する第1選択（例えば、第1項目の選択）と、各々の演出において共通な項目を選択する第2選択（例えば、第2項目の選択）とを受け付け可能であって、演出制御用CPU120は、バトル予告の第2選択画面にてメドレーに対応する第2項目の選択を受け付けた場合、第1選択画面にてキャラクタAの選択を受け付けていればバトル演出においてメドレー1を再生し、第1選択画面にてキャラクタBの選択を受け付けていればバトル演出においてメドレー2を再生し、第1選択画面にてキャラクタCの選択を受け付けていればバトル演出においてメドレー3を再生する。

【0586】

このようにすることで、選択項目の増大を防ぎつつ、演出のバリエーションを増加させることができる。

【0587】

具体的には、遊技者が複数種類の演出（例えば、メドレー1～3など）に対応する第2項目のうちからいずれかを選択し、受付けた第2項目に応じた演出を実行可能である場合、第2選択画面において、メドレー1～3各々に対応する第2項目を複数表示しなくて済むため、遊技者は混乱することなく操作有効期間内に好適な演出を選択しやすくなる。尚、「選択」とは、カスタマイズすることや設定をオン状態／オフ状態にすること等を含む。

【0588】

また、演出制御用CPU120は、第1選択画面を表示して第1項目の選択を受け付けた第1タイミングの後の第2タイミングにて、第2選択画面を表示して第2項目の選択を受け付ける。

【0589】

このようにすることで、一度に表示される選択項目が多くなり遊技者が混乱することを抑制できる。つまり、第1項目と第2項目とを一の選択画面に表示することで選択項目が多くなり遊技者が混乱することを抑制できる。

【0590】

また、バトル予告の第1選択演出にて受付けたキャラクタA～Cは、バトル演出（スーパーリーチ演出）が実行される期間にわたり登場するキャラクタである。

【0591】

このようにすることで、選択された項目に応じた演出が実行される期間が長くなるので、興趣を高めることができる。

【0592】

また、演出制御用CPU120は、第2選択画面にてメドレーに対応する第2項目の選択を受付けた場合、第1選択画面にて受付けたキャラクタA～Cに応じた種別のメドレー1～3を再生するが、バトル演出とは異なる大当たり中演出等において再生される楽曲a～cは、第1選択画面にて受付けたキャラクタA～Cに応じた楽曲が再生される。

10

【0593】

このようにすることで、第1選択画面にて選択された項目に応じて第1選択対応演出（バトル演出）以外の演出の内容（大当たり中演出に再生される楽曲の種別等）も異なるため、興趣が向上する。

【0594】

また、第2選択画面の選択態様は、第1選択画面において選択された項目に応じて演出が変化する第1態様（例えば、メドレーの第2項目）と、第1選択画面の選択態様によらず演出が変化しない第2態様（例えば、タイトルA～Cの第2項目）とを含む。

【0595】

このように、第2選択画面の選択態様は、第1選択画面において選択された項目に応じて変化しない項目を含むので、遊技者の多様なニーズに対応できる。

20

【0596】

また、本実施の形態のパチンコ遊技機1にあっては、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1であって、種類の異なる複数の演出の各々に対応する項目（例えば、第1項目や第2項目）を遊技者が選択可能に表示して、演出の選択を受付け可能な演出選択手段（例えば、演出制御用CPU120が111SGS435や111SGS466、111SGS467にて第1選択画面や第2選択画面を表示する部分など）と、前記演出選択手段にて受付けた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が111SGS305の予告演出処理においてバトル予告やSU予告を実行する部分など）と、特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が第1選択演出を実行する部分）と、を備え、演出制御用CPU120は、SU予告の第1選択画面にてキャラクタAの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンXの第2項目を初期選択状態とし、第2選択画面にてキャラクタBの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンYの第2項目を初期選択状態とし、第1選択画面にてキャラクタCの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンZの第2項目を初期選択状態とする。

30

【0597】

このようにすることで、特定演出の態様に応じて項目の表示態様が変わるため、興趣が向上する。詳しくは、SU予告の第1選択画面にて選択を受付けたキャラクタA～Cの種別に応じて、第2選択画面において初期選択状態となる第2項目が変わるため、遊技者が第2選択画面にて選択操作を行わない場合であっても、第1選択画面にて受付けたキャラクタの種別に応じてSU演出の演出パターンが変わるため、遊技の興趣が向上する。

40

【0598】

また、本実施の形態では、第1選択画面にて初期選択状態となる第1項目を、抽選の実行により決定するため、遊技者が第1選択画面にて選択操作を行わない場合であってもキャラクタが変わり、これに伴いSU演出の演出パターンが変わるため、遊技の興趣が向上する。

【0599】

また、演出制御用CPU120は、前記第1態様の特定演出（例えば、キャラクタA）に対する関連性が前記第2態様の特定演出（例えば、キャラクタB、C）に対する関連性よりも高い第1項目（例えば、パターンXに対応する第2項目）と、前記第2態様の特定

50

演出に対する関連性が前記第1態様の特定演出に対する関連性よりも高い第2項目（例えば、パターンY、Zに対応する第2項目）と、を選択表示可能であり、第1選択画面でキャラクタAの選択を受付けた場合、第2選択画面では遊技者の操作によらず演出パターンXの第2項目が選択される態様で表示し、第1選択画面でキャラクタY、Zの選択を受付けた場合、第2選択画面では遊技者の操作によらず演出パターンY、Zの第2項目が選択される。

【0600】

このようにすることで、遊技者の興趣に応じた演出を実行することが可能となる。詳しくは、第1選択画面でキャラクタA～Cのいずれかに対応する第1項目の選択を受付けた場合、第2選択画面では、遊技者が選択操作をしない場合であっても、第1選択画面で受

10

【0601】

また、演出制御用CPU120は、SU予告の第1選択画面にてキャラクタAの選択を受付け、第2選択画面において初期選択状態とした演出パターンXの第2項目の選択を受付けた場合、SU演出のステップ4においてキャラクタAを登場させる。

【0602】

このようにすることで、第1選択画面にて受付けたキャラクタAに関連する演出パターンXに基づくSU演出は、キャラクタAそのものが登場する演出であるため、遊技者の選

20

【0603】

尚、本実施の形態では、第1選択画面にて受付けたキャラクタA、つまり、第1態様の特定演出であるキャラクタAに対する関連性が、第2態様の特定演出であるキャラクタB、Cよりも高い演出パターンの一例として、SU演出におけるステップ4が実行された場合に第1選択画面にて受付けたキャラクタAが登場する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1態様の特定演出に対する関連性が第2態様の特定演出よりも高い演出とは、上記のように、第1態様の特定演出が登場可能な演出だけでなく、例えば、各キャラクタA～Cと敵対するキャラクタA'～C'であったり、各人物A～Cが搭乗可能なロボットA'～C'であったり、各動物A～Cが好む植物A'～C'など、各

30

【0604】

また、演出制御用CPU120は、SU予告において、第2選択画面において初期選択状態とされた演出パターンに基づくSU演出を実行する場合、大当たりになるとときにはハズレの場合よりも高い割合でステップ4にてキャラクタA～Cが登場する。

【0605】

このようにすることで、第1選択演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。つまり、SU演出では、ステップ1～4のうち、第1選択演出にて選択を受付けたキャラクタ（特定演出）が登場するステップ4まで変化させない場合があることで、SU演出の初期段階（例えば、ステップ1～3）でキャラクタA～Cが登場する

40

ことを予測し難くなり、これにより期待感を持続させることができるため、演出効果が向上する。また、大当たりになる場合にハズレよりも高い割合でステップ4が実行されるため、遊技者はステップ4においてキャラクタが出現することを期待するようになる。

【0606】

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU120は、バトル予告やSU予告において実行される第1選択画面にて表示される第1項目や、第2選択画面にて表示される第2項目の数は変化しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たりの連荘回数が所定回数に達したり、遊技機の稼働を開始してから所定期間が経過したり、遊技場の営業期間における所定タイミングに達したり、携帯連動等の遊技履歴に応じて特定条件が成立した場合に、第1項目や第2項目において遊技者が選択可能な項

50

目、つまり、バトル演出にて再生される楽曲やS U演出の演出パターン等が増加するようにしてもよい。このようにすることで、選択のバリエーションが広がるので、興味が向上する。

【0607】

また、前記実施の形態において、バトル予告の第1選択演出において選択された第1項目に応じて実行される演出（キャラクタA～C）や、第2選択演出において選択された第2項目に応じて実行される演出（メドレーや楽曲）は、一のバトル演出にて実行される演出、つまり、バトル演出を構成する演出要素であるが、キャラクタによる演出や楽曲を再生する演出は個別に実行されるものであってもよい。

【0608】

また、前記実施の形態では、第1選択演出にて、複数種類の演出（例えば、キャラクタAが登場するバトル演出やS U演出、キャラクタBが登場するバトル演出やS U演出、キャラクタCが登場するバトル演出やS U演出など）に対応する複数の第1項目（例えば、第1項目111SG001A～111SG001C）が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1選択演出にて一の演出のみ選択可能（例えば、キャラクタAのみ選択可能など）としてもよい。

【0609】

また、前記実施の形態では、第2選択演出にて、複数種類の演出（例えば、バトル演出にて再生されるメドレーやタイトルA～Cなど）に対応する複数の第2項目（例えば、第2項目111SG020、111SG021A～111SG021C）が表示される形態

【0610】

また、前記実施の形態では、第1選択演出にて選択を受け可能な演出（第1項目）として、キャラクタA～Cが出現する複数種類のバトル演出やS U演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、バトル演出にて対戦する敵キャラクタや、バトル演出やS U演出における背景画像、セリフ、カットイン画像、再生される楽曲、発光表示パターン、演出モード（例えば、先読み演出が実行されやすいモード、プレミア演出が実行されやすいモード等）など、キャラクタが出現する演出以外の種々の演出としてもよい。言い換えると、例えば、バトル演出やS U演出にて実行される演出要素（例えば、キャラクタ、背景画像、セリフ、カットイン画像、楽曲、発光表示パターン、演出モードなど）を第1選択演出にて選択を受け可能であればよい。

【0611】

さらに、前記実施の形態では、第1選択演出や第2選択演出において、予告演出としてのバトル演出やS U演出の種別を選択可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出以外の演出（例えば、前兆演出、保留変化演出、大当たり中演出、高ベース中演出、高確中演出、リーチ演出、昇格演出、デモ演出、演出モードなど）の種別を選択可能としてもよい。

【0612】

また、前記実施の形態では、第1選択演出と第2選択演出とは、可変表示が開始されてから終了するまでの期間における第1タイミングにて第1選択演出が実行され、該第1タイミングとは異なる（第1タイミングよりも後の）第2タイミングで第2選択演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1選択演出と第2選択演出の実行タイミングは種々に変更可能であり、例えば、可変表示が開始されてから終了するまでの期間におけるリーチ前の第1タイミングで第1選択演出が実行され、リーチ中やリーチ後の第2タイミングで第2選択演出が実行されるものでもよい。

【0613】

また、可変表示が開始されてから終了するまでの期間における第1タイミングにて第1選択演出が実行され、当該可変表示が終了した後の第2タイミング（例えば、大当たり中演出、高ベース中演出、高確中演出など）で第2選択演出が実行されるものでもよい。さら

に、可変表示が開始されてから終了するまでの期間における第1タイミングにて第1選択演出が実行され、当該可変表示が終了した後の第2タイミング（例えば、次回以降の可変表示中など）で第2選択演出が実行されるものでもよい。

【0614】

さらに、第1選択演出と第2選択演出とを同タイミングで実行（例えば、一の選択画面にて第1項目の選択と第2項目の選択とを受付け可能）してもよい。

【0615】

また、前記実施の形態では、バトル予告における第2選択画面にてメドレーの第2項目の選択を受付けた場合、第1選択画面にて受付けた第1項目に応じて、バトル演出にて再生されるメドレー1～3の種別が異なる（再生される楽曲が全て異なる）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、バトル演出にて再生されるメドレー1～3の楽曲のうち、一部の楽曲が異なるものでもよい。詳しくは、メドレー1～3にて再生される複数のうち一部の楽曲（例えば、1曲）はメドレー1～3にて共通で、他の楽曲（例えば、2～3曲）は第1選択画面にて受付けた第1項目に応じて異なるものでもよい。さらに、メドレー1～3は、第1選択画面にて受付けた第1項目の種別によらず、再生される楽曲は全て共通であるが、第1選択画面にて受付けた第1項目の種別に応じて、再生順序、再生される曲番、バージョン（曲調）等が異なるものでもよい。

【0616】

また、前記実施の形態では、バトル予告における第2選択画面にてメドレーの第2項目の選択を受付けた場合、第1選択画面にて受付けた第1項目に応じて、バトル演出にて再生されるメドレー1～3の種別が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2項目は、第1選択画面にて受付けた第1項目に応じて再生される楽曲が異なるものであれば、例えば、メドレーでなく一の楽曲であってもよく、この場合、第1選択画面にて受付けた第1項目に応じて、再生される曲番やバージョン（曲調）等が異なればよい。

【0617】

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU120が、SU予告の第1選択演出（特定演出）にてキャラクタAの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンXの第2項目を初期選択状態とし、第1選択演出（特定演出）にてキャラクタBの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンYの第2項目を初期選択状態とし、第1選択演出（特定演出）にてキャラクタCの選択を受付けた場合、第2選択画面においてパターンZの第2項目を初期選択状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SU予告においては、キャラクタA～Cを遊技者による選択にて受付け可能とせず、例えば、抽選にて決定したキャラクタA～C（特定演出）に応じて、第2選択画面において初期選択状態とする第2項目を決定するようにしてもよい。

【0618】

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU120は、SU予告用の第2選択画面において、第1選択演出において選択された第1項目のキャラクタA～Cとの関連性が他のキャラクタよりも高い演出パターンX、Y、Zに対応する第2項目を初期選択状態とした態様で表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出が第1態様（例えば、キャラクタA）で実行された場合と特定演出が第2態様（例えば、キャラクタBやキャラクタCなど）で実行された場合とで、第2選択画面において第2項目の選択を受付ける際の表示態様が異なる（初期選択状態となる第2項目が異なる）ものであれば、特定演出と初期選択状態となる第2項目との関連性は必ずしもなくてもよい。

【0619】

また、前記実施の形態では、SU予告用の第2選択画面において、複数のうちいずれかの第2項目を反転表示してカーソル画像111SG005を位置させることで初期選択状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出が第1態様（例えば、キャラクタA）で実行された場合と特定演出が第2態様（例えば、キャラクタBやキャラクタCなど）で実行された場合とで、第2選択画面において第2項目の選択

を受付ける際の表示態様が異なるようになっていけばよく、例えば、第2項目の表示態様は変化させずに、その周囲の表示態様を変化させることで初期選択状態としたり、初期選択状態とする第2項目を他の第2項目よりも手前側に拡大表示するなど、他の第2項目よりも目立つ（強調した）態様にて表示するようにしてもよい。

【0620】

また、前記実施の形態では、第1選択画面や第2選択画面において、プッシュボタン31Bを操作することにより選択可能な項目が順次切替わり、操作有効期間が終了したタイミングで選択されている項目の選択を受付け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、スティックコントローラ31Aや十字キーやジョグダイヤル等の第1操作手段にて項目の選択操作を可能とし、プッシュボタン31B等の第2操作手段にて選択された項目を操作有効期間内に受け付け可能としてもよい。

10

【0621】

また、前記実施の形態では、一の変表示の実行期間内において、特定演出としての第1選択演出と第2選択演出とが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第1演出状態（例えば、リーチ演出など）にて特定演出としてタイトル報知演出を実行し、第1演出状態の終了後に移行する第2演出状態（例えば、大当たり演出）において演出（例えば、楽曲）の選択を受け付け可能とし、タイトル報知演出が第1態様で実行された場合とタイトル報知演出が第2態様で実行された場合とで、第2項目の選択を受け付ける際の表示態様が異なるようにしてもよい。

20

【0622】

詳しくは、演出制御用CPU120は、図9-25（A）に示すように可変表示が開始された後、リーチ状態（第1演出状態）になったときに、図9-25（B）に示すようにリーチの種別がリーチA～Cのうち「リーチA」であることを示す画像111SG040を表示して報知する演出と、図9-25（C）に示すようにリーチの種別が「リーチC」であることを示す画像111SG041を表示してことを報知する演出と、を実行可能であり、「リーチA」であることを報知した場合、図9-25（D）に示すように、大当たり中演出において再生する楽曲を複数のうちから選択可能な選択画面においては「タイトルA」の楽曲の再生に対応する項目111SG050を初期選択状態とし、「リーチC」であることを報知した場合、図9-25（E）に示すように、大当たり中演出において再生する楽曲を複数のうちから選択可能な選択画面においては「タイトルC」の楽曲の再生に対応する項目111SG051を初期選択状態としてもよい。

30

【0623】

このようにすることで、リーチ状態（第1演出状態）で実行された特定演出の態様が、リーチ状態（第1演出状態）とは異なる大当たり中演出（第2演出状態）で実行される演出の選択に反映されるため、遊技の進行に応じて演出をスムーズに実行できる。

【0624】

また、前記実施の形態では、第1選択画面にて受付けたキャラクタA～Cに応じた種別のメドレー1～3を再生するが、バトル演出とは異なる大当たり中演出等において、第1選択画面にて受付けたキャラクタA～Cに応じた楽曲a～cが再生されるようになっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1選択画面にて受付けた第1項目の種別に応じて、大当たり中演出に再生される映像や、リーチ演出、演出モード、背景画像、選択可能な予告演出の種別、予告演出の大当たり期待度等が変わるようにしてもよい。

40

【0625】

例えば、パチンコ遊技機1に図1～図8-1～27の特徴部122SGと図9-1～図9-25の特徴部111SGとを適用する場合は、例えば、特徴部111SGの予告演出として例示しているバトル予告やSU予告に代えて、特徴部122SGの設定されている設定値を示唆する示唆演出を適用してもよい。

【0626】

例えば、111SGの第1選択演出にて選択したキャラクタの種別に応じて、第2選択

50

演出において、特徴部 1 2 2 S G の設定値を示唆する示唆演出の種別を選択可能とすることが可能である。また、特徴部 1 2 2 S G の示唆演出にて示唆された設定値が第 1 態様（例えば、設定 1 を示唆）である場合と第 2 態様（例えば、設定 3）である場合とで、1 1 1 S G の第 2 選択演出にて項目の選択を受付ける際の表示態様（例えば、初期選択状態となる項目）が異なるようにしてもよい。

【符号の説明】

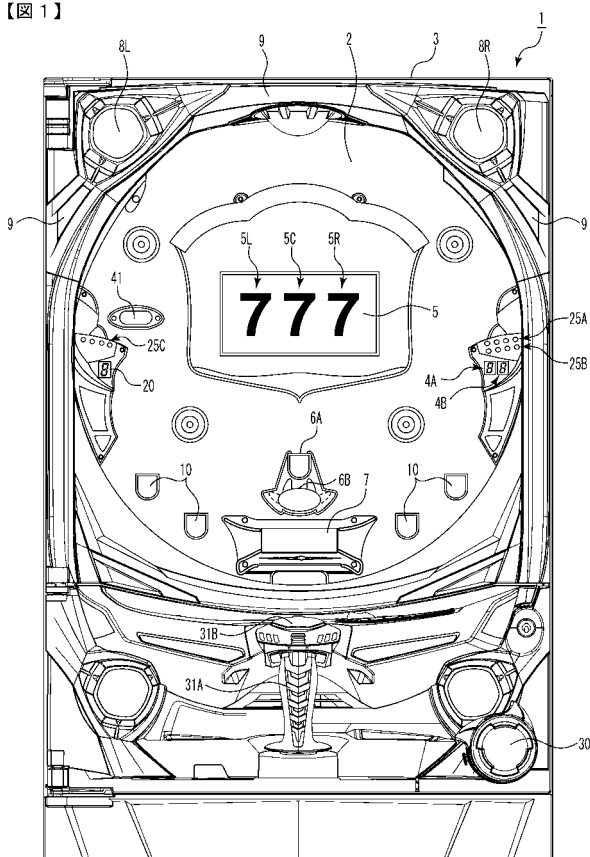
【0 6 2 7】

1	パチンコ遊技機
5	画像表示装置
3 1 B	押しボタン
1 0 3	C P U
1 2 0	演出制御用 C P U
1 1 1 S G 0 0 1 A ~ C	第 1 項目
1 1 1 S G 0 0 5	カーソル画像
1 1 1 S G 0 2 0	第 2 項目
1 1 1 S G 0 2 1 A ~ C	第 2 項目
1 1 1 S G 0 2 2 X ~ Z	第 2 項目

10

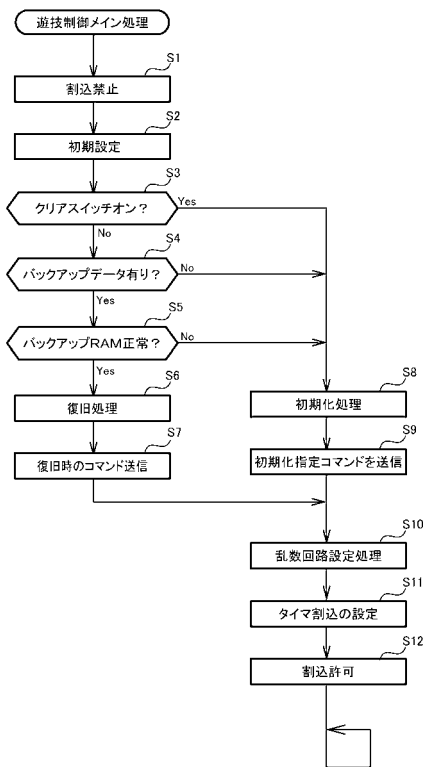
【図 1】

【図 1】



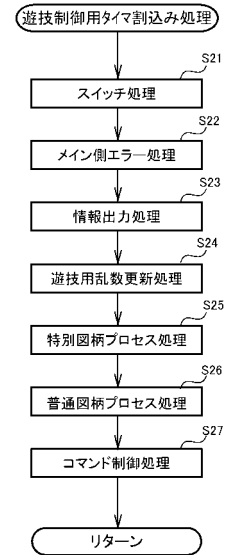
【図 3】

【図 3】



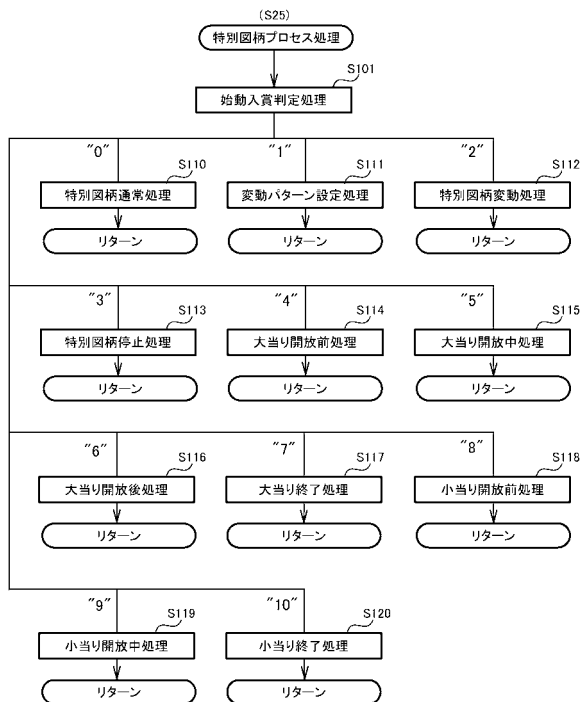
【図 4】

【図 4】



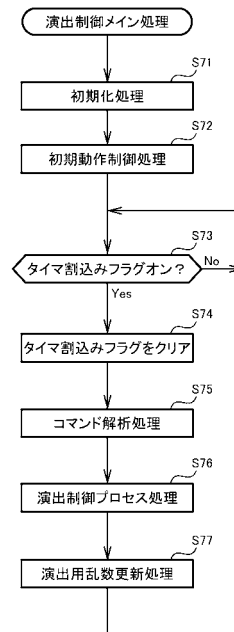
【図 5】

【図 5】

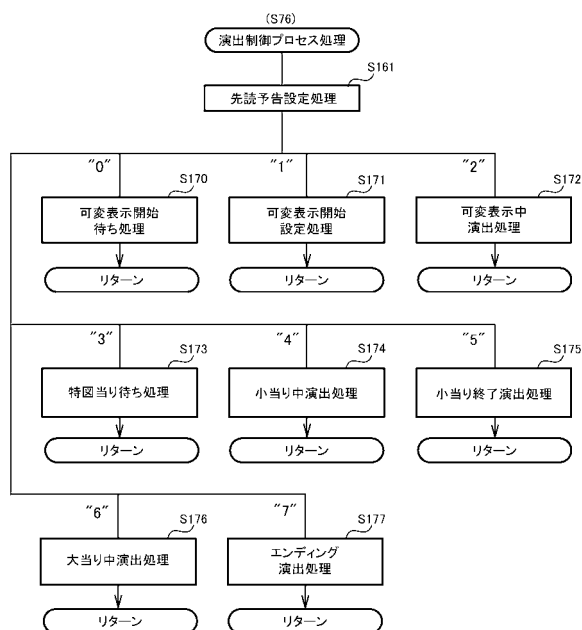


【図 6】

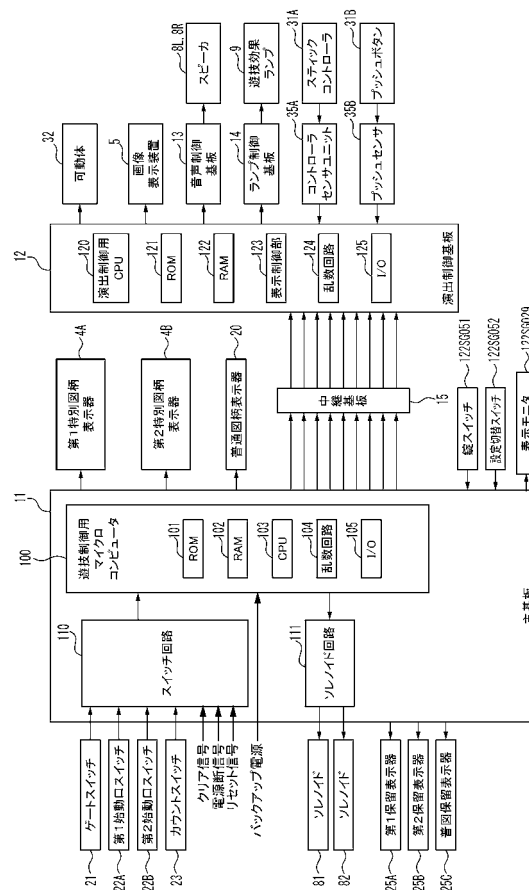
【図 6】



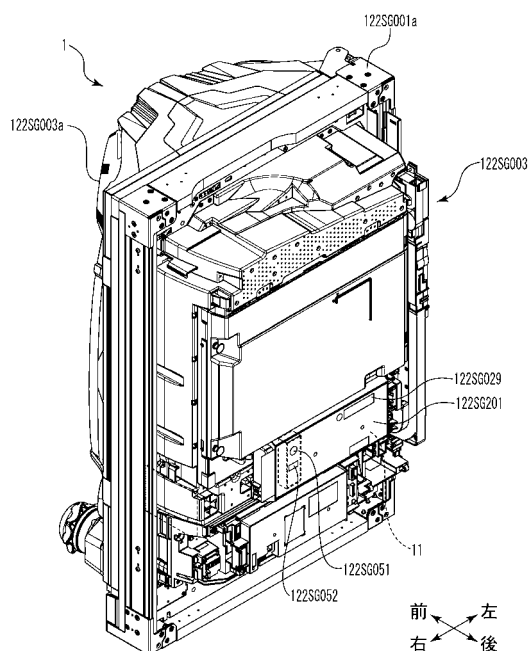
【图7】



【图 8-1】



【图 8-2】



【图 8-3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態異常	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動大入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動大入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

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

【图 8-4】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり確率判定用	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	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチ 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 - 6】

【図 8 - 6】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)	大当り
	32767～34078(確率:1/50)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～14571(確率:1/50)	大当り
	32767～34078(確率:1/50)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)	大当り
	32767～33429(確率:1/99)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)	大当り
	32767～33429(確率:1/99)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～149	100～199	100～249
大当りC	150～299	200～299	250～299

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0～99	0～99	0～99
大当りB	—	100～149	100～199
大当りC	100～299	150～299	200～299

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

大当り種別

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

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

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

【図 8 - 1 0】

【図 8 - 1 0】

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

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

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

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

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

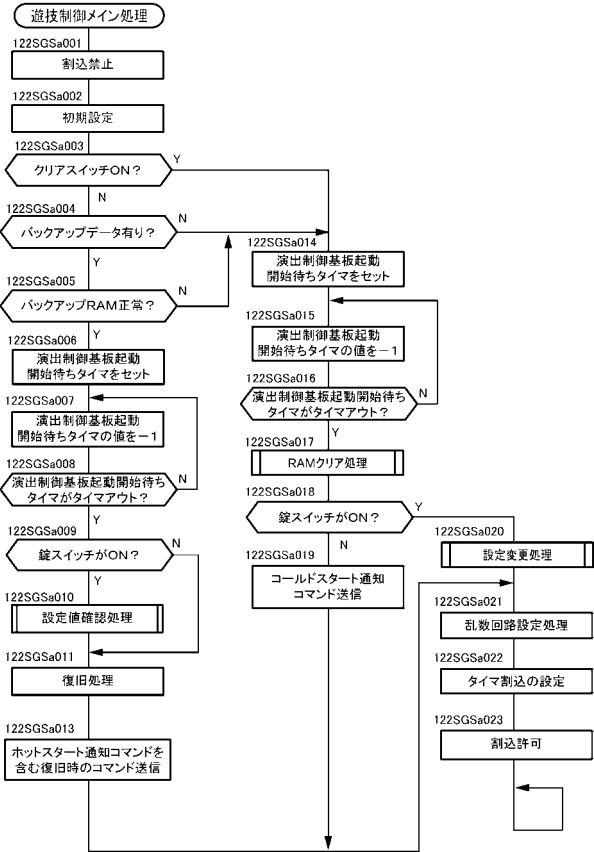
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

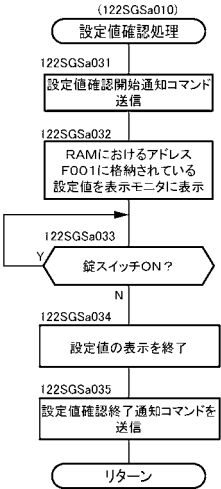
【図 8 - 1 1】

【図 8 - 1 1】



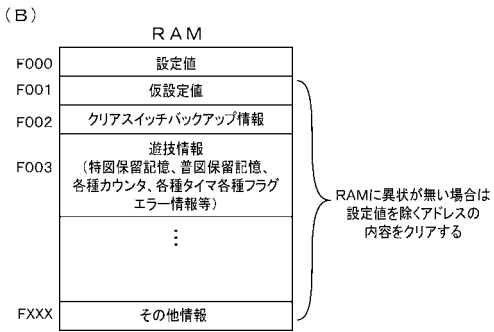
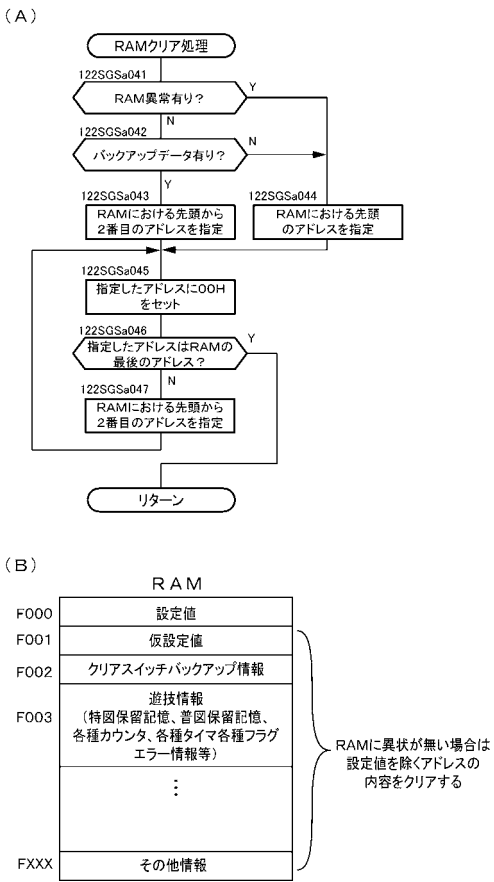
【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】



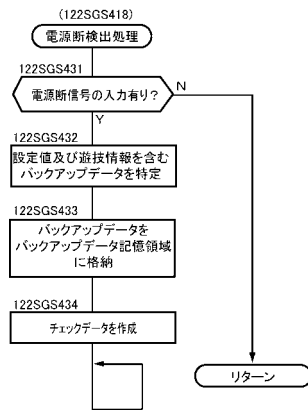
【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】



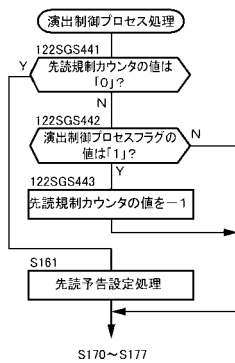
【図 8 - 2 1】

【図 8 - 2 1】



【図 8 - 2 2】

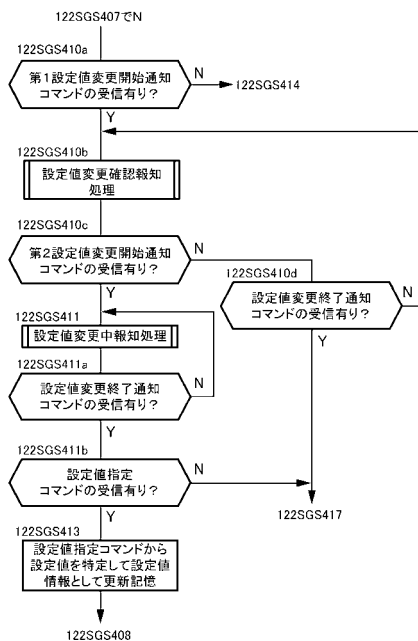
【図 8 - 2 2】



【図 8 - 2 4】

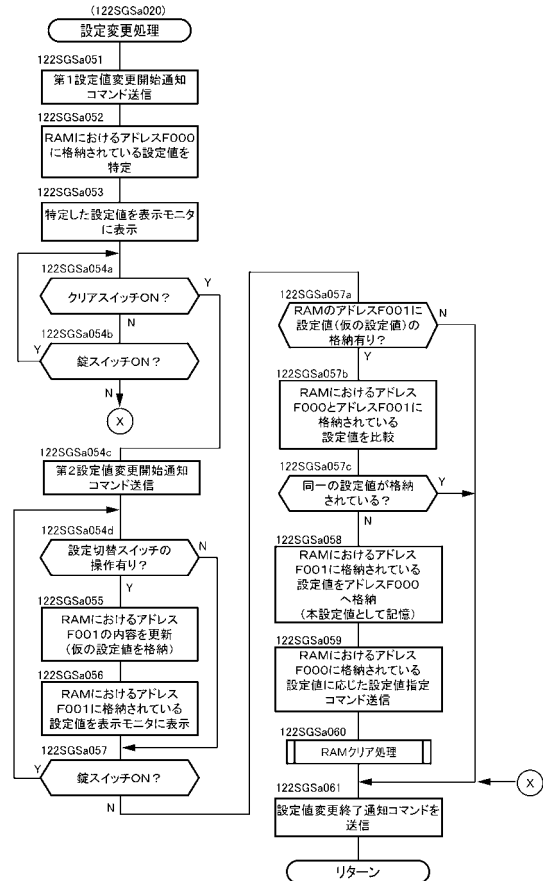
【図 8 - 2 4】変形例 8

演出制御メイン処理の一部



【図 8 - 2 3】

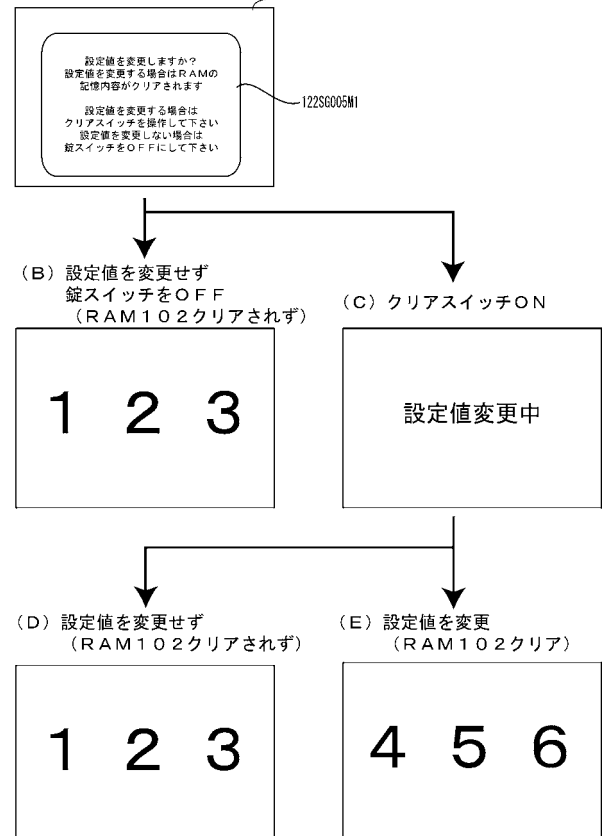
【図 8 - 2 3】変形例 8



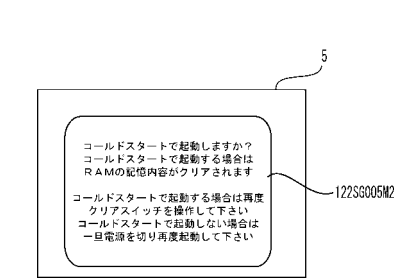
【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】変形例 8

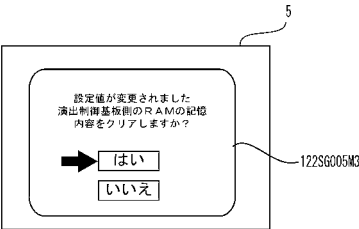
(A) 設定変更状態で起動



【図 8－26】
【図 8－26】変形例 9



【図 8－27】
【図 8－27】変形例 10
コールドスタート or 設定値を変更した場合
(プッシュボタンとスティックコントローラの操作で選択)



【図 9－1】
【図 9－1】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1特図の変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
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	大当りまたは小当りの終了指定
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	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	はずれ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3変動表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4変動表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5変動表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6変動表示結果指定	小当り

【図 9－2】
【図 9－2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	書図表示結果判定用

【図 9－3】
【図 9－3】

(A) 特図表示結果判定テーブル 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	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 特図表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 9－4】
【図 9－4】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	なし	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	16(通常開放ラウンド)

【図 9－5】
【図 9－5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	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	50000	スーパーリーチ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

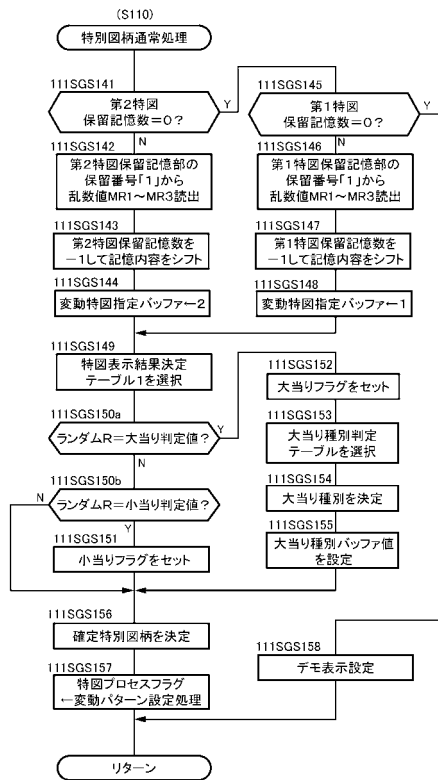
【図 9－6】
【図 9－6】

変動表示結果	非確変 大当り	確変大当り AorB	確変大当りC or小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブルA	大当り用変動パ ターンテーブルB	大当り用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	—	—	—	600	—	—	—
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	—	—	—	—	700	—	—
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	—	—	—	—	—	800	—
PA1-4(非Rははずれ時短)	—	—	—	—	—	—	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	—	—	—	300	200	99	98
PA2-2(スーパーRははずれ)	—	—	—	97	97	97	97
PB1-1(ノーマルR大当り)	498	250	—	—	—	—	—
PB1-2(スーパーR大当り)	499	747	—	—	—	—	—
PC1-1(特殊当り)	—	—	997	—	—	—	—

(数値は判定値数)

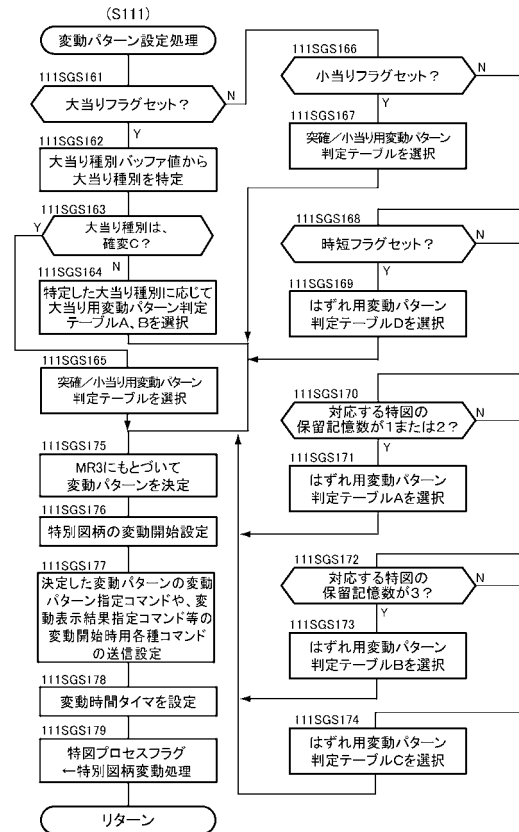
【図 9-7】

【図 9-7】



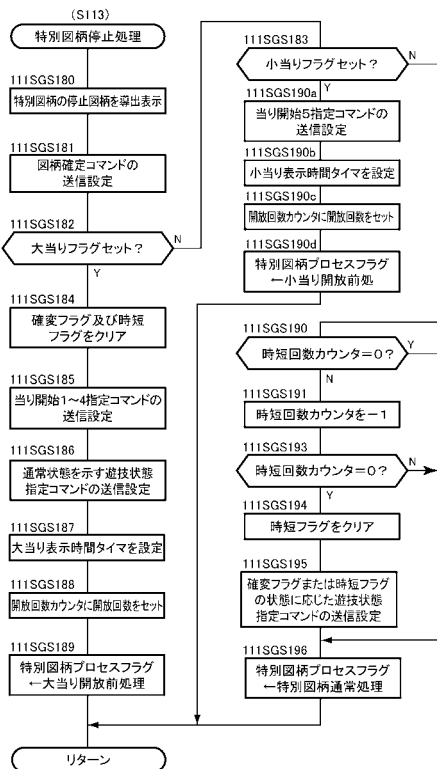
【図 9-8】

【図 9-8】



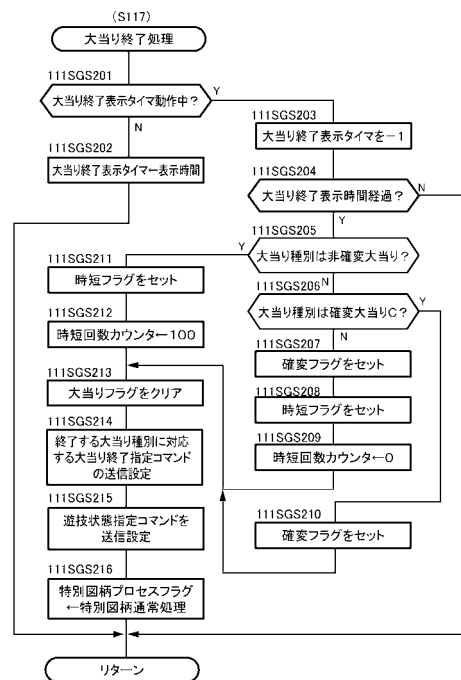
【図 9-9】

【図 9-9】



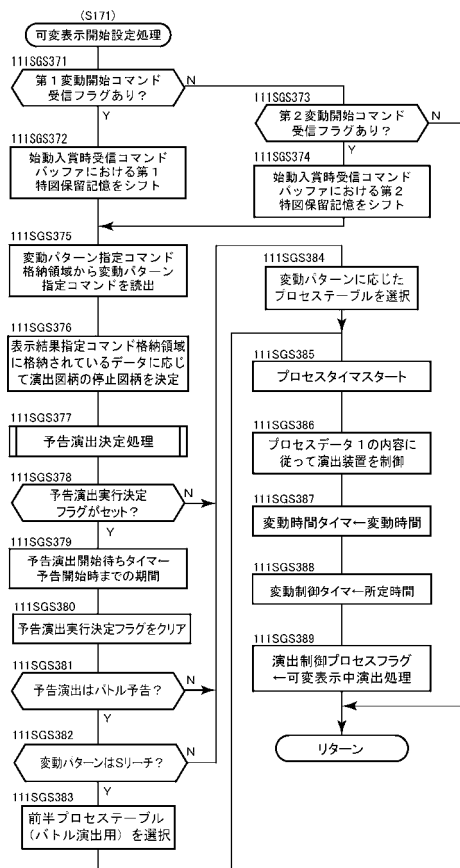
【図 9-10】

【図 9-10】



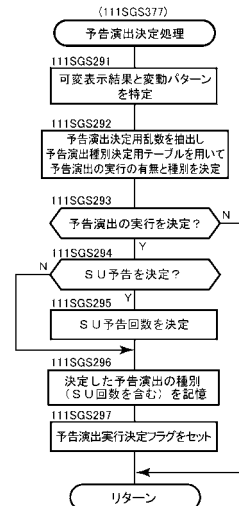
【図 9-11】

【図 9-11】



【図 9-12】

【図 9-12】



【図 9-13】

【図 9-13】

(A) 予告演出種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	リーチはずれ
SU予告	25	40	30
バトル予告	65	40	10
予告演出なし	10	20	60

(数値は判定値数)

(B) SU回数決定用テーブル

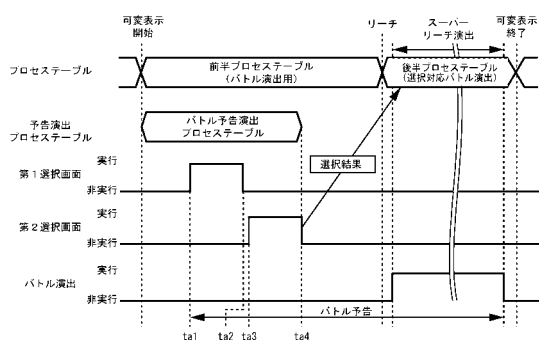
SU回数	確変大当り	非確変大当り	リーチはずれ
1回	5	10	60
2回	15	30	30
3回	70	55	10
4回	10	5	-

(数値は判定値数)

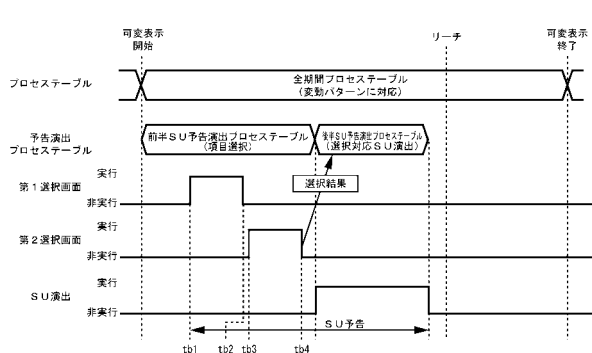
【図 9-14】

【図 9-14】

(A) バトル予告

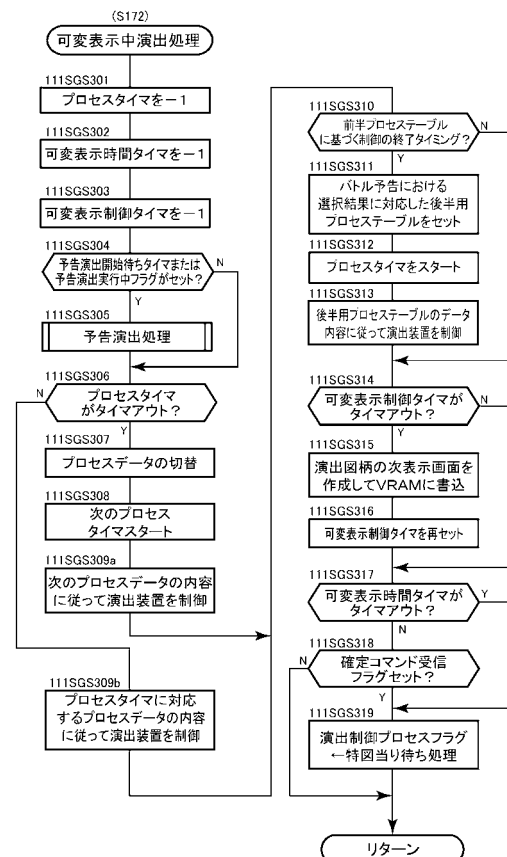


(B) SU予告



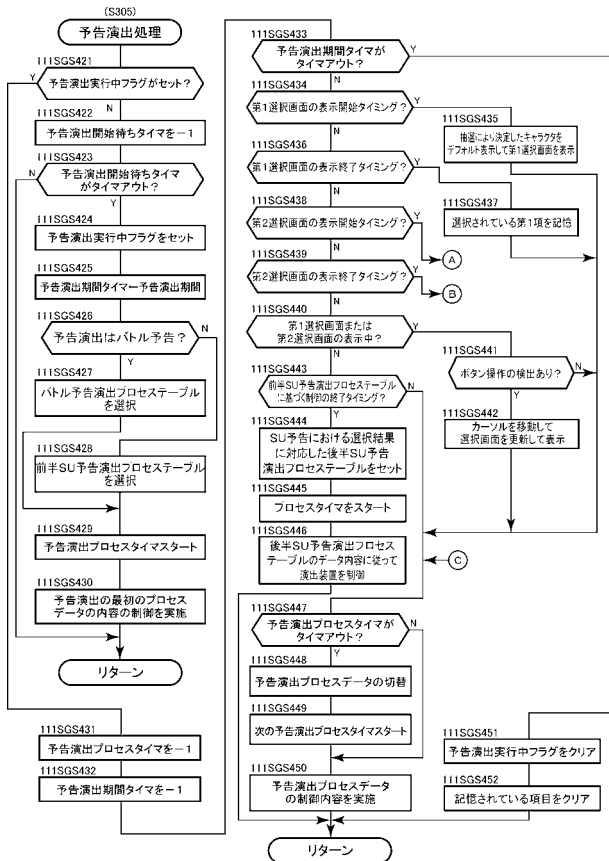
【図 9-15】

【図 9-15】



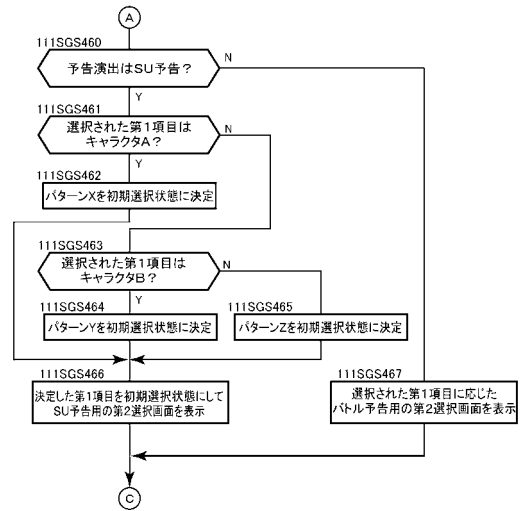
【図 9-16】

【図 9-16】



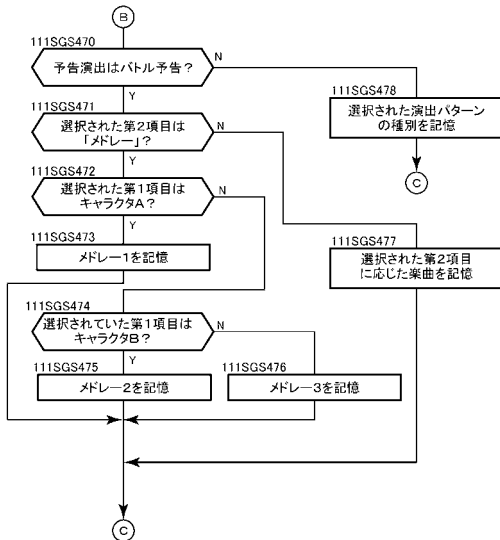
【図 9-17】

【図 9-17】



【図 9-18】

【図 9-18】



【図 9-19】

【図 9-19】

(A) バトル予告

第1選択演出	第2選択演出	バトル演出で実行される演出
第1項目	第2項目	BGM
キャラクタA	メドレー	メドレー1(楽曲1→2→3)
	タイトルA	楽曲A
	タイトルB	楽曲B
キャラクタB	メドレー	メドレー2(楽曲4→5→6)
	タイトルA	楽曲A
	タイトルB	楽曲B
キャラクタC	メドレー	メドレー3(楽曲7→8→9)
	タイトルA	楽曲A
	タイトルB	楽曲B

(B) SU予告

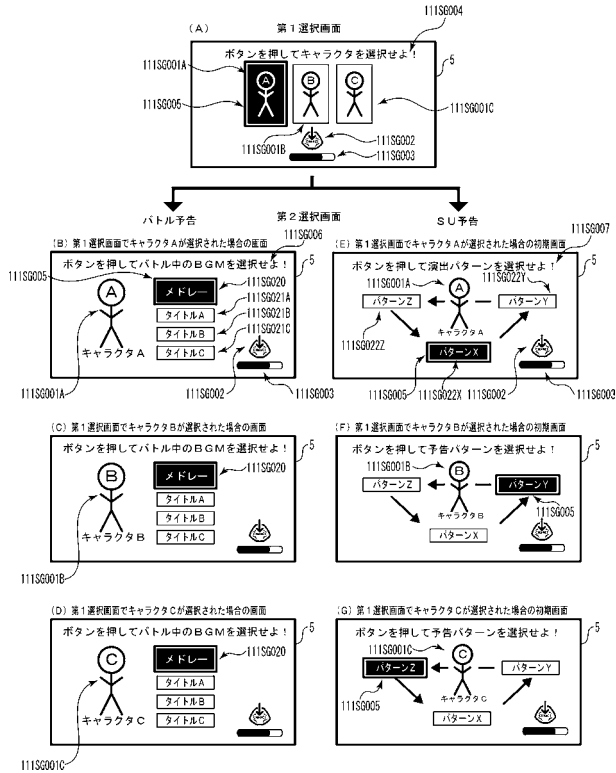
第1選択演出	第2選択演出	SU演出
第1項目	第2項目	初期選択項目選択時 (初期選択項目以外の項目が選択された時は、 選択された項目に応じたパターンを選択)
キャラクタA	パターンX	○
	パターンY	
	パターンZ	
キャラクタB	パターンX	
	パターンY	○
	パターンZ	
キャラクタC	パターンX	
	パターンY	
	パターンZ	○

(C) 大当り中演出

第1選択演出	大当り中演出
第1項目	映像 BGM
キャラクタA	映像a 楽曲M1
キャラクタB	映像b 楽曲M2
キャラクタC	映像c 楽曲M3

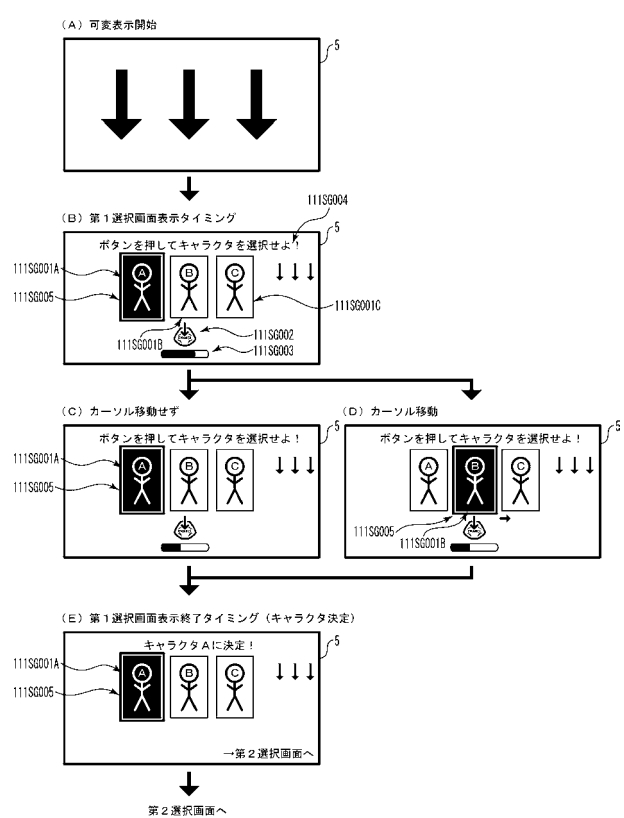
【図 9-20】

【図 9-20】



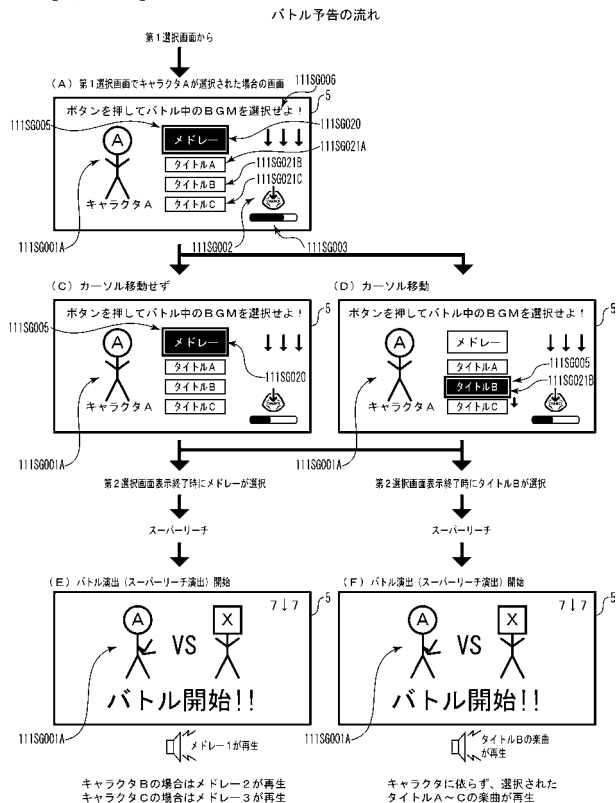
【図 9-21】

【図 9-21】



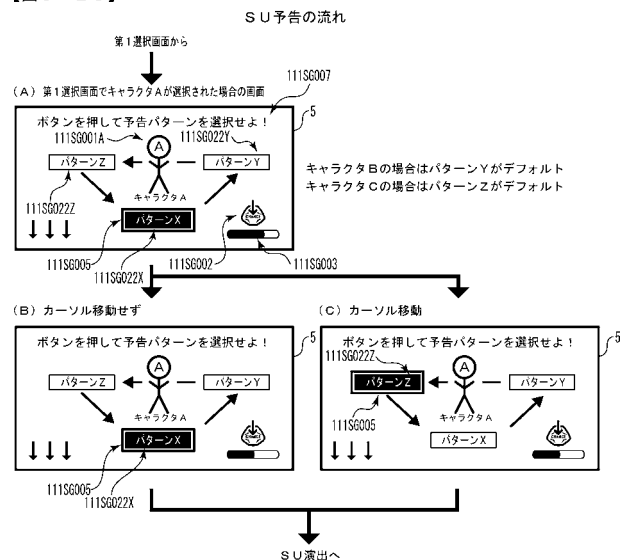
【図 9-22】

【図 9-22】



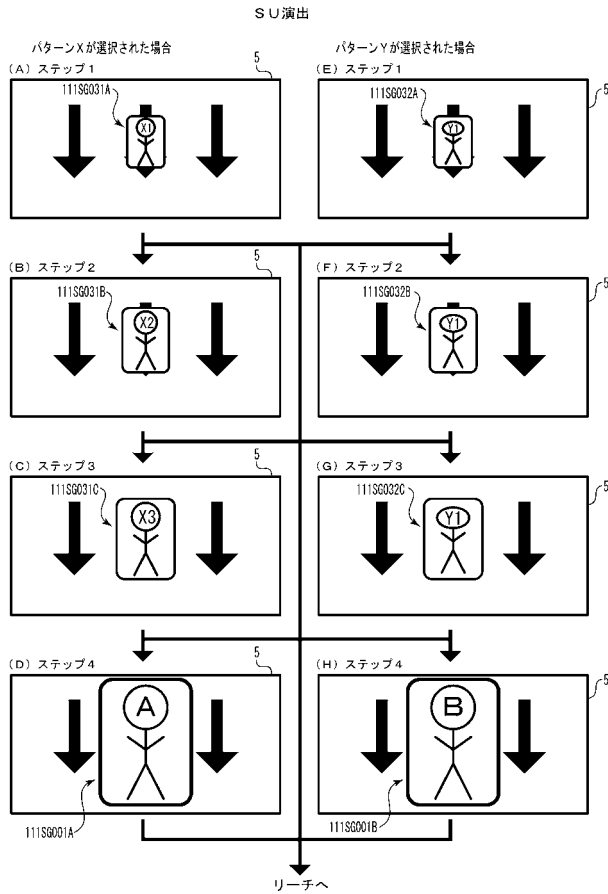
【図 9-23】

【図 9-23】



【図 9 - 2 4】

【図 9 - 2 4】



【図 9 - 2 5】

【図 9 - 2 5】

変形例

