

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6974375号
(P6974375)

(45) 発行日 令和3年12月1日 (2021.12.1)

(24) 登録日 令和3年11月8日 (2021.11.8)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全 113 頁)

(21) 出願番号	特願2019-29330 (P2019-29330)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成31年2月21日 (2019.2.21)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-130705 (P2020-130705A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年8月31日 (2020.8.31)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年3月30日 (2020.3.30)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		(72) 発明者	権守 興
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		(72) 発明者	田守 翔
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	中村 祐一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうち何れかの設定値に設定可能な設定手段と、

設定に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、
 前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出を実行可能な有利状態示唆演出実行手段と、

未だ実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段によって記憶されている保留記憶に前記有利状態への制御の契機となる保留記憶が含まれていることを示唆する先読み演出を実行可能な先読み演出実行手段と、

前記有利状態示唆演出と異なり前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記有利状態の終了後に通常状態および前記有利状態と異なる特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

を備え、

前記特別状態制御手段は、前記設定手段により設定された設定値に応じて前記特別状態から前記通常状態へ移行するまでの期間を異ならせることが可能であり、

10

20

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を、第1態様と、該第1態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2態様と、にて実行可能であり、

前記先読み演出実行手段は、前記先読み演出として、第1先読み演出と、該第1先読み演出とは異なる第2先読み演出と、を実行可能であり、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出を、第1特定演出態様と、該第1特定演出態様と異なる第2特定演出態様と、にて実行可能であり、

前記有利状態示唆演出が前記第1態様で実行された場合は前記第2態様で実行された場合よりも高い割合で前記特定演出を実行可能であり、

前記設定示唆演出実行手段は、

前記有利状態示唆演出が前記第2態様に実行されたときに、前記有利状態示唆演出が前記第1態様に実行されたときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能であり、

前記先読み演出として前記第2先読み演出が実行されたときに、前記先読み演出として前記第1先読み演出が実行されたときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記先読み演出の実行後に実行可能であり、

可変表示のパターンとして、識別情報がリーチ態様とされた後にリーチ演出が実行される特定パターンと、識別情報が該リーチ態様とされない非特定パターンと、があり、

保留記憶に対応する可変表示のパターンが前記特定パターンであるときに、前記第2先読み演出が実行可能である一方で、保留記憶に対応する可変表示のパターンが前記非特定

パターンであるときに前記第2先読み演出が実行されず、
可変表示のパターンが前記特定パターンであるときに前記有利状態示唆演出が実行可能である一方で、可変表示のパターンが前記非特定パターンであるときに前記有利状態示唆演出が実行されない、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

複数段階の設定値を操作に基づいて変更し、変更前後の設定値に応じて複数種類のキャラクタ画像のうち何れかを表示することによって、変更前後の設定値に関する示唆を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献1参照）。

【0003】

また、大当り遊技状態に制御された後に、当該大当り遊技状態に制御されてから所定期間が経過するまでに大当り遊技状態に制御された回数を計数し、計数した回数を表示する演出を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2010-200902号公報

【特許文献2】特開2013-56104号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、大当り遊技状態に制御された後に演出を行う遊技機において実行される設定に関する示唆について改善の余地があった。

【0006】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定を推測する楽しみを持たせ

10

20

30

40

50

た遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうち何れかの設定値に設定可能な設定手段と、

設定に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出を実行可能な有利状態示唆演出実行手段と、

未だ実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段によって記憶されている保留記憶に前記有利状態への制御の契機となる保留記憶が含まれていることを示唆する先読み演出を実行可能な先読み演出実行手段と、

前記有利状態示唆演出と異なり前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記有利状態の終了後に通常状態および前記有利状態と異なる特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

を備え、

前記特別状態制御手段は、前記設定手段により設定された設定値に応じて前記特別状態から前記通常状態へ移行するまでの期間を異ならせることが可能であり、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を、第1態様と、該第1態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2態様と、にて実行可能であり、

前記先読み演出実行手段は、前記先読み演出として、第1先読み演出と、該第1先読み演出とは異なる第2先読み演出と、を実行可能であり、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出を、第1特定演出態様と、該第1特定演出態様と異なる第2特定演出態様と、にて実行可能であり、

前記有利状態示唆演出が前記第1態様で実行された場合は前記第2態様で実行された場合よりも高い割合で前記特定演出を実行可能であり、

前記設定示唆演出実行手段は、

前記有利状態示唆演出が前記第2態様にて実行されたときに、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行されたときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能であり、

前記先読み演出として前記第2先読み演出が実行されたときに、前記先読み演出として前記第1先読み演出が実行されたときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記先読み演出の実行後に実行可能であり、

可変表示のパターンとして、識別情報がリーチ態様とされた後にリーチ演出が実行される特定パターンと、識別情報が該リーチ態様とされない非特定パターンと、があり、

保留記憶に対応する可変表示のパターンが前記特定パターンであるときに、前記第2先読み演出が実行可能である一方で、保留記憶に対応する可変表示のパターンが前記非特定パターンであるときに前記第2先読み演出が実行されず、

可変表示のパターンが前記特定パターンであるときに前記有利状態示唆演出が実行可能である一方で、可変表示のパターンが前記非特定パターンであるときに前記有利状態示唆演出が実行されない、

ことを特徴とする。

(1) 上記目的を達成するため、本願の他の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値(例えば設定値1~6など)のうち何れ

10

20

30

40

50

かの設定値に設定可能な設定手段（例えば図 8 - 14 など）と、

前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば図 5 など）と、

前記有利状態とは異なる特別状態（例えば確変状態、時短状態など）に制御可能な特別状態制御手段（例えば図 5 など）と、

前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御された後に前記特別状態制御手段により前記特別状態に制御され、当該特別状態が終了したことに応じて特別演出（例えば演出モードを特別演出モードに制御する演出動作など）を実行可能な特別演出実行手段（例えば図 9 - 1 ~ 図 9 - 3、図 9 - 6、図 9 - 8 ~ 図 9 - 10 など）と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行する期間を、前記設定手段によって設定された設定値に応じて異ならせることが可能である（例えば図 9 - 5、図 9 - 10 など）

10

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0008】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御された後に前記特別状態制御手段により前記特別状態に制御されることなく通常状態（例えば通常遊技状態など）に制御されたことに応じて前記特別演出を実行可能である（たとえば図 9 - 1、図 9 - 2、図 9 - 5、図 9 - 9 など）、

20

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0009】

（3）上記（2）の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、

前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御された後に前記特別状態制御手段により前記特別状態に制御され、当該特別状態が終了したことに応じて前記特別演出を実行したときに、前記設定手段によって第 1 の設定値に設定されている場合、第 1 の割合で所定期間にわたって当該特別演出を実行し、前記設定手段によって当該第 1 の設定値とは異なる第 2 の設定値に設定されている場合、当該第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で当該所定期間にわたって当該特別演出を実行し（例えば図 9 - 5 など）、

30

前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御された後に前記特別状態制御手段により前記特別状態に制御されることなく前記通常状態に制御されたことに応じて前記特別演出を実行したときに、前記設定手段によって前記第 1 の設定値に設定されている場合、前記第 1 の割合で前記所定期間にわたって当該特別演出を実行し、前記設定手段によって前記第 2 の設定値に設定されている場合、前記第 2 の割合よりも高い第 3 の割合で前記所定期間にわたって当該特別演出を実行することが可能である（例えば図 9 - 5 など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御された後に特別状態に制御されることなく通常状態に制御されたときに、遊技者の落胆を軽減し、遊技興趣の低下を抑制すると共に、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

40

【0010】

（4）上記（1）~（3）の何れかの遊技機において、

前記特別演出実行手段が前記特別演出を実行する期間を遊技者に提示可能な期間提示手段（例えば図 9 - 2、図 9 - 6、図 9 - 8 ~ 図 9 - 10 など）をさらに備える、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別演出を実行する期間を遊技者が容易に把握することができる。

【0011】

（5）上記（1）~（4）の何れかの遊技機において、

50

前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行する期間を、前記設定手段によって設定された設定値に応じて異ならせることが可能である（例えば図9 - 5、図9 - 10など）

ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別演出の実行期間を確認したい遊技者は特別状態が終了しても遊技を継続することになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0012】

（6）上記（1）～（5）の遊技機において、

前記設定手段によって設定された設定値に応じて、複数の期間のうち何れかを前記特別演出を実行する期間として設定可能な期間設定手段（例えば図9 - 2、図9 - 5など）をさらに備え、

前記特別演出実行手段により前記特別演出が開始された後、前記期間設定手段によって設定された期間が経過するよりも前に、前記有利状態に制御すると決定されたときに、所定の割合で、前記特別演出を終了可能である（例えば図9 - 6、図9 - 7など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技に意外性を与え、遊技興趣を向上させることができる。

【0013】

（7）上記（6）の遊技機において、

前記複数の期間は、前記設定手段によって所定の設定値に設定されているときに前記期間設定手段によって前記特別演出を実行する期間として設定されない特別期間を含み（例えば図9 - 5など）、

前記設定手段によって前記所定の設定値に設定されている場合、前記特別演出実行手段により前記特別演出が開始された後、前記特別期間が経過するよりも前に、前記有利状態に制御すると決定されたときに、前記特別演出を終了しない（例えば図9 - 6、図9 - 7など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者の誤解を防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0014】

（8）上記（1）又は（2）の遊技機において、

前記特別演出を終了するか否かを決定可能な終了決定手段（例えば図9 - 10など）をさらに備え、

前記終了決定手段は、前記設定手段によって設定された設定値に応じて異なる割合で、前記特別演出を終了すると決定可能である（例えば図9 - 10など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0015】

（9）上記（8）の遊技機において、

前記設定手段によって一の設定値に設定されているときに前記終了決定手段が前記特別演出を終了すると決定する割合は、前記設定手段によって当該一の設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い他の設定値に設定されているときに前記終了決定手段が前記特別演出を終了すると決定する割合よりも高い（例えば図9 - 10など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0016】

（10）上記（1）～（9）の何れかの遊技機において、

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

設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば後部可変表示中示唆演出としての設定示

10

20

30

40

50

唆演出など)を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120が図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分など)と、

をさらに備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を、第1態様(例えば前部可変表示中示唆演出としてのキャラクタ演出など)と、第2態様(例えば前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出など)と、を含む複数種類の演出態様のうち何れかにて実行可能であり、

前記有利状態示唆演出が前記第2態様にて実行されたときに前記有利状態に制御される割合は、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行されたときに前記有利状態に制御される割合に比べて高く、

10

前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出が前記第2態様にて実行されたときに、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行されたときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能である(例えば図8-26に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出を実行する場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出を実行する場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能な部分など)、

ようにしてもよい。

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

20

【図面の簡単な説明】

【0017】

【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】特徴部153SGに係るパチンコ遊技機の正面図である。

30

【図8-2】特徴部153SGに係るパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図8-3】特徴部153SGに係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-4】(A)、(B)は、特徴部153SGに係る演出制御コマンドを例示する図である。

【図8-5】特徴部153SGに係る各乱数を示す説明図である。

【図8-6】特徴部153SGに係る変動パターンを例示する図である。

【図8-7】特徴部153SGに係る表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-8】特徴部153SGに係る大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-9】特徴部153SGに係る各種大当りの内容を示す説明図である。

40

【図8-10】(A)は特徴部153SGに係る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)は特徴部153SGに係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)を示す説明図であり、(C)は特徴部153SGに係る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8-11】特徴部153SGに係るはずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図8-12】(A)は、特徴部153SGに係る表示モニタの正面図、(B)は、特徴部153SGに係る表示モニタの表示態様を示す図、(C)は特徴部153SGに係る表示内容の説明図である。

【図8-13】(A)は、特徴部153SGに係る演出制御用データ保持エリアの構成例

50

を示すブロック図であり、(B)は、特徴部153SGに係る始動入賞時受信コマンドパ
ッファの構成を示す図である。

【図8-14】特徴部153SGに係る遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-15】特徴部153SGに係る始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図8-16】特徴部153SGに係る入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図8-17】特徴部153SGに係る演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図8-18】特徴部153SGに係る先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図8-19】特徴部153SGに係る先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。

【図8-20】特徴部153SGに係る可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-21】特徴部153SGに係る後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図8-22】(A)は特徴部153SGに係る後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B)は特徴部153SGに係る後部可変表示中示唆演出として実行する大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターンを示す図である。

【図8-23】特徴部153SGに係る大当り示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図8-24】特徴部153SGに係る設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図8-25】特徴部153SGに係る前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図8-26】(A)は特徴部153SGに係る大当り示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B)は特徴部153SGに係る設定示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(C)は特徴部153SGに係る前部可変表示中示唆演出として実行するキャラクタ演出とタイマ演出の演出パターンを示す図であり、(D)は特徴部153SGに係るキャラクタ演出とタイマ演出の大当り期待度及び設定示唆演出の実行期待度を示す図である。

【図8-27】(A)は特徴部153SGに係るキャラクタ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は特徴部153SGに係るタイマ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(C)は特徴部153SGに係るタイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。

【図8-28】特徴部153SGに係るスーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。

【図8-29】特徴部153SGに係るスーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図8-30】特徴部153SGに係るスーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図8-31】特徴部153SGに係るスーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図8-32】特徴部153SGに係る変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。

【図8-33】特徴部153SGに係る変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。

【図8-34】特徴部153SGに係る変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リー

10

20

30

40

50

チ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。

【図 9 - 1】特徴部 0 9 9 A K の第 1 の実施の形態に係る大当たり種別の一覧などを示す図である。

【図 9 - 2】特徴部 0 9 9 A K の第 1 の実施の形態に係るエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 3】特徴部 0 9 9 A K の第 1 の実施の形態に係るモード制御決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9 - 4】特徴部 0 9 9 A K の第 1 の実施の形態に係るモード種類決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9 - 5】特徴部 0 9 9 A K の第 1 の実施の形態に係る確変大当たり時モード期間決定テーブルの構成例などを示す図である。

10

【図 9 - 6】特徴部 0 9 9 A K の第 1 の実施の形態に係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 7】特徴部 0 9 9 A K の第 1 の実施の形態に係る制限条件の一覧などを示す図である。

【図 9 - 8】特徴部 0 9 9 A K の第 1 の実施の形態に係る演出動作例を示す図である。

【図 9 - 9】特徴部 0 9 9 A K の第 2 の実施の形態に係るエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 10】特徴部 0 9 9 A K の第 2 の実施の形態に係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートなどである。

20

【発明を実施するための形態】

【0018】

(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。

【0019】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

30

【0020】

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

【0021】

40

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。

【0022】

50

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。

【0023】

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。

10

【0024】

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。

【0025】

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。

20

【0026】

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。

【0027】

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。

30

【0028】

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。

【0029】

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

【0030】

40

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

50

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。

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

10

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

20

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

30

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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。

40

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

50

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。

【0043】

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。

【0044】

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

10

【0045】

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。

【0046】

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。

20

【0047】

（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。

30

【0048】

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）。

【0049】

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

【0050】

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

40

【0051】

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。

【0052】

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

50

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。

【0053】

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。

【0054】

大当り遊技状態では、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態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミ
10
ングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミ
ングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウン
ドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともい
う。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）とい
う。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで
繰り返し実行可能となっている。

【0055】

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
20
利となる。

【0056】

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。

【0057】

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
30
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。

【0058】

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。

【0059】

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
40
動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を
通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（
高開放制御、高ペース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）
の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0060】

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

【0061】

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
50

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。

【0062】

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。

10

【0063】

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。

【0064】

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。

20

【0065】

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。

【0066】

（演出の進行など）

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

30

【0067】

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

【0068】

40

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。

【0069】

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

50

、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0070】

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

【0071】

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

10

【0072】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

20

【0073】

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、大当た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。

30

【0074】

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

40

【0075】

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

【0076】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知

50

する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0077】

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

10

【0078】

（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。

【0079】

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。

20

【0080】

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。

【0081】

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。

30

【0082】

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。

40

【0083】

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

【0084】

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

50

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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0096】

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 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

10

【0097】

演出制御基板 12 に搭載された I / O 125 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。

【0098】

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。

20

【0099】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0100】

（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、CPU 103 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 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。

30

【0101】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0102】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 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。

40

【0103】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0104】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3；No）、RAM

50

102 (バックアップRAM) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する (ステップS4)。不測の停電等 (電断) によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、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。

10

【0105】

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。

【0106】

20

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。

【0107】

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。

30

【0108】

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。

40

【0109】

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のレジスタの設定を行い (ステップS11)、割込みを許可する (ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば2ms) ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0110】

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

50

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

10

【0111】

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

【0112】

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

20

【0113】

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

30

【0114】

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

【0115】

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

40

【0116】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けら

50

れた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 7 】

ステップS 1 1 0 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）。

10

【 0 1 1 8 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルがROM 1 2 1 に格納されている。

20

【 0 1 1 9 】

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

30

【 0 1 2 0 】

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。

【 0 1 2 1 】

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

40

【 0 1 2 2 】

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「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラ

50

グがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

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

10

【 0 1 2 4 】

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

20

【 0 1 2 5 】

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

30

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

40

【 0 1 2 8 】

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

50

“ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

(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 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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 3 3 】

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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、 R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 7 5 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 S 7 6）。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 8 L、8 R 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 3 2 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 1 1 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。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 6 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 S 7 7）、演出制御基板 1 2 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 S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 6 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 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。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 1 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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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。

【0141】

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」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

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。

【0145】

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

【0146】

(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。

【0147】

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。

【0148】

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

10

【0149】

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

20

【0150】

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。

【0151】

30

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。

【0152】

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。

40

【0153】

(特徴部 153SG に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 153SG における遊技機につき、図 8 - 1 ~ 図 8 - 3 1 を参照して説明する。

【0154】

まず、図 8 - 1 は、本実施の形態の特徴部 153SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 8 - 1 及び図 8 - 3 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 153SG001a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用

50

枠（台枠）１５３ＳＧ００３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠１５３ＳＧ００３には、ガラス窓を有するガラス扉枠１５３ＳＧ００３ａが左側辺を中心として遊技機用枠１５３ＳＧ００３の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠１５３ＳＧ００３ａにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠１５３ＳＧ００３ａを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【０１５５】

また、遊技機用枠１５３ＳＧ００３は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠１５３

10

【０１５６】

左遊技領域１５３ＳＧ００２Ｌは、打球操作ハンドル３０の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域１５３ＳＧ００２Ｒは、打球操作ハンドル３０の操作によって左遊技領域１５３ＳＧ００２Ｌを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置５の上方経路１５３ＳＧ００２Ｃを通過して流下する遊技領域である。

【０１５７】

また、左遊技領域１５３ＳＧ００２Ｌには、一般入賞口１０が配置されており、右遊技領域１５３ＳＧ００２Ｒには、該右遊技領域１５３ＳＧ００２Ｒの上流方から下流側にかけて、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、一般入賞口１０、特別可変入賞球装置７が配置されている。つまり、左遊技領域１５３ＳＧ００２Ｌを流下する遊技球は、一般入賞口１０と入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域１５３ＳＧ００２Ｒを流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、一般入賞口１０及び特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能となっている。

20

【０１５８】

図８－１に示すように、入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害釘１５３ＳＧＫ１が配設されている。このため、左遊技領域１５

30

【０１５９】

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

【０１６０】

40

図８－２及び図８－３に示すように、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおける主基板１１は、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケース１５３ＳＧ２０１に収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載されている。また、主基板１１には、パチンコ遊技機１の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ１５３ＳＧ０５１と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ１５３ＳＧ０５２と、遊技機用枠１５３ＳＧ００３の開放を検知する開放センサ１５３ＳＧ０９０と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

50

【0161】

これら錠スイッチ153SG051及び設定切替スイッチ153SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース153SG201内に収容されており、錠スイッチ153SG051及び設定切替スイッチ153SG052は、基板ケース153SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース153SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0162】

錠スイッチ153SG051及び設定切替スイッチ153SG052を有する基板ケース153SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠153SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠153SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ153SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ153SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

【0163】

また、基板ケース153SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ153SG029が配置されている。該表示モニタ153SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース153SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ153SG029は、基板ケース153SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠153SG003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153SG003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。

【0164】

また、図8-1及び図8-2に示すように、本実施の形態の特徴部153SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置153SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器153SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器153SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器153SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器153SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器153SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域153SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ153SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ153SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ153SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部153SG200が設けられている。

【0165】

第1特別図柄表示装置153SG004Aと第2特別図柄表示装置153SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置153SG004Aと第2特別図柄表示装置153SG004Bとでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組み合わせで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0166】

第1特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第1特別図柄表示装置153SG004Aは、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するL

10

20

30

40

50

E Dの組合せ)にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第2特別図柄表示装置153SG004Bは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄(点灯するLEDの組合せ)にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

【0167】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、第1特別図柄表示装置153SG004Aと第2特別図柄表示装置153SG004Bとで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置153SG004Aで導出表示可能な大当たり図柄と第2特別図柄表示装置153SG004Bで導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

10

【0168】

第1保留表示器153SG025Aと第2保留表示器153SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器153SG025Aと第2保留表示器153SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する(消費される)ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向(本実施の形態の特徴部153SGでは左方向)に向けて消灯していく。

【0169】

20

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合(第1保留表示器153SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器153SG025Bの左2個のLEDが点灯している場合)は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【0170】

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

30

【0171】

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。

40

【0172】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体153SG321及び第2可動体153SG322と、第1可動体153SG321が該第1可動体153SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ153SG331と、第2可動体153SG322が該第2可動体153SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ153SG332と、が接続されている。

【0173】

50

図 8 - 4 (A) は、本実施の形態における特徴部 1 5 3 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 8 - 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 1 7 4 】

図 8 - 4 (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 1 5 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、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。

【 0 1 7 5 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 4 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 7 6 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 4 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」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 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」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 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

【 0 1 7 7 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態 (低ベース状態、通常状態) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態 (高ベース状態、時短状態) に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【 0 1 7 8 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー (異常) の発生および発生したエラー (異常) の種別を指定するエラー (異常) 指定コマンドである。エラー (異常)

10

20

30

40

50

指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するE X Tデータが設定されることにより、演出制御基板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。

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置153SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置153SG004B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。

【0182】

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

【0183】

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

【 0 1 8 4 】

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

【 0 1 8 5 】

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。

【 0 1 8 6 】

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

【 0 1 8 7 】

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け付ける受信動作、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。

【 0 1 8 8 】

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

【 0 1 8 9 】

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 - 5 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 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

10

20

30

40

50

てもよい。

【0190】

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

10

【0191】

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

20

【0192】

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

30

【0193】

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

【0194】

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

40

50

【 0 1 9 5 】

また、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 8 - 6 に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターン P A 2 - 1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が 2 の場合は、擬似連演出を 2 回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が 3 の場合は、擬似連演出を 3 回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

【 0 1 9 6 】

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し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 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。

【 0 1 9 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8 - 7 ~ 図 8 - 1 1 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【 0 1 9 8 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 - 7 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル、図 8 - 7 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル、図 8 - 8 (A) に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 8 - 8 (B) に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

図 8 - 7 (A) 及び図 8 - 7 (B) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【 0 2 0 1 】

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

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

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

いる。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0207】

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

10

【0208】

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

20

【0209】

図8-7(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0210】

図8-7(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0211】

40

図8-7(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0212】

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

50

ては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0213】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部153SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部153SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当

り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部 153SG では、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0218】

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

10

【0219】

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

20

【0220】

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

30

【0221】

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

【0222】

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

40

【0223】

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

【0224】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが

50

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

【０２２５】

つまり、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

10

【０２２６】

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

【０２２７】

20

尚、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち３２７６７～３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１６７４までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１６７４）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３０９４の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【０２２８】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０２２９】

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

40

【０２３０】

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

50

238を基準として増加していく。

【0231】

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

【0232】

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

10

【0233】

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

【0234】

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

20

【0235】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

30

【0236】

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

40

【0237】

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

50

化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0238】

以上、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

【0239】

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

10

【0240】

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

20

【0241】

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8-7に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置153SG004Aまたは第2特別図柄表示装置153SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置153SG004Aまたは第2特別図柄表示装置153SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0242】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

40

【0243】

図8-8(A)及び図8-8(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図8-8(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-8(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0244】

50

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

【0245】

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

10

【0246】

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

【0247】

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

20

【0248】

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。

【0249】

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

30

【0250】

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

40

【0251】

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

【0252】

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

50

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。

【0253】

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

【0254】

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

10

【0255】

図8-10（A）及び図8-10（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たりAである場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と、大当たり種別が大当たりB、大当たりC用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

【0256】

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

30

【0257】

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

【0258】

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

40

【0259】

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

50

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

【0260】

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

10

【0261】

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

【0262】

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

20

【0263】

図8-11(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

30

【0264】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0265】

図8-11(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

40

【0266】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ

50

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

【0267】

図8-11（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0268】

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

【0269】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

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

10

20

30

40

50

柄の保留記憶数)に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

次に、本実施の形態の特徴部153SGにおける表示モニタ153SG029の表示について説明する。

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

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

【0279】

実際に表示モニタ153SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部

1 5 3 S G 0 2 9 Bに「L .」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部1 5 3 S G 0 2 9 Cと第4表示部1 5 3 S G 0 2 9 Dとにおいて表示される。また、表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b 1 .」を表示するために第1表示部1 5 3 S G 0 2 9 Aに「b」、第2表示部1 5 3 S G 0 2 9 Bに「1 .」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部1 5 3 S G 0 2 9 Cと第4表示部1 5 3 S G 0 2 9 Dとにおいて表示される。また、表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b 2 .」を表示するために第1表示部1 5 3 S G 0 2 9 Aに「b」、第2表示部1 5 3 S G 0 2 9 Bに「2 .」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部1 5 3 S G 0 2 9 Cと第4表示部1 5 3 S G 0 2 9 Dとにおいて表示される。また、表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b 3 .」を表示するために第1表示部1 5 3 S G 0 2 9 Aに「b」、第2表示部1 5 3 S G 0 2 9 Bに「3 .」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部1 5 3 S G 0 2 9 Cと第4表示部1 5 3 S G 0 2 9 Dとにおいて表示される。

10

【0280】

本実施の形態の表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板11は、ベースL ベース1 ベース2 ベース3の順番で表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ1 5 3 S G 0 2 9の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

20

30

【0281】

図8-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図8-13(A)に示すような演出制御用データ保持エリア1 5 3 S G 1 9 0が設けられている。図8-13(A)に示す演出制御用データ保持エリア1 5 3 S G 1 9 0は、演出制御フラグ設定部1 5 3 S G 1 9 1と、演出制御タイマ設定部1 5 3 S G 1 9 2と、演出制御カウンタ設定部1 5 3 S G 1 9 3と、演出制御バッファ設定部1 5 3 S G 1 9 4とを備えている。

40

【0282】

演出制御フラグ設定部1 5 3 S G 1 9 1には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部1 5 3 S G 1 9 1には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0283】

演出制御タイマ設定部1 5 3 S G 1 9 2には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種

50

類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 5 3 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 8 4 】

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

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 8 - 1 3 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 5 3 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 0 2 8 7 】

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

【 0 2 8 8 】

更に、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G における始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A には、後述する先読予告設定処理（図 8 - 1 8 ）において保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグの記憶領域が各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【 0 2 8 9 】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（

10

20

30

40

50

例えば、四角形（ ）や星（ ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（ ））または「２」（星（ ））や特殊態様（例えば、青色や赤色のカメラ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「３」（青色のカメラ）または「４」（赤色のカメラ）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性、該パチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行される可能性が高いことが予告されるようになっている。

【０２９０】

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

【０２９１】

図８－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図８－１３（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０２９２】

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

【０２９３】

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

10

20

30

40

50

102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(153SGSa005)。

【0294】

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

10

【0295】

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

20

【0296】

153SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ153SG051がONであるか否かを判定する(153SGSa011)。錠スイッチ153SG051がONである場合(153SGSa011;Y)は、更に開放センサ153SG090がONであるか否かを判定する(153SGSa012)。開放センサ153SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ153SG051がON且つ遊技機用枠153SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(153SGSa012;Y)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(153SGSa013a)。

【0297】

RAMクリアフラグがセットされている場合(153SGSa013a;Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(153SGSa013b)を実行して153SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(153SGSa013a;N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(153SGSa013c)を実行して153SGSa013dに進む。

30

【0298】

尚、設定値変更処理(153SGSa013b)では、CPU103は、先ず、表示モニタ153SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。次いで、設定切替スイッチ153SG052が操作される毎に表示モニタ153SG029における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ153SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ153SG029に表示されている設定値をRAM102に更新記憶するとともに、該新たにRAM102に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用CPU120に対して出力する。

40

【0299】

また、設定値確認処理(153SGSa013c)では、CPU103は、表示モニタ153SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。そして、錠スイッチ153SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ153SG029における設定値の表示を終了すればよい。

【0300】

尚、153SGSa011において錠スイッチ153SG051がOFFである場合(

50

1 5 3 S G S a 0 1 1 ; N) や開放センサが O F F である場合 (1 5 3 S G S a 0 1 2 ; N) は、1 5 3 S G S a 0 1 3 a ~ 1 5 3 S G S a 0 1 3 c の処理を実行せずに 1 5 3 S G S a 0 1 3 d に進む。

【 0 3 0 1 】

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

10

【 0 3 0 2 】

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

20

【 0 3 0 3 】

1 5 3 S G S a 0 1 4 において C P U 1 0 3 は、再度 R A M クリアフラグがセットされているか否かを判定する (1 5 3 S G S a 0 1 4) 。 R A M クリアフラグがセットされている場合 (1 5 3 S G S a 0 1 4 ; Y) は 1 5 3 S G S a 0 2 2 に進み、 R A M クリアフラグがセットされていない場合 (1 5 3 S G S a 0 1 4 ; N) は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止 (電断) 時の状態に戻すための復旧処理を行う (1 5 3 S G S a 0 1 5) 。

【 0 3 0 4 】

復旧処理では、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 の記憶内容 (バックアップしたデータの内容) に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、 C P U 1 0 3 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 1 2 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、 1 5 3 S G S a 0 2 8 に進む (1 5 3 S G S a 0 1 6) 。

30

【 0 3 0 5 】

また、 1 5 3 S G S a 0 1 7 において C P U 1 0 3 は、クリアスイッチが O N であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (1 5 3 S G S a 0 1 7) 。クリアスイッチが O N である場合 (1 5 3 S G S a 0 1 7 ; Y) は、更に錠スイッチ 1 5 3 S G 0 5 1 が O N であるか否か (1 5 3 S G S a 0 1 8) や、開放センサ 1 5 3 S G 0 9 0 が O N であるか否かを判定する (1 5 3 S G S a 0 1 9) 。

40

【 0 3 0 6 】

錠スイッチ 1 5 3 S G 0 5 1 が O N であり (1 5 3 S G S a 0 1 8 ; Y) 、且つ開放センサ 1 5 3 S G 0 9 0 が O N である場合、つまり、 R A M 1 0 2 にバックアップデータが存在しない、 R A M 1 0 2 が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機 1 を起動した場合 (遊技機用枠 1 5 3 S G 0 0 3 を開放し、錠スイッチ 1 5 3 S G 0 5 1 を O N とした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機 1 を起動した場合) は、 R A M 1 0 2 に記憶されている設定値をクリアするとともに (1 5 3 S G S a 0 2 0) 、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする (1 5 3 S G S a 0 2 1) 。そし

50

て、前述した 1 5 3 S G S a 0 0 9 ~ 1 5 3 S G S a 0 1 6 の処理を実行する。

【 0 3 0 7 】

尚、クリアスイッチが O F F である場合 (1 5 3 S G S a 0 1 7 ; N)、錠スイッチ 1 5 3 S G 0 5 1 が O F F である場合 (1 5 3 S G S a 0 1 8 ; N)、開放センサ 1 5 3 S G 0 9 0 が O F F である場合 (1 5 3 S G S a 0 1 9 ; N) は、1 5 3 S G S a 0 3 1 に進む。

【 0 3 0 8 】

また、2 0 7 8 S G S a 0 2 2 において 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含む復旧時のコマンドを送信する (1 5 3 S G S a 0 2 2)。そして、パチンコ遊技機 1 のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし (1 5 3 S G S a 0 2 3)、表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する (1 5 3 S G S a 0 2 4)。

10

【 0 3 0 9 】

1 5 3 S G S a 0 2 4 の実行後、C P U 1 0 3 は、コールドスタート報知タイマの値を - 1 し (1 5 3 S G S a 0 2 5)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 5 3 S G S a 0 2 6)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合 (1 5 3 S G S a 0 2 6 ; N) は、1 5 3 S G S a 0 2 5 と 1 5 3 S G S a 0 2 6 の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合 (1 5 3 S G S a 0 2 6 ; Y) は、表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 における全セグメントの点滅を終了し (1 5 3 S G S a 0 2 7)、1 5 3 S G S a 0 2 8 に進む。

20

【 0 3 1 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間 (例えば、5 秒間) に亘って表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時には、表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

30

【 0 3 1 1 】

そして、1 5 3 S G S a 0 2 8 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 (1 5 3 S G S a 0 2 8) を実行し、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 5 3 S G S a 0 2 9)、割込みを許可する (1 5 3 S G S a 0 3 0)。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 3 1 2 】

また、1 5 3 S G S a 0 3 1 において C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に異常な設定値が記憶されていること (設定値異常エラー) や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板 1 2 に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する (1 5 3 S G S a 0 3 1)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする (1 5 3 S G S a 0 3 2)。そして、C P U 1 0 3 は、エラー報知実行待ちタイマの値を - 1 し (1 5 3 S G S a 0 3 3)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 5 3 S G S a 0 3 4)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合 (1 5 3 S G S a 0 3 4 ; N) は、1 5 3 S G S a 0 3 3 と 1 5 3 S G S a 0 3 4 の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合 (1 5 3 S G S a 0 3 4 ; Y) は、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知 (エラー報知) として、表示モニタ 1 5 3 S G 0 2 9 を構成する第 1 表示部 1 5 3 S

40

50

G 0 2 9 A、第 2 表示部 1 5 3 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 1 5 3 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 1 5 3 S G 0 2 9 D のそれぞれにおいて「E .」を表示する (1 5 3 S G S a 0 3 5)。

【 0 3 1 3 】

また、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B を構成する全ての L E D を点滅させるとともに (1 5 3 S G S a 0 3 6)、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し 1 5 3 S G S a 0 3 2 に進む (1 5 3 S G S a 0 3 7)。以降、C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 の電断発生まで (遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機 1 の電源が O F F になるまで) 1 5 3 S G S a 0 3 2 ~ 1 5 3 S G S a 0 3 7 の処理を繰り返し実行することで、表示モ

10

【 0 3 1 4 】

このように、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モ

20

【 0 3 1 5 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G の遊技制御メイン処理では、図 8 - 1 4 に示すように、1 5 3 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが O N であると判定した場合 (1 5 3 S G S a 0 0 8 ; Y) や 1 5 3 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後に R A M クリア処理 (1 5 3 S G S a 0 0 9) を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該 R A M クリア処理は、1 5 3 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが O N であると判定した場合 (1 5 3 S G S a 0 0 8 ; Y) や 1 5 3 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、1 5 3 S G S a 0 1 4 において R A M クリアフラグがセットされていると判定した場合 (1 5 3 S G S a 0 1 4 ; Y) に実行してもよい。

30

【 0 3 1 6 】

図 8 - 1 5 は、C P U 1 0 3 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理において実行する始動入賞判定処理 (S 1 0 1) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (1 5 3 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (1 5 3 S G S 1 0 1 ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (1 5 3 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。1 5 3 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (1 5 3 S G S 1 0 2 ; N)、例えば図示しない遊技制御パツファ設定部に設けられた始動口パツファの格納値を、「1」に設定する (1 5 3 S G S 1 0 3)。

40

【 0 3 1 7 】

1 5 3 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (1 5 3 S G S 1 0 1 ; N)、1 5 3 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (1 5 3 S G S 1 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応し

50

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

10

【0318】

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

20

【0319】

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

30

【0320】

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

40

【0321】

153SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(153SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッ

50

ファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示す S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0322】

153SGS111 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(153SGS112)。その後、例えば ROM 101 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(153SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示す S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

10

【0323】

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

20

【0324】

図 8 - 16 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 8 - 15 の 153SGS112 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態の特徴部 153SGS において、特別図柄や飾り図柄の変動表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図 5 の S 110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否か、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否か等の判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図 5 の S 111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU 103 が 153SGS112 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定や、特図表示結果として小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 CPU 120 などにより、後述するように、保留表示予告演出が実行されるようになる。

30

40

【0325】

図 8 - 16 (A) に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 103 は、まず、例えば図示しない遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する(153SGS121)。CPU 103 は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

50

【 0 3 2 6 】

1 5 3 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 8 - 7 に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする (1 5 3 S G S 1 2 2)。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値が 1 であれば図 8 - 7 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブルをセットし、始動口バッファ値が 2 であれば図 8 - 7 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブルをセットすればよい。

【 0 3 2 7 】

その後、セットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じた大当りの数値範囲 (大当りの判定範囲) を参照し、図 8 - 1 5 の 1 5 3 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが該大当り判定範囲内であるか否かを判定する (1 5 3 S G S 1 2 3)。大当り判定範囲には、1 5 3 S G S 1 2 2 の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値 M R 1 と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値 (下限値) と最大値 (上限値) とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 M R 1 を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【 0 3 2 8 】

1 5 3 S G S 1 2 3 にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとならないと判定された場合には (1 5 3 S G S 1 2 3 ; N)、更にセットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じた小当りの数値範囲 (小当りの判定範囲) を参照し、図 8 - 1 5 の 1 5 3 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが該小当り判定範囲内であるか否かを判定する (1 5 3 S G S 1 2 4)。小当り判定範囲には、1 5 3 S G S 1 2 2 の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値 M R 1 と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、小当り判定範囲に含まれる判定値の最小値 (下限値) と最大値 (上限値) とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と小当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 M R 1 が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 M R 1 が小当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 M R 1 を含む保留データに基づく変動表示結果が「小当り」に決定されると判定できる。

【 0 3 2 9 】

1 5 3 S G S 1 2 4 にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に小当りとならないと判定された場合には (1 5 3 S G S 1 2 4 ; N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し (1 5 3 S G S 1 2 5)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する (1 5 3 S G S 1 2 6)。時短フラグがセットされていない場合は (1 5 3 S G S 1 2 6 ; N) はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択してセットし (1 5 3 S G S 1 2 7)、時短フラグがセットされている場合は (1 5 3 S G S 1 2 6 ; Y)、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択してセットする (1 5 3 S G S 1 2 8)。

【 0 3 3 0 】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブル A は、図 8 - 1 1 (A) に示すように、保留記憶数が 1 個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブル D は、図 8 - 1 1 (D) に示すように、遊技状態が

時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0331】

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

10

【0332】

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

20

【0333】

図8-16(A)に示すように、153SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には(153SGS123;Y)、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(153SGS130)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

30

【0334】

また、153SGS130において判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(153SG131)、大当たり変動パターンを複数のいずれかに判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(153SG132)。

【0335】

また、153SGS124にて小当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に小当たりとなると判定された場合には(153SGS124;Y)、小当たり種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行する(153SG129)。

【0336】

40

153SGS127、153SGS128、153SGS129、153SGS132の処理のいずれかを実行した後は、153SGS127、153SGS128、153SGS129、153SGS132の処理にて設定された変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(153SGS133)。本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-16(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチや小当たり)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カ

50

テゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0337】

その後、153SGS132の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(153SGS134)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0338】

図8-17は、本実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御プロセス処理(S76)のフローチャートの一部である。本実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御プロセス処理では、図7に示す先読予告設定処理(S161)の実行後に、第1保留記憶表示エリア153SG005D及び第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示されている保留記憶表示の表示態様や表示数を図8-13(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aに応じて更新する保留表示更新処理を実行した後に図7に示すS170~S177のいずれかの処理を実行するようになっている。

10

【0339】

図8-18は、演出制御用CPU120が図8-17に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理(S161)を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、図8-13(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの内容をチェックし(153SGS241)、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する(153SGS242)。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が1~4のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する(153SGS243)。

20

【0340】

既に保留表示フラグの値が1~4のいずれかにセットされているエントリが有る場合、つまり、既に保留表示予告演出が実行されている場合は、該エントリ(153SGS242にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ)の保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセット(つまり、該エントリに対応する保留記憶表示を「」で表示することを決定)して先読予告設定処理を終了する(153SGS251)。後述するように、既に保留表示フラグの値が1~4のいずれかにセットされているエントリが有る場合とは、既に保留表示予告演出が実行されている場合である。つまり、153SGS243の処理では、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限している。

30

【0341】

演出制御用CPU120は、153SGS243において、保留表示フラグの値の1~4のいずれかにセットされているエントリが無い場合は、該エントリ(153SGS242にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ)の図柄指定コマンドが大当りを示しているか否かを判定する(153SGS244)。該エントリの図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定するとともに(153SGS245)、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部153SG193のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと153SGS245において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と保留表示予告演出を実行する場合における表示パターンとを決定する(153SGS246)。

40

【0342】

153SGS246においては、例えば、図8-19(A)に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン(予告種別)とを決定する。図8-19(A)に示す決定割合の設定例では、153SGS245の処理において特定した大当り種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン(予告種別)の決定割合を異ならせてい

50

る。

【0343】

本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン、表示パターン、表示パターン、表示パターンの4種類が設けられている。このうち、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（ ）で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星型（ ）で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が青色のカメラで第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が赤色のカメラで第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示される。また、保留表示予告演出の非実行が決定された場合には、保留記憶表示が白色の丸形（ ）で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示される。

10

【0344】

ここで、図8-19(A)に示すように、大当り種別が大当りA（非確変大当り）である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、55%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、20%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当り種別が大当りBまたは大当りC（確変大当り）である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、55%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。

20

【0345】

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

30

【0346】

具体的には、図8-19(B)に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当りであり変動カテゴリがその他である場合（ノーマルリーチはずれまたは小当りである場合）は、75%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、55%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、25%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、1

40

50

0 %の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5 %の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5 %の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。

【0347】

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

10

【0348】

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

【0349】

20

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果が大当りとなる場合に決定可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図8-19に示すように、表示パターン や表示パターン が決定される場合とは可変表示結果が大当りもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターン や表示パターン (青色や赤色のカメラの態様)の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図8-19(B)に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他(ノーマルリーチや小当り)である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがない。

30

【0350】

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

【0351】

40

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

50

にシフトすることはできないので消去される。

【0352】

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。

10

【0353】

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

20

【0354】

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。

30

【0355】

153SGS272または153SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(153SGS275)。

【0356】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(153SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

40

【0357】

尚、本特徴部153SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4

50

可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りであることを示すチャンス目(3図柄が特定の法則の下で不揃いとなる「334」、「556」、「778」等)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ(はずれ図柄)を決定する。

【0358】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0359】

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(153SGS277)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は153SGS285に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリーチ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行する(153SGS278)。つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、153SGS277~153SGS278に示すように、後部可変表示中示唆演出(大当り示唆演出や設定示唆演出)は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

【0360】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおけるスーパーリーチの可変表示においては、図8-28に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなること画像表示装置5に表示するキャラクタによって示唆するキャラクタ演出または当該可変表示結果が大当りとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能であるとともに、該可変表示の後半であるリーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなることを示唆する大当り示唆演出またはパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっている。つまり、153SGS278の処理は、後部可変表示中示唆演出を実行するか否かと該後部可変表示中示唆演出としてリーチ演出中に大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらを実行するかを決定する処理である。

【0361】

そして、演出制御用CPU120は、153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出(大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらか)の実行を決定したか否かを判定する(153SGS279)。153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は153SGS285に進み、153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に当該可変表示の開始時から前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出のどちらを実行するかを決定する前部可変表示中示唆演出決定処理を実行する(153SGS280)。つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、後部可変表示中演出の実行が決定されなければ前部可変表示中示唆演出の実行を決定することが無い、すなわち、設定示唆演出を実行不能な非リーチやノーマルリーチの可変表示においては前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出やキャラクタ演出が実行されることが無い。

10

20

30

40

50

【0362】

そして、演出制御用CPU120は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS281)。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間(図8-28(A))に示すようにリーチ演出の開始から5秒後)に応じた値をセットして153SG285に進み(153SGS282)、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間(図8-28(B))に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値(具体的には、タイマ演出の演出パターンが25秒間の演出期間であるパターンTS-1である場合はリーチ演出の開始から5秒後、タイマ演出の演出パターンが30秒間の演出期間であるパターンTS-2である場合はリーチ演出の開始から10秒後))をセットして153SGS285に進む(153SGS283)。

10

【0363】

そして、演出制御用CPU120は、153SGS285において、変動パターンに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(153SGS286)。

【0364】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、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

【0365】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(153SGS287)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

30

【0366】

尚、本特徴部153SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0367】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(153SGS288)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(153SGS289)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する(153SGS290)。

40

【0368】

50

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

【 0 3 6 9 】

10

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

【 0 3 7 0 】

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

20

【 0 3 7 1 】

更に、 1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 3 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、 3 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、 3 5 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、 3 5 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、 1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 4 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、 3 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、 7 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

30

【 0 3 7 2 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合 (保留表示フラグの値が「 3 」や「 4 」である場合) は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合 (保留表示フラグの値が「 1 」や「 2 」である場合) よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

40

【 0 3 7 3 】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合 (保留表示フラグの値が「 3 」や「 4 」である場合) に着

50

目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【 0 3 7 4 】

以上から、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

【 0 3 7 5 】

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

【 0 3 7 6 】

図 8 - 2 1 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する (1 5 3 S G S 3 0 3)。1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する (1 5 3 S G S 3 0 4)。

【 0 3 7 7 】

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

【 0 3 7 8 】

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

【 0 3 7 9 】

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

【 0 3 8 0 】

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

10

20

30

40

50

設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（１５３ＳＧＳ３０７）。

【０３８１】

尚、１５３ＳＧＳ３０７において決定可能な演出パターンとしては、図８－２２（Ｂ）に示すように、パターンＳＳ－１～パターンＳＳ－５までの計５個のパターンが設けられている。これらパターンＳＳ－１～パターンＳＳ－５のうち、パターンＳＳ－１は、設定値が奇数（例えば１、３、５）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－２は、設定値が偶数（例えば、２、４、６）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－３は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、３または５）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－４は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、４または６）である可能性を示唆し、パターン

10

【０３８２】

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

【０３８３】

尚、本特徴部１５３ＳＧでは、設定値１～４を低設定、設定値５、６を高設定として説明するが、設定値１～３を低設定、設定値４～６を高設定としてもよいし、設定値１、２を低設定、設定値３、４を中間設定、設定値５、６を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

20

【０３８４】

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

30

【０３８５】

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

40

【０３８６】

このように、本特徴部１５３ＳＧでは、設定値示唆演出がパターンＳＳ－１やパターンＳＳ－２にて実行されることで設定値が１～４のいずれかであることが示唆され、設定値

50

示唆演出がパターン S S - 3 やパターン S S - 4 にて実行されることによって設定値が 5 または 6 であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターン S S - 5 にて実行される場合は、設定値が 6 であることが確定する。

【 0 3 8 7 】

図 8 - 2 5 は、図 8 - 2 0 に示す可変表示開始設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理 (1 5 3 S G S 2 8 0) を示すフローチャートである。図 8 - 2 5 に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、当該可変表示の可変表示結果を特定する (1 5 3 S G S 3 1 1)。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する (1 5 3 S G S 3 1 2)。

10

【 0 3 8 8 】

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する (1 5 3 S G S 3 1 3)。具体的には、図 8 - 2 6 (A) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、40%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、70%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、25%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、5%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

20

【 0 3 8 9 】

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

30

【 0 3 9 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する (1 5 3 S G S 3 1 4)。具体的には、図 8 - 2 6 (B) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、30%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、70%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、20%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

40

【 0 3 9 1 】

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

【 0 3 9 2 】

このため、可変表示結果が大当りである場合は、結果的に可変表示結果がはずれである

50

場合よりも高い割合でタイマ演出の実行が決定されるようになっているので、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、可変表示結果が大当たりとなることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0393】

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

10

【0394】

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

【0395】

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

20

【0396】

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

【0397】

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

30

【0398】

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

40

【0399】

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

50

20%の割合でパターンTS-2に決定する。また、演出制御用CPU120は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。

【0400】

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

10

【0401】

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

【0402】

20

図8-20～図8-28に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理(S172)において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理(S172)においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を-1していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が0になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理(S172)においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

30

【0403】

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

【0404】

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

40

【0405】

そして、図8-29(C)～図8-29(E)に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターンTS-1である場合は、図8-29(D)に示すように、画像表示装置5の左部にお

50

いてキャラクタXの画像153SG005Xが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である25秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターンTS-2である場合は、図8-29(E)に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタYの画像153SG005Yが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である30秒間のタイマの更新表示が開始される。

【0406】

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

10

【0407】

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

20

【0408】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図8-31(L)~図8-31(P)に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターンSS-1~パターンSS-4である場合は、画像表示装置5においてそれぞれで異なるキャラクタの設定値示唆画像131SG005H、131SG005I、131SG005J、131SG005Kが表示されることで、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターンSS-5である場合は、パターンSS-1~パターンSS-4において画像表示装置5に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像131SGS005Lが画像表示装置5において表示される。

30

【0409】

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

40

【0410】

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

50

とができる。

【0411】

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

【0412】

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

【0413】

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

【0414】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-30(H)及び図8-31(L)に示すように、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当り示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当り示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

【0415】

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

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

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

【0419】

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

【0420】

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

10

【0421】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図8-29及び図8-31に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示に対し遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

20

【0422】

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

【0423】

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

30

【0424】

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

40

【0425】

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

50

や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターンと保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターンとで保留表示予告演出を実行可能であり、図8-22(A)に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が3である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が4である場合）とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0429】

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

【0430】

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

【0431】

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

【0432】

また、図8-19に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示さ

10

20

30

40

50

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

【0433】

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

10

【0434】

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

【0435】

20

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

【0436】

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

30

【0437】

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

40

50

【 0 4 3 8 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中にのみ 7 秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 3 として図 8 - 3 4 (A) 及び図 8 - 3 4 (B) に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を 7 秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間（例えば、図 8 - 3 4 (C) に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である 3 . 7 5 秒 ~ 5 . 7 5 秒よりも短い 3 秒間）に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

【 0 4 3 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 8 - 2 2 (A) に示すように、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 4 として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも 1 の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 4 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして 2 つのタイミング（可変表示開始から 2 5 秒後と 3 0 秒後）を設け、後のタイミングから後部可変表示中示唆演出を実行する方が該後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行され易い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 5 として、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 3 0 秒後とする場合は、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 2 5 秒後とする場合よりも高い割合で該設定示唆演出をパターン S S - 3 ~ パターン S S - 5 等の高設定値を示唆する演出パターンにて実行してもよい。このようにすることで、設定示唆演出が実行されるタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 4 1 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設定示唆演出が実行されるか否かを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、のいずれか一方のみで設定示唆演出が実行されるか否かを示唆してもよい。また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出を実行する可変表示中において、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出を実行する可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示にもとづく大当たり遊技（本発明における有利状態）中に設定示唆演出を実行してもよい。

【 0 4 4 2 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出のうち一部の表示パターンでの実行のみを制限してもよい。例えば、既に保留表示予告演出が表示パターン 又は表示パターン にて実行される場合（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターン 又は表示パターン にて実行されること（保留記憶表示が白色の四角形や星形に

て表示されること)のみを制限する。このようにすることで、示唆する内容が異なる保留表示予告演出が同時に複数実行されることにより遊技が分かり難くしてしまうことを防ぐことができる。更に、このように既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合に、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されることを制限することで、設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者をより一層注目させることができる。また、既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されている場合(保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されている場合)は、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されること(保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されること)のみを制限することで、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者をより一層注目させることができる。

10

【0443】

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

【0444】

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

20

【0445】

(特徴部099AKに関する説明)

以下、特徴部099AKについて説明する。

【0446】

(第1の実施の形態)

図9-1(a)は、特徴部099AKに関し、大当たり種別の一覧を示す図である。

【0447】

本実施の形態では、図9-1(a)に示すように、大当たり種別として、大当たり遊技状態(有利状態)の終了後に、確変制御と時短制御とが何れも実行されず、確変状態に制御されることなく通常遊技状態(通常状態)に制御される大当たりAと、大当たり遊技状態の終了後に、確変制御と時短制御とが実行され、確変状態(特別状態)に制御される大当たりB及び大当たりCと、が設定されている。

30

【0448】

大当たりAの大当たり遊技状態では、5ラウンド(5回)のラウンド遊技が実行され、大当たりBの大当たり遊技状態では、10ラウンドのラウンド遊技が実行され、大当たりCの大当たり遊技状態では、15ラウンドのラウンド遊技が実行される。

【0449】

大当たりB又は大当たりCの大当たり遊技状態の終了後に実行される確変制御と時短制御とは、可変表示が100回実行されたことに基づいて終了する。大当たりB又は大当たりCの大当たり遊技状態の終了後に時短制御が実行され、確変状態に制御される期間(本実施の形態では、可変表示が100回実行されるまでの期間)を、ST期間ともいう。

40

【0450】

特徴部099AKでは、特別図柄プロセス処理のステップS110にて実行される特別図柄通常処理において、可変表示の表示結果を「大当たり」とするか否かを決定すると共に、可変表示の表示結果を「大当たり」とすると決定されたときに、大当たりの種別を大当たりA~大当たりCのうち何れかに決定する。具体的に、本実施の形態では、特別図柄通常処理において、上述した特徴部153SGと同様に、大当たり種別判定用の乱数値(MR2)に基づいて、例えば図8-8(A)及び図8-8(B)に示す大当たり種別判定テーブルを用い

50

て乱数抽選を行うことなどにより、大当たり種別を決定する。

【0451】

特徴部099AKでは、上述した特徴部153SGと同様に、遊技者による設定変更操作（例えば上述した錠スイッチ153SG051を操作することによりパチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えた後、当該設定値変更状態において上述した設定切替スイッチ153SG052を操作することにより設定値を変更する操作など）に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうち何れかの設定値に設定可能であると共に、遊技制御手段としてのCPU103が、設定された設定値に基づいて遊技を進行可能に構成されている。

【0452】

10

具体的に、本実施の形態では、特徴部153SGと同様に、図8-14のフローチャートに示す遊技制御メイン処理におけるステップ153SGSa013bの設定値変更処理などの処理を実行することにより、設定値を変更するように構成されている。

【0453】

また、本実施の形態では、特徴部153SGと同様に、特別図柄プロセス処理のステップS101にて実行される始動入賞判定処理において、図8-7に示す表示結果判定テーブルを参照し、その時点で設定されている設定値に応じて、可変表示の表示結果を「大当たり」とするか否かを決定する（例えば図8-15、図8-16など）と共に、特別図柄プロセス処理のステップS110にて実行される特別図柄通常処理において、図8-7に示す表示結果判定テーブルを参照し、その時点で設定されている設定値に応じて、可変表示の表示結果を「大当たり」とするか否かを決定することにより、設定された設定値に応じて、大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なるように構成されている。

20

【0454】

本実施の形態では、特徴部153SGと同様に、設定値は1～6の6段階からなり、設定値として6が設定されているときに大当たり期待度が最も高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当たり期待度が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されているときに遊技者にとっての有利度が最も高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技者にとっての有利度が段階的に低くなる。

【0455】

特徴部099AKでは、演出モードとして、通常演出モードと、特別演出モードと、が設けられており、演出モードが特別演出モードに制御されていない期間には、演出モードが通常演出モードに制御されるように構成されている。

30

【0456】

演出モードが通常演出モードに制御されているときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄、保留表示、アクティブ表示などの各種演出画像の背景画像として通常背景画像が表示される（各種演出画像が通常背景画像に重畳して表示される）一方、演出モードが特別演出モードに制御されている（特別演出が実行されている）ときには、各種演出画像の背景画像として、通常背景画像とは異なる特別背景画像が表示される。

【0457】

本実施の形態では、複数種類の特別演出モードが設けられる（特別演出の種類が、複数ある）と共に、複数種類の特別背景画像が設けられており、特別演出モードの種類毎に異なる種類の特別背景画像が背景画像として表示されるように構成されている。具体的に、本実施の形態では、特別演出モードとして、特別演出モードA、特別演出モードB、及び特別演出モードCの3種類が設けられると共に、特別背景画像として、互いに異なる演出画像である第1特別背景画像、第2特別背景画像、及び第3特別背景画像の3種類が設けられている。演出モードが特別演出モードAに制御されているときには、背景画像として第1特別背景画像が表示され、演出モードが特別演出モードBに制御されているときには、背景画像として第2特別背景画像が表示され、演出モードが特別演出モードCに制御されているときには、背景画像として第3特別背景画像が表示される。

40

【0458】

50

詳細については後述するものの、特徴部 099AK では、複数種類の特別演出モードのうち何れに制御するか割合を、設定された設定値に応じて異ならせることが可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、演出モードが、複数種類の特別演出モードのうち何れに制御されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【0459】

図 9 - 1 (b) は、特徴部 099AK に関し、特別演出モードへの制御に係るタイミングチャートを示す図である。

【0460】

特徴部 099AK では、図 9 - 1 (b) に示すように、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態に制御された場合、当該大当り遊技状態が終了してから ST 期間（本実施の形態では、可変表示が 100 回実行されるまでの期間）が経過するまで確変状態に制御されると共に、当該確変状態が終了したことに基づいて、演出モードが特別演出モードに制御される。

10

【0461】

特徴部 099AK では、演出モードが特別演出モードに制御されるモード期間（特別演出を実行する期間）を、設定された設定値に応じて異ならせることが可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、モード期間に注目させ、遊技興趣を向上させることができ、確変状態が終了したときに、遊技者の落胆を抑制し、遊技興趣の低下を抑制すると共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機 1 の稼働率の低下を抑制することができる。

20

【0462】

具体的に、詳細については後述するものの、本実施の形態では、設定された設定値に応じて、複数の期間のうち何れかをモード期間として設定可能に構成されると共に、演出モードが特別演出モードに制御された後、設定されたモード期間が経過したことに基づいて、特別演出モードへの制御を終了し（特別演出を終了し）、演出モードを通常演出モードに制御することが可能に構成されており、このような構成により、モード期間を、設定された設定値に応じて異ならせることが可能とされている。

【0463】

なお、本実施の形態では、演出モードが特別演出モードに制御された後、設定されたモード期間が経過するよりも前に、大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、所定の割合で、特別演出モードへの制御を終了可能に構成されている。このような構成によれば、遊技に意外性を与え、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0464】

特徴部 099AK では、図 9 - 1 (b) に示すように、大当り A の大当り遊技状態に制御された場合、当該大当り遊技状態が終了した後、確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されると共に、当該通常遊技状態に制御されたことに基づいて、演出モードが特別演出モードに制御される。このような構成によれば、大当り遊技状態が終了した後、確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたときに、遊技者の落胆を抑制し、遊技興趣の低下を抑制すると共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機 1 の稼働率の低下を抑制することができる。

40

【0465】

特徴部 099AK では、モード期間を遊技者に提示可能に構成されている。このような構成によれば、モード期間を遊技者が容易に把握することができる。具体的に、本実施の形態では、画像表示装置 5 の画面上に、特別演出モードに制御された後に実行された可変表示の回数を示すモード回数画像を表示することにより、モード期間を遊技者に提示する。

【0466】

図 9 - 2 は、特徴部 099AK に関し、エンディング演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 177 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。

【0467】

50

エンディング演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えばRAM122の所定領域などに設けられた演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行される所定のエンディング演出期間であるか否かを判定する(ステップ099AKS101)。エンディング演出期間であると判定した場合(ステップ099AKS101; Yes)、演出制御用CPU120は、エンディング演出を実行する制御を行い(099AKS102)、エンディング演出を終了する。

【0468】

一方、エンディング演出期間ではないと判定した場合(ステップ099AKS101; No)、演出制御用CPU120は、大当り種別が大当りB又は大当りCであるか否かを判定する(ステップ099AKS112)。

10

【0469】

本実施の形態では、特別図柄プロセス処理のステップS110にて実行される特別図柄通常処理において決定された、可変表示の表示結果を「大当り」とするか否かや、大当り種別などの可変表示結果を示す演出制御コマンドである可変表示結果通知コマンドを、主基板11から演出制御基板12へ伝送(送信)するように構成されている。ステップ099AKS112において、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した可変表示結果通知コマンドに基づいて大当り種別を特定し、特定された大当り種別が大当りB又は大当りCであるか否かを判定する。

【0470】

20

大当り種別が大当りB又は大当りCであると判定した場合(ステップ099AKS112; Yes)、演出制御用CPU120は、確変状態に制御されることを報知する確変報知演出を実行する制御を行う(ステップ099AKS113)。本実施の形態では、確変報知演出として、画像表示装置5の画面上に、確変状態に制御されることを示す確変報知画像を表示する演出を行う。具体的に、本実施の形態では、確変報知演出において、画像表示装置5の画面上に、確変報知画像として、「スペシャルタイム突入!」というメッセージを示す演出画像を表示する。

【0471】

ステップ099AKS113の処理を実行した後や、ステップ099AKS112にて大当り種別が大当りBと大当りCとのうち何れでもないとして判定した場合(ステップ099AKS112; No)、演出制御用CPU120は、例えばRAM122の所定領域などに設けられた特別演出モードフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ099AKS114)。

30

【0472】

後述するように、特別演出モードフラグは、演出モードが特別演出モードに制御された(ステップ099AKS109、ステップ099AKS211)ことに基づいてオン状態にセットされ(ステップ099AKS110、ステップ099AKS213)、特別演出モードへの制御が終了し、演出モードが通常演出モードに制御された(ステップ099AKS227)ことに基づいてクリアされてオフ状態にセットされる(ステップ099AKS225)。演出制御用CPU120は、特別演出モードフラグがオンであるか否かを判定することにより、演出モードが特別演出モードに制御されているか否かを判定することができる。

40

【0473】

ステップ099AKS114において、特別演出モードフラグがオンであると判定した場合(ステップ099AKS114; Yes)、演出制御用CPU120は、エンディング演出処理を終了する。一方、特別演出モードフラグがオンではないと判定した場合(ステップ099AKS114; No)、演出制御用CPU120は、図9-3に示すモード制御決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、現在設定されている設定値が1~6のうち何れであるかに応じて、演出モードを特別演出モードに制御するか否かを決定する(ステップ099AKS115)。

50

【 0 4 7 4 】

本実施の形態では、特徴部 1 5 3 S G と同様に、設定値が変更されたことに基づいて、新たに設定された設定値を示す演出制御コマンドである設定値指定コマンド（特徴部 1 5 3 S G におけるコマンド D 0 X X H ）が主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ送信されるように構成されている。ステップ 0 9 9 A K S 1 1 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在設定されている設定値を、主基板 1 1 から受信した設定値指定コマンドに基づいて特定し、特定された設定値に応じて、演出モードを特別演出モードに制御するか否かを決定する。

【 0 4 7 5 】

図 9 - 3 に示すように、本実施の形態では、現在設定されている設定値に応じて異なる割合で、演出モードを特別演出モードに制御すると決定されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、演出モードが特別演出モードに制御されるか否かに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 7 6 】

図 9 - 2 に戻り、ステップ 0 9 9 A K S 1 1 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 9 9 A K S 1 1 5 にて演出モードを特別演出モードに制御すると決定されたか否かを判定する（ステップ 0 9 9 A K S 1 1 6 ）。ステップ 0 9 9 A K S 1 1 5 にて演出モードを特別演出モードに制御しないと決定されたと判定した場合（ステップ 0 9 9 A K S 1 1 6 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エンディング演出処理を終了する。

20

【 0 4 7 7 】

一方、ステップ 0 9 9 A K S 1 1 5 にて演出モードを特別演出モードに制御すると決定されたと判定した場合（ステップ 0 9 9 A K S 1 1 6 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 - 4 に示すモード種類決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、現在設定されている設定値が 1 ~ 6 のうち何れであるかに応じて、演出モードを、特別演出モード A、特別演出モード B、及び特別演出モード C のうち何れに制御するかを決定し、決定結果を示すデータを例えば R A M 1 2 2 の所定領域などに格納する（ステップ 0 9 9 A K S 1 1 7 ）。このような構成により、複数種類の特別演出モードのうち何れに制御するかの割合を、設定された設定値に応じて異ならせることができる。現在設定されている設定値は、主基板 1 1 から受信した設定値指定コマンドに基づいて特定されればよい。

30

【 0 4 7 8 】

図 9 - 4 に示すように、現在設定されている設定値が 1 ~ 3 のうち何れかである場合、現在設定されている設定値が、1 ~ 3 よりも遊技者にとっての有利度が高い 4 ~ 6 のうち何れかである場合に比べて高い割合で、演出モードを特別演出モード A に制御すると決定される。一方、現在設定されている設定値が 1 ~ 3 のうち何れかである場合、現在設定されている設定値が 4 ~ 6 のうち何れかである場合に比べて低い割合で、演出モードを特別演出モード B に制御すると決定される。また、現在設定されている設定値が 1 ~ 3 のうち何れかである場合には、演出モードを特別演出モード C に制御すると決定されない一方、現在設定されている設定値が 4 ~ 6 のうち何れかである場合には、演出モードを特別演出モード C に制御すると決定可能に構成されている。

40

【 0 4 7 9 】

このような構成により、演出モードが特別演出モード B に制御された場合、演出モードが特別演出モード A に制御された場合に比べて、現在設定されている設定値が 1 ~ 3 よりも遊技者にとって有利度が高い 4 ~ 6 のうち何れかである期待度（割合）が高く、演出モードが特別演出モード C に制御された場合、演出モードが特別演出モード B に制御された場合に比べて、現在設定されている設定値が 4 ~ 6 のうち何れかである期待度が高い。従って、演出モードが特別演出モード B に制御された場合、演出モードが特別演出モード A に制御された場合に比べて遊技者にとっての有利度が高く、演出モードが特別演出モード C に制御された場合、演出モードが特別演出モード B に制御された場合に比べて遊技者にとっての有利度が高い。

50

【0480】

図9 - 2に戻り、ステップ099AKS117の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した可変表示結果通知コマンドに基づいて大当り種別を特定し、大当り種別が大当りB又は大当りCであるか否かを判定する（ステップ099AKS118）。

【0481】

大当り種別が大当りB又は大当りCであると判定した場合（ステップ099AKS118；Yes）、演出制御用CPU120は、ステップ099AKS117にて演出モードを特別演出モードCに制御すると決定されたか否かを判定する（ステップ099AKS119）。ステップ099AKS117にて演出モードを特別演出モードCに制御すると決定されたと判定した場合（ステップ099AKS119；Yes）、演出制御用CPU120は、終了判定値を「32」に設定する（ステップ099AKS120）。以下、終了判定値と、ステップ099AKS120の処理と、について詳細に説明する。

【0482】

本実施の形態では、演出モードが特別演出モードに制御された後に実行された可変表示の回数をカウントするモード回数カウンタが、例えばRAM122の所定領域などに設けられており、後述するように、モード回数カウンタの格納値であるモード回数カウント値が、ステップ099AKS120や、後述するステップ099AKS104、ステップ099AKS106、及びステップ099AKS122にて設定された終了判定値と一致した（ステップ099AKS218；Yes）ことに基づいて、特別演出モードへの制御を終了し、演出モードを通常演出モードに制御可能（ステップ099AKS227）に構成されている。すなわち、本実施の形態では、ステップ099AKS104、ステップ099AKS106、ステップ099AKS120、及びステップ099AKS122にて終了判定値を設定することにより、モード期間を設定可能に構成されている。

【0483】

後述するように、本実施の形態では、複数の期間のうち何れかをモード期間として設定可能に構成されており、当該複数の期間のうち最も長い期間は、32回の可変表示が実行されるまでの期間であるように構成されている。上述したように、本実施の形態では、大当り種別が大当りB又は大当りCであると判定され（ステップ099AKS118；Yes）、ステップ099AKS117にて演出モードを特別演出モードCに制御すると決定されたと判定した場合（ステップ099AKS119；Yes）、演出制御用CPU120は、終了判定値を、32回の可変表示が実行されるまでの期間に対応する値である「32」に設定する（ステップ099AKS120）。このような構成により、大当りB又は大当りCの大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したに基づいて、演出モードが特別演出モードCに制御されたときに、本実施の形態においてモード期間として設定可能な期間のうち最も長い期間である32回の可変表示が実行されるまでの期間が経過するまで、演出モードを、特別演出モードA～特別演出モードCのうち遊技者にとっての有利度が最も高い特別演出モードCに制御することができる。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0484】

ステップ099AKS119において、ステップ099AKS117にて演出モードを特別演出モードCに制御すると決定されなかったと判定した場合（ステップ099AKS119；No）、演出制御用CPU120は、図9 - 5（a）に示す確変大当り時モード期間決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、現在設定されている設定値が1～6のうち何れであるかに応じて、複数の期間のうち何れかをモード期間として決定する（ステップ099AKS121）。このような構成により、大当り種別が大当りB又は大当りCであるときに（ステップ099AKS118；Yes）、モード期間を、設定された設定値に応じて異ならせることが可能とされている。現在設定されている設定値は、主基板11から受信した設定値指定コマンドに基づいて特定されればよい。

【0485】

図9-5(a)に示すように、本実施の形態では、ステップ099AKS121において、10回の可変表示が実行されるまでの期間と、16回の可変表示が実行されるまでの期間と、20回の可変表示が実行されるまでの期間と、30回の可変表示が実行されるまでの期間と、のうち何れかをモード期間として決定する。

【0486】

図9-2に戻り、ステップ099AKS121の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、終了判定値を、ステップ099AKS121にて決定されたモード期間に対応する値に設定する(ステップ099AKS122)。例えば、ステップ099AKS121にて16回の可変表示が実行されるまでの期間がモード期間として決定された場合、ステップ099AKS122において、終了判定値を、16回の可変表示が実行されるまでの期間に対応する値である「16」に設定する。

10

【0487】

ステップ099AKS122の処理を実行した後や、ステップ099AKS120の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ST回数カウンタの格納値であるST回数カウンタ値を、ST期間(本実施の形態では、100回の可変表示が実行されるまでの期間)に対応する初期値である「100」に設定する(ステップ099AKS123)。ST回数カウンタは、例えばRAM122の所定領域などに設けられ、確変状態が終了するまでの残りの可変表示の実行回数をカウントする。演出制御用CPU120は、ST回数カウンタ値が「0」であるか否かを判定することにより、確変状態に制御されてからST期間が経過したか否かを判定することができる。

20

【0488】

ステップ099AKS123の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上に、ST回数画像を表示(ST回数画像の表示を開始)させる(ステップ099AKS124)。具体的に、ステップ099AKS124において、演出制御用CPU120は、ST回数画像を、ステップ099AKS123にて設定されたST回数カウンタ値の初期値(本実施の形態では、「100」)に対応する表示態様にて表示させる。

【0489】

ステップ099AKS124の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122の所定領域などに設けられた特別演出モード待機フラグをオン状態にセットする(ステップ099AKS125)。

30

【0490】

特別演出モード待機フラグは、ステップ099AKS115にて演出モードを特別演出モードに制御すると決定されたと判定され(ステップ099AKS116; Yes)、大当たり種別が大当たりB又は大当たりCであると判定されたこと(ステップ099AKS118; Yes)に基づいてオン状態にセットされ(ステップ099AKS125)、後述するように、ST回数カウンタ値が「0」であると判定されたこと(ステップ099AKS205; Yes)に基づいてクリアされてオフ状態にセットされる(ステップ099AKS207)。演出制御用CPU120は、特別演出モード待機フラグがオンであるか否かを判定することにより、特別演出モードへの制御が保留されている(大当たりB又は大当たりCの大当たり遊技状態が終了後に制御される確変状態が終了したことに基いて特別演出モードに制御すると決定された後、未だに特別演出モードに制御されていない)か否かを判定することができる。

40

【0491】

ステップ099AKS118において、大当たり種別が大当たりBと大当たりCとのうち何れでもない(大当たり種別が大当たりAである)と判定した場合(ステップ099AKS118; No)、演出制御用CPU120は、ステップ099AKS117にて演出モードを特別演出モードCに制御すると決定されたか否かを判定する(ステップ099AKS103)。ステップ099AKS117にて演出モードを特別演出モードCに制御すると決定さ

50

れたと判定した場合（ステップ099AKS103；Yes）、演出制御用CPU120は、終了判定値を「32」に設定する（ステップ099AKS104）。

【0492】

このような構成により、大当りAの大当り遊技状態が終了した後に、確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて、演出モードが特別演出モードCに制御されたときに、本実施の形態においてモード期間として設定可能な期間のうち最も長い期間である32回の可変表示が実行されるまでの期間が経過するまで、演出モードを、特別演出モードA～特別演出モードCのうち遊技者にとっての有利度が最も高い特別演出モードCに制御することができる。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0493】

ステップ099AKS103において、ステップ099AKS117にて演出モードを特別演出モードCに制御すると決定されなかったと判定した場合（ステップ099AKS103；No）、演出制御用CPU120は、図9-5（b）に示す通常大当り時モード期間決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、現在設定されている設定値が1～6のうち何れであるかに応じて、複数の期間のうち何れかをモード期間として決定する（ステップ099AKS105）。現在設定されている設定値は、主基板11から受信した設定値指定コマンドに基づいて特定されればよい。

【0494】

図9-5（b）に示すように、本実施の形態では、ステップ099AKS105において、10回の可変表示が実行されるまでの期間と、16回の可変表示が実行されるまでの期間と、20回の可変表示が実行されるまでの期間と、30回の可変表示が実行されるまでの期間と、32回の可変表示が実行されるまでの期間と、のうち何れかをモード期間として決定する。

20

【0495】

本実施の形態では、ステップ099AKS121にてモード期間を決定するために用いる図9-5（a）に示す確変大当り時モード期間決定テーブルと、ステップ099AKS105にてモード期間を決定するために用いる図9-5（b）に示す通常大当り時モード期間決定テーブルと、の何れにおいても、モード期間として設定可能な複数の期間に、現在設定されている設定値が1～6のうち所定の値であるときにモード期間に設定されない期間（特別期間）が含まれている。

30

【0496】

具体的に、本実施の形態では、図9-5（a）及び図9-5（b）に示すように、現在設定されている設定値が1又は3である場合、10回の可変表示が実行されるまでの期間がモード期間として設定されず、現在設定されている設定値が1又は2である場合、30回の可変表示が実行されるまでの期間がモード期間として設定されず、現在設定されている設定値が1～3のうち何れかである場合、32回の可変表示が実行されるまでの期間がモード期間として設定されないように構成されている。

【0497】

一方、図9-5（a）及び図9-5（b）に示すように、16回の可変表示が実行されるまでの期間と、20回の可変表示が実行されるまでの期間と、は、現在設定されている設定値が1～6のうち何れであっても、モード期間として設定可能に構成されている。

40

【0498】

このため、モード期間が、10回の可変表示が実行されるまでの期間と、30回の可変表示が実行されるまでの期間と、32回の可変表示が実行されるまでの期間と、のうち何れかに設定された場合、モード期間が、16回の可変表示が実行されるまでの期間と、20回の可変表示が実行されるまでの期間と、のうち何れかに設定された場合に比べて、遊技者が、モード期間に基づいて、現在設定されている設定値をより容易に（より高い精度で）推測する（特定する）ことができる。

【0499】

50

図 9 - 5 (b) に示す通常大当たり時モード期間決定テーブルでは、モード期間が、図 9 - 5 (a) に示す確変大当たり時モード期間決定テーブルに比べて高い割合で、10 回の可変表示が実行されるまでの期間と、30 回の可変表示が実行されるまでの期間と、32 回の可変表示が実行されるまでの期間と、のうち何れかに設定されるように構成されている。このような構成により、大当たり A の大当たり遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、大当たり B 又は大当たり C の大当たり遊技状態に制御された後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに比べて、遊技者にとって有利な態様（遊技者が設定値を推測しやすい態様）にてモード期間を設定可能に構成されている。

10

【 0 5 0 0 】

すなわち、本実施の形態では、大当たり B 又は大当たり C の大当たり遊技状態に制御された後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、現在設定されている設定値が第 1 の設定値（例えば 1 など）である場合、第 1 の割合（例えば 0 % など）で所定期間（例えば 32 回の可変表示が実行されるまでの期間など）にわたって演出モードを特別演出モードに制御し（モード期間として所定期間を設定し）、現在設定されている設定値が当該第 1 の設定値とは異なる第 2 の設定値（例えば 6 など）である場合、当該第 1 の割合よりも高い第 2 の割合（例えば 8 % など）で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御する一方、大当たり A の大当たり遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、現在設定されている設定値が当該第 1 の設定値である場合、当該第 1 の割合で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御し、現在設定されている設定値が当該第 2 の設定値である場合、当該第 2 の割合よりも高い第 3 の割合（例えば 16 % など）で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御することが可能に構成されている。

20

【 0 5 0 1 】

このような構成によれば、大当たり種別が大当たり A であり、大当たり遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたときに、遊技者の落胆を軽減し、遊技興趣の低下を抑制すると共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機 1 の稼働率の低下を抑制することができる。

30

【 0 5 0 2 】

図 9 - 2 に戻り、ステップ 099AKS105 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、終了判定値を、ステップ 099AKS105 にて決定されたモード期間に対応する値に設定する（ステップ 099AKS106）。

【 0 5 0 3 】

ステップ 099AKS106 の処理を実行した後や、ステップ 099AKS104 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、上述したモード回数カウント値を、初期値である「0」に設定する（ステップ 099AKS107）。

【 0 5 0 4 】

ステップ 099AKS107 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面上に、モード回数画像を表示（モード回数画像の表示を開始）させる（ステップ 099AKS108）。具体的に、ステップ 099AKS108 において、演出制御用 CPU 120 は、モード回数画像を、ステップ 099AKS107 にて設定されたモード回数カウント値の初期値（本実施の形態では、「0」）に対応する表示態様にて表示させる。

40

【 0 5 0 5 】

ステップ 099AKS108 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、演出モードを特別演出モードに制御する（ステップ 099AKS109）。具体的に、ステップ 099AKS109 において、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 の所定領域などに格納されたデータに基づいてステップ 099AKS117 にて決定された特別演

50

出モードの種類を特定し、演出モードを、特定された種類の特別演出モードに制御する。

【0506】

上述したように、本実施の形態では、大当り種別が大当りB又は大当りCではない（大当り種別が大当りAである）と判定された（ステップ099AKS118；No）ことに基づいて、演出モードが特別演出モードに制御される（ステップ099AKS109）。このような構成により、大当りAの大当り遊技状態が終了した後、確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて、演出モードを特別演出モードに制御可能とされている。

【0507】

ステップ099AKS109の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別演出モードフラグをオン状態にセットし（ステップ099AKS110）、演出モードが特別演出モードに制御されることを報知する特別演出モード突入演出を実行する制御を行う（ステップ099AKS111）。本実施の形態では、特別演出モード突入演出として、画像表示装置5の画面上に、演出モードが特別演出モードに制御されることを示す突入報知画像を表示する演出を行う。具体的に、本実施の形態では、特別演出モード突入演出において、画像表示装置5の画面上に、突入報知画像として、「特殊ステージ突入！」というメッセージを示す演出画像を表示する。

【0508】

ステップ099AKS111の処理を実行した後や、ステップ099AKS125の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応する値である“0”に更新し（ステップ099AKS126）、エンディング演出処理を終了する。

【0509】

図9-6は、特徴部099AKに関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172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。

【0510】

可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、特別図柄プロセス処理のステップS111にて実行される変動パターン設定処理において設定された変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ099AKS201）。可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップ099AKS201；No）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行する制御を行い（ステップ099AKS202）、可変表示中演出処理を終了する。

【0511】

一方、可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ099AKS201；Yes）、演出制御用CPU120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）を指定する演出制御コマンドである図柄確定コマンドを、主基板11から受信したか否かを判定する（ステップ099AKS214）。図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ099AKS214；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

【0512】

一方、図柄確定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ099AKS214；Yes）、演出制御用CPU120は、特別演出モードフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ099AKS215）。

【0513】

特別演出モードフラグがオンであると判定した場合（ステップ099AKS215；Yes）、演出制御用CPU120は、モード回数カウント値を、例えば1加算することなどにより更新し（ステップ099AKS216）、モード回数画像の表示態様を、ステップ099AKS216にて更新されたモード回数カウント値に対応する表示態様へ更新す

10

20

30

40

50

る（ステップ099AKS217）。

【0514】

ステップ099AKS217の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ099AKS216にて更新されたモード回数カウント値が終了判定値と一致するかどうかを判定する（ステップ099AKS218）。

【0515】

モード回数カウント値が終了判定値と一致しないと判定した場合（ステップ099AKS218；No）、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した可変表示結果通知コマンドに基づいて、可変表示の表示結果が「大当たり」であるかどうかを判定する（ステップ099AKS219）。可変表示の表示結果が「大当たり」ではないと判定した場合（ステップ099AKS219；No）、処理はステップ099AKS229へ移る。

10

【0516】

一方、可変表示の表示結果が「大当たり」とであると判定した場合（ステップ099AKS219；Yes）、演出制御用CPU120は、予め設定された制限条件が成立しているかどうかを判定する（ステップ099AKS220）。

【0517】

図9-7（a）は、特徴部099AKに関し、制限条件の一覧を示す図である。

【0518】

本実施の形態では、図9-7（a）に示すように、制限条件として、現在設定されている設定値が1であるときに、モード回数カウント値が10以下であることと、現在設定されている設定値が3であるときに、モード回数カウント値が10以下であることと、が設定されている。すなわち、現在設定されている設定値が1であるときに、モード回数カウント値が10以下である場合、及び、現在設定されている設定値が3であるときに、モード回数カウント値が10以下である場合に、制限条件が成立する。

20

【0519】

図9-6に戻り、ステップ099AKS220において、制限条件が成立したと判定した場合（ステップ099AKS220；Yes）、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態に制御されることを報知する大当たり報知演出を実行する制御を行い（ステップ099AKS221）、処理はステップ099AKS229へ移る。本実施の形態では、大当たり報知演出として、画像表示装置5の画面上に、大当たり遊技状態に制御されることを示す大当たり報知画像を表示する演出を行う。

30

【0520】

一方、ステップ099AKS220において、制限条件が成立していないと判定した場合（ステップ099AKS220；No）、演出制御用CPU120は、図9-7（b）に示すモード終了決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、特別演出モードへの制御を終了するかどうかを決定する（ステップ099AKS222）。

【0521】

本実施の形態では、図9-7（b）に示すように、現在設定されている設定値が1～6のうち何れであるかに関わらず、同一の割合（本実施の形態では、20%）で、特別演出モードへの制御を終了する（「特別演出モードを終了する」と決定される）。

40

【0522】

図9-6に戻り、ステップ099AKS222の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ099AKS222にて特別演出モードへの制御を終了すると決定されたかどうかを判定する（ステップ099AKS223）。ステップ099AKS222にて特別演出モードへの制御を終了しないと決定されたと判定した場合（ステップ099AKS223；No）、処理はステップ099AKS229へ移る。一方、ステップ099AKS222にて特別演出モードへの制御を終了すると決定されたと判定した場合（ステップ099AKS223；Yes）、演出制御用CPU120は、モード回数カウンタをクリアする（ステップ099AKS224）。

【0523】

50

ステップ099AKS224の処理を実行した後や、ステップ099AKS218においてモード回数カウント値が終了判定値と一致すると判定した場合（ステップ099AKS218；Yes）、演出制御用CPU120は、特別演出モードフラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ099AKS225）、画像表示装置5の画面上に表示されているモード回数画像を消去（モード回数画像の表示を停止）する（ステップ099AKS226）。

【0524】

ステップ099AKS226の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別演出モードへの制御を終了して、演出モードを通常演出モードに制御し（ステップ099AKS227）、演出モードが通常演出モードに制御されることを報知する通常演出モード復帰演出を実行する制御を行い（ステップ099AKS228）、処理はステップ099AKS229へ移る。本実施の形態では、通常演出モード復帰演出として、画像表示装置5の画面上に、演出モードが通常演出モードに制御されることを示す復帰報知画像を表示する演出を行う。具体的に、本実施の形態では、通常モード復帰演出において、画像表示装置5の画面上に、復帰報知画像として、「通常ステージ復帰」というメッセージを示す演出画像を表示する。

【0525】

上述したように、本実施の形態では、モード回数カウント値が終了判定値と一致すると判定されたときに（ステップ099AKS218；Yes）、特別演出モードへの制御を終了する（ステップ099AKS227）ように構成されている。このような構成により、本実施の形態では、演出モードが特別演出モードに制御された後、ステップ099AKS104、ステップ099AKS106、ステップ099AKS120、及びステップ099AKS122にて終了判定値を設定することにより設定されたモード期間が経過したことに基づいて、特別演出モードへの制御を終了可能に構成されている。

【0526】

また、上述したように、本実施の形態では、モード回数カウント値が終了判定値と一致しないと判定されたときに（ステップ099AKS218；No）、可変表示の表示結果が「大当たり」とであると判定された場合（ステップ099AKS219；Yes）、図9-7（b）に示すモード終了決定テーブルを用いた乱数抽選を行うことにより、特別演出モードへの制御を終了するか否かを決定する（ステップ099AKS222）ように構成されている。このような構成により、本実施の形態では、演出モードが特別演出モードに制御された後、ステップ099AKS104、ステップ099AKS106、ステップ099AKS120、及びステップ099AKS122にて終了判定値を設定することにより設定されたモード期間が経過するよりも前に、大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、所定の割合で、特別演出モードへの制御を終了可能に構成されている。

【0527】

なお、本実施の形態では、モード回数カウント値が終了判定値と一致すると判定したとき（ステップ099AKS218；Yes）に特別演出モードへの制御を終了する処理（ステップ099AKS228）や、モード回数カウント値が終了判定値と一致しないと判定したとき（ステップ099AKS218；No）に特別演出モードへの制御を終了するか否かを決定する処理（ステップ099AKS222）を、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される可変表示中演出処理において行うものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、これらの処理は、任意のタイミングにて実行することができる。例えば、これらの処理を、可変表示が開始されたことに基づいて、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理において実行するようにしてもよい。具体的に、上述したステップ099AKS218～ステップ099AKS228の処理を、可変表示開始設定処理において実行するように構成してもよい。

【0528】

また、上述したように、本実施の形態では、現在設定されている設定値が1又は3である場合、10回の可変表示が実行されるまでの期間が、モード期間として決定されないよ

10

20

30

40

50

うに構成されている。また、本実施の形態では、図9-7(a)に示すように、制限条件として、現在設定されている設定値が1であるときに、モード回数カウント値が10以下であることと、現在設定されている設定値が3であるときに、モード回数カウント値が10以下であることと、が設定されており、ステップ099AKS219にて可変表示の表示結果が「大当たり」とであると判定されたときに(ステップ099AKS219; Yes)、ステップ099AKS220にて制限条件が成立していると判定された場合(ステップ099AKS220; Yes)、ステップ099AKS222の処理が実行されることなく、処理はステップ099AKS229へ移る。

【0529】

このような構成により、本実施の形態では、モード期間として設定可能な複数の期間が、所定の設定値に設定されているときにモード期間として設定されない期間を含み、当該所定の設定値に設定されている場合、演出モードが特別演出モードに制御された後、当該期間が経過するよりも前に、大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、特別演出モードへの制御を終了しないように構成されている。このような構成によれば、所定の設定値に設定されている場合において、当該所定の設定値とは異なる設定値に設定されていると遊技者が誤解することを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0530】

図9-6に戻り、ステップ099AKS215において、特別演出モードフラグがオンではないと判定した場合(ステップ099AKS215; No)、演出制御用CPU120は、特別演出モード待機フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ099AKS203)。特別演出モード待機フラグがオンではないと判定した場合(ステップ099AKS203; No)、処理はステップ099AKS229へ移る。

【0531】

一方、特別演出モード待機フラグがオンであると判定した場合(ステップ099AKS203; Yes)、演出制御用CPU120は、ST回数カウント値を、例えば1減算することなどにより更新し(ステップ099AKS204)、ステップ099AKS204にて更新されたST回数カウント値が「0」であるか否かを判定する(ステップ099AKS205)。ST回数カウント値が「0」ではないと判定した場合(ステップ099AKS205; No)、演出制御用CPU120は、ST回数画像の表示態様を、ステップ099AKS204にて更新されたST回数カウント値に対応する表示態様へ更新し(ステップ099AKS206)、処理はステップ099AKS229へ移る。

【0532】

一方、ST回数カウント値が「0」であると判定した場合(ステップ099AKS205; Yes)、演出制御用CPU120は、特別演出モード待機フラグをクリアしてオフ状態にセットし(ステップ099AKS207)、画像表示装置5の画面上に表示されたST回数画像を消去(ST回数画像の表示を停止)する(ステップ099AKS208)。

【0533】

ステップ099AKS208の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モード回数カウント値を、初期値である「0」に設定し(ステップ099AKS209)、画像表示装置5の画面上に、モード回数画像を、ステップ099AKS209にて設定されたモード回数カウント値の初期値(本実施の形態では、「0」)に対応する表示態様にて表示(モード回数画像の表示を開始)させる(ステップ099AKS210)。

【0534】

ステップ099AKS210の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出モードを特別演出モードに制御する(ステップ099AKS211)。具体的に、ステップ099AKS211において、演出制御用CPU120は、例えばRAM122の所定領域などに格納されたデータに基づいてステップ099AKS117にて決定された特別演出モードの種類を特定し、演出モードを、特定された種類の特別演出モードに制御する。

【0535】

上述したように、本実施の形態では、ステップ099AKS115にて演出モードを特別演出モードに制御すると決定されたと判定されるときに（ステップ099AKS116；Yes）、大当り種別が大当りB又は大当りCであると判定された場合（ステップ099AKS118；Yes）、特別演出モード待機フラグがオン状態にセットされる（ステップ099AKS125）。また、本実施の形態では、ステップ099AKS203にて特別演出モード待機フラグがオン状態であると判定されるときに（ステップ099AKS203；Yes）、演出モードが特別演出モードに制御される（ステップ099AKS211）。このような構成により、大当りB又は大当りCの大当り遊技状態が終了した後に制御された確変状態が終了したことに基づいて、演出モードを特別演出モードに制御可能とされている。

10

【0536】

ステップ099AKS211の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別演出モード突入演出を実行する制御を行い（ステップ099AKS212）、特別演出モードフラグをオン状態にセットし（ステップ099AKS213）、処理はステップ099AKS229へ移る。

【0537】

ステップ099AKS229において、演出制御用CPU120は、例えば表示制御部123のVDPに対して所定の表示制御指令を伝送することなどにより、飾り図柄の変表示結果としての最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示する制御を行う（ステップ099AKS229）。

20

【0538】

ステップ099AKS229の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として、予め定められた時間を設定する（ステップ099AKS230）。当り開始指定コマンドは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する演出制御コマンドであり、「ファンファーレコマンド」とも称される。

【0539】

ステップ099AKS230の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグを、特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップ099AKS231）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【0540】

以下、特徴部099AKに係る演出動作例について、図9-8を参照して説明する。

【0541】

まず、現在設定されている設定値が1である場合における演出動作例について説明する。

【0542】

図9-8(a)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、可変表示の表示結果として、大当り図柄（「777」）が停止表示された状態を示している。図9-8(a)に示す状態では、演出モードが通常演出モードに制御されており、画像表示装置5の画面上に、背景画像として、通常背景画像AK1が表示されている。すなわち、図9-8(a)に示す状態では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて表示された演出画像としての飾り図柄が、通常背景画像AK1に重畳して表示されている。

40

【0543】

以下、大当りCの大当り遊技状態に制御され、当該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御された場合を例に用いて説明する。

【0544】

図9-8(b)は、大当り遊技状態が終了したことに基づいて、確変状態に制御された状態を示している。図9-8(b)に示す状態では、確変報知演出が実行され、画像表示装置5の画面上に、「スペシャルタイム突入!」というメッセージを示す演出画像である

50

確変報知画像 A K 2 が表示されている。また、図 9 - 8 (b) に示す状態では、画像表示装置 5 の画面上に、S T 回数画像 A K 3 が、S T 回数カウンタ値の初期値としての「1 0 0」に対応する表示態様である「残り 1 0 0 回」というメッセージを示す表示態様にて表示されている。

【 0 5 4 5 】

図 9 - 8 (c) は、確変状態に制御された後、9 9 回の可変表示が実行され、S T 回数カウンタ値が「1」へ更新された状態を示している。図 9 - 8 (c) に示す状態では、S T 回数画像 A K 3 が、S T 回数カウンタ値としての「1」に対応する表示態様である「ラスト」というメッセージを示す表示態様にて表示されている。なお、図 9 - 8 (c) に示す状態では、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されている。

10

【 0 5 4 6 】

以下、確変状態が終了したことに基づいて、演出モードが特別演出モード A に制御された場合を例に用いて説明する。

【 0 5 4 7 】

図 9 - 8 (d) は、演出モードが特別演出モード A に制御された状態を示している。図 9 - 8 (d) に示す状態では、画像表示装置 5 の画面上に、背景画像として、第 1 特別背景画像 A K 4 が表示されている。図 9 - 8 (d) に示す状態では、特別演出モード突入演出が実行され、画像表示装置 5 の画面上に、「特殊ステージ突入!」というメッセージを示す演出画像である突入報知画像 A K 5 が表示されている。また、図 9 - 8 (d) に示す状態では、画像表示装置 5 の画面上に、モード回数画像 A K 6 が、モード回数カウンタ値の初期値としての「0」に対応する表示態様である「特殊ステージ突入後 0 ゲーム目」というメッセージを示す表示態様にて表示されている。

20

【 0 5 4 8 】

以下、モード期間として、1 6 回の可変表示が実行されるまでの期間が設定された場合を例に用いて説明する。

【 0 5 4 9 】

図 9 - 8 (e 1) は、演出モードが特別演出モード A に制御された後、1 6 回の可変表示が実行され、モード回数カウンタ値が「1 6」へ更新された状態を示している。図 9 - 8 (e 1) に示す状態では、モード回数画像 A K 6 が、モード回数カウンタ値としての「1 6」に対応する表示態様である「特殊ステージ突入後 1 6 ゲーム目」というメッセージを示す表示態様にて表示されている。図 9 - 8 (e 1) に示す状態では、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されている。

30

【 0 5 5 0 】

以下、演出モードが特別演出モード A に制御された後、モード期間としての 1 6 回の可変表示が実行されるまでの期間が経過したことに基づいて、特別演出モード A への制御が終了し、演出モードが通常演出モードに制御された場合を例に用いて説明する。

【 0 5 5 1 】

図 9 - 8 (f) は、特別演出モード A への制御が終了し、演出モードが通常演出モードに制御された状態を示している。図 9 - 8 (f) に示す状態では、画像表示装置 5 の画面上に、背景画像として、通常背景画像 A K 1 が表示されている。図 9 - 8 (f) に示す状態では、通常演出モード復帰演出が実行され、画像表示装置 5 の画面上に、「通常ステージ復帰」というメッセージを示す演出画像である復帰報知画像 A K 7 が表示されている。図 9 - 8 (f) に示す状態では、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されている。

40

【 0 5 5 2 】

次に、現在設定されている設定値が 6 である場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、モード期間として、3 2 回の可変表示が実行されるまでの期間が設定された場合を例に用いて説明する。

50

【 0 5 5 3 】

この場合、図 9 - 8 (a) ~ 図 9 - 8 (d) に示す演出動作が実行された後に、図 9 - 8 (e 2) に示す演出動作が実行される。

【 0 5 5 4 】

図 9 - 8 (e 2) は、演出モードが特別演出モード A に制御された後、32 回の可変表示が実行され、モード回数カウント値が「32」へ更新された状態を示している。図 9 - 8 (e 2) に示す状態では、モード回数画像 AK 6 が、モード回数カウント値としての「32」に対応する表示態様である「特殊ステージ突入後 32 ゲーム目」というメッセージを示す表示態様にて表示されている。図 9 - 8 (e 2) に示す状態では、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されている。

10

【 0 5 5 5 】

図 9 - 8 (e 2) に示す演出動作が実行された後、演出モードが特別演出モード A に制御された後にモード期間としての 32 回の可変表示が実行されるまでの期間が経過したことに基づいて、特別演出モード A への制御が終了し、演出モードが通常演出モードに制御されると、図 9 - 8 (f) に示す演出動作が実行される。

【 0 5 5 6 】

以上説明したように、本実施の形態に係る特徴部 0 9 9 A K では、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうち何れかの設定値に設定可能に構成され、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態（有利状態）に制御された後に確変状態（特別状態）に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて、演出モードを特別演出モードに制御する（特別演出を実行する）ことが可能に構成されると共に、演出モードを特別演出モードに制御するモード期間（特別演出を実行する期間）を、設定された設定値に応じて異ならせることが可能に構成されている。このような構成によれば、パチンコ遊技機 1 の稼働率の低下を抑制することができる。

20

【 0 5 5 7 】

また、本実施の形態に係る特徴部 0 9 9 A K では、大当り A の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態（通常状態）に制御されたことに基づいて、演出モードを特別演出モードに制御可能に構成されている。このような構成によれば、パチンコ遊技機 1 の稼働率の低下を抑制することができる。

30

【 0 5 5 8 】

また、本実施の形態に係る特徴部 0 9 9 A K では、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、現在設定されている設定値が第 1 の設定値である場合、第 1 の割合で所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御し、現在設定されている設定値が当該第 1 の設定値とは異なる第 2 の設定値である場合、当該第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御する一方、大当り A の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、現在設定されている設定値が当該第 1 の設定値である場合、当該第 1 の割合で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御し、現在設定されている設定値が当該第 2 の設定値である場合、当該第 2 の割合よりも高い第 3 の割合で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御することが可能に構成されている。このような構成によれば、大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたときに、遊技者の落胆を軽減し、遊技興趣の低下を抑制すると共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機 1 の稼働率の低下を抑制することができる。

40

【 0 5 5 9 】

また、本実施の形態に係る特徴部 0 9 9 A K では、モード期間を遊技者に提示可能に構成されている。このような構成によれば、モード期間を遊技者が容易に把握することがで

50

きる。

【0560】

また、本実施の形態に係る特徴部099AKでは、複数種類の特別演出モードが設けられており（特別演出の種類は、複数あり）、演出モードを、複数種類の特別演出モードのうち何れに制御するか割合（複数種類の特別演出のうち何れを実行するか割合）を、設定された設定値に応じて異ならせることが可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、複数種類の特別演出モードのうち何れに制御されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【0561】

また、本実施の形態に係る特徴部099AKでは、設定された設定値に応じて、複数の期間のうち何れかをモード期間として設定可能に構成されると共に、演出モードが特別演出モードに制御された（特別演出が開始された）後、設定されたモード期間が経過するよりも前に、大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、所定の割合で、特別演出モードへの制御を終了可能に構成されている。このような構成によれば、遊技に意外性を与え、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0562】

また、本実施の形態に係る特徴部099AKでは、モード期間として設定可能な複数の期間が、所定の設定値に設定されているときにモード期間として設定されない期間（特別期間）を含み、当該所定の設定値に設定されている場合、演出モードが特別演出モードに制御された後、当該期間が経過するよりも前に、大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、特別演出モードへの制御を終了しない構成されている。このような構成によれば、遊技者の誤解を防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

【0563】

（第2の実施の形態）

上記第1の実施の形態では、モード期間を設定可能に構成されると共に、演出モードが特別演出モードに制御されてから設定されたモード期間が経過したか否かに基づいて、特別演出モードへの制御を終了するか否かを決定するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、特徴部099AKでは、特別演出モードへの制御を終了するか否かを任意の方法により決定することができる。以下、特別演出モードへの制御を終了するか否かを乱数抽選により決定可能に構成された第2の実施の形態に係る特徴部099AKについて、上記第1の実施の形態に係る特徴部099AKとの相違点を中心に説明する。

30

【0564】

本実施の形態では、上記第1の実施の形態とは異なり、モード期間の設定を行わないように構成されている。

【0565】

図9-9は、本実施の形態に係る特徴部099AKに関し、エンディング演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS177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。

【0566】

図9-9のフローチャートに示すエンディング演出処理は、上記第1の実施の形態において説明した図9-2のフローチャートに示すエンディング演出処理と概ね同じ処理であるものの、一部が相違している。以下、図9-9のフローチャートに示すエンディング演出処理について、図9-2のフローチャートに示すエンディング演出処理との相違点を中心に説明する。

40

【0567】

図9-9のフローチャートに示すエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、図9-2のフローチャートに示すエンディング演出処理と同様に、上述したステップ099AKS112～ステップ099AKS117の処理を実行した後、大当たり種別が大当たりB又は大当たりCであるか否かを判定する（ステップ099AKS301）。

【0568】

50

大当り種別が大当りB又は大当りCであると判定した場合（ステップ099AKS301；Yes）、図9-2のフローチャートに示すエンディング演出処理とは異なり、演出制御用CPU120は、上述したステップ099AKS119～ステップ099AKS122の処理を実行することなく、上述したステップ099AKS123～ステップ099AKS125の処理を実行し、処理はステップ099AKS126へ移る。

【0569】

一方、大当り種別が大当りBと大当りCとのうち何れでもない判定した場合（ステップ099AKS301；No）、図9-2のフローチャートに示すエンディング演出処理とは異なり、演出制御用CPU120は、上述したステップ099AKS103～ステップ099AKS106の処理を実行することなく、上述したステップ099AKS107～ステップ099AKS111の処理を実行し、処理はステップ09AKS126へ移る。

10

【0570】

このような構成により、本実施の形態では、上記第1の実施の形態とは異なり、エンディング演出処理において、モード期間の設定が行われないように構成されている。

【0571】

図9-10（a）は、本実施の形態に係る特徴部099AKに関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172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。

【0572】

20

図9-10（a）のフローチャートに示す可変表示中演出処理は、上記第1の実施の形態において説明した図9-6のフローチャートに示す可変表示中演出処理と概ね同じ処理であるものの、一部が相違している。以下、図9-10（a）のフローチャートに示す可変表示中演出処理について、図9-6のフローチャートに示す可変表示中演出処理との相違点を中心に説明する。

【0573】

図9-10（a）のフローチャートに示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、図9-6のフローチャートに示す可変表示中演出処理と同様に、上述したステップ099AKS214～ステップ099AKS217の処理を実行した後、図9-10（b）に示すモード終了決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、現在設定されている設定値が1～6のうち何れであるかに応じて、特別演出モードへの制御を終了するか否かを決定する（ステップ099AKS401）。現在設定されている設定値は、主基板11から受信した設定値指定コマンドに基づいて特定されればよい。

30

【0574】

本実施の形態では、図9-10（b）に示すように、現在設定されている設定値に応じて異なる割合で、特別演出モードへの制御を終了すると決定可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、特別演出モードへの制御が終了するか否かに注目させ、遊技興趣を向上させる共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機1の稼働率の低下を抑制することができる。

【0575】

40

本実施の形態では、現在設定されている設定値に応じて異なる割合で、特別演出モードへの制御を終了すると決定することにより、モード期間を、現在設定されている設定値に応じて異ならせることが可能に構成されている。すなわち、特別演出モードへの制御を終了すると決定する割合がより高いほど、モード期間は、平均的に、より短く設定される一方、特別演出モードへの制御を終了すると決定する割合がより低いほど、モード期間は、平均的に、より長く設定される。

【0576】

具体的に、本実施の形態では、図9-10（b）に示すように、現在設定されている設定値が一の設定値（例えば1など）であるときに特別演出モードへの制御を終了すると決定する割合（例えば10%など）が、現在設定されている設定値が当該一の設定値よりも

50

遊技者にとっての有利度が高い他の設定値（例えば6など）であるときに特別演出モードへの制御を終了すると決定する割合（例えば5%など）よりも高くなるように構成されている。このような構成により、本実施の形態では、現在設定されている設定値が一の設定値であるときにモード期間として設定される期間が、現在設定されている設定値が当該一の設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い他の設定値であるときにモード期間として設定される期間よりも短くなるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、特別演出モードへの制御が終了するか否かに注目させ、遊技興趣を向上させる共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機1の稼働率の低下を抑制することができる。

【0577】

10

図9-10(a)に戻り、ステップ099AKS401の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ099AKS401にて特別演出モードへの制御を終了すると決定されたか否かを判定する（ステップ099AKS402）。

【0578】

ステップ099AKS401にて特別演出モードへの制御を終了すると決定されたと判定した場合（ステップ099AKS402；Yes）、演出制御用CPU120は、上述したステップ099AKS224～ステップ099AKS228の処理を実行し、処理はステップ099AKS229へ移る。一方、ステップ099AKS401にて特別演出モードへの制御を終了すると決定されなかったと判定した場合（ステップ099AKS402；No）、処理はステップ099AKS229へ移る。

20

【0579】

以上説明したように、本実施の形態に係る特徴部099AKでは、上記第1の実施の形態と同様に、モード期間（特別演出を実行する期間）を、設定された設定値に応じて異ならせることが可能に構成されている。

【0580】

また、本実施の形態に係る特徴部099AKでは、特別演出モードへの制御を終了するか否かを乱数抽選により決定可能に構成されると共に、設定された設定値に応じて異なる割合で、特別演出モードへの制御を終了すると決定可能に構成されている。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の稼働率の低下を抑制することができる。

【0581】

30

また、本実施の形態に係る特徴部099AKでは、一の設定値に設定されているときに特別演出モードへの制御を終了すると決定する割合は、当該一の設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い他の設定値に設定されているときに特別演出モードへの制御を終了すると決定する割合よりも高くなるように構成されている。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の稼働率の低下を抑制することができる。

【0582】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

40

【0583】

上記第1、第2の実施の形態では、特別状態が、確変状態であるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、特別状態は、時短状態であってもよい。すなわち、大当たり種別として、大当たり遊技状態に制御された後、特別状態としての時短状態に制御される大当たり種別を設けると共に、当該時短状態が終了したことに基づいて、演出モードを特別演出モードに制御可能に構成してもよい。

【0584】

上記第1、第2の実施の形態では、特別演出が、演出モードを特別演出モードに制御することにより、背景画像として特別背景画像を表示する演出動作であるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、特別演出は、演出画像の表示、音声の出力、発光手段

50

(例えば7セグメントのLEDなど)の点灯、役物の動作、又はこれらの組合せ等による任意の演出であってよい。

【0585】

例えば、特別演出として、画像表示装置5の画面上に、キャラクタを示す演出画像であるキャラクタ画像を表示する演出を行うようにしてもよい。この場合、現在設定されている設定値に応じて、キャラクタ画像が表示される期間を異ならせることが可能に構成すると共に、互いに異なる種類のキャラクタを示す複数種類のキャラクタ画像を設け、現在設定されている設定値に応じて、何れの種類のキャラクタ画像が表示されるかの割合を異ならせることが可能に構成すればよい。

【0586】

上記第1、第2の実施の形態では、モード回数画像を表示することにより、モード期間を遊技者に提示するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、演出画像の表示、音声の出力、発光手段(例えば7セグメントのLEDなど)の点灯、役物の動作、又はこれらの組合せ等による任意の演出を実行することにより、モード期間を遊技者に提示することができる。

【0587】

上記第1、第2の実施の形態では、演出モードが特別演出モードに制御されたことに基づいて、モード回数画像を、モード回数カウント値の初期値としての「0」に対応する表示態様にて表示し(ステップ099AKS108、ステップ099AKS210)、その後、可変表示が実行される度に、モード回数カウント値を例えば1加算することなどにより更新し(ステップ099AKS216)、モード回数画像の表示態様を、更新されたモード回数カウント値に応じた表示態様へ更新する(ステップ099AKS217)ことによって、演出モードが特別演出モードに制御された後に実行された可変表示の回数を、いわゆるカウントアップ方式で遊技者に提示するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、演出モードが特別演出モードに制御された後に実行された可変表示の回数は、任意の方法によって遊技者に提示することができる。

【0588】

例えば、演出モードが特別演出モードに制御されたことに基づいて、モード回数画像を、予め設定された初期表示態様(例えば上記第1の実施の形態においてモード期間として設定可能な複数の期間のうち最も長い期間(上記第1の実施の形態では、32回の可変表示が実行されるまでの期間)に対応する表示態様など)にて表示し、その後、可変表示が実行される度に、モード回数画像の表示態様を、例えば当該モード回数画像が示す可変表示の実行回数を1減算することなどにより更新することによって、演出モードが特別演出モードに制御された後に実行された可変表示の回数を、いわゆるカウントダウン方式で遊技者に提示してもよい。

【0589】

上記第1、第2の実施の形態では、モード回数カウント値の更新(ステップ099AKS216)と、モード回数画像の表示態様の更新(ステップ099AKS217)と、を、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される可変表示中演出処理において行うものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、これらの処理は、任意のタイミングにて実行することができる。例えば、モード回数カウント値の更新と、モード回数画像の表示態様の更新と、を、可変表示が開始されたことに基づいて、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理において実行するようにしてもよい。

【0590】

なお、モード回数カウント値の更新と、モード回数画像の表示態様の更新と、を可変表示開始設定処理において実行するように構成した場合、モード回数カウント値が終了判定値と一致するか否かを判定する処理や、モード回数カウント値が終了判定値と一致すると判定したときに特別演出モードへの制御を終了する処理、モード回数カウント値が終了判定値と一致しないと判定したときに特別演出モードへの制御を終了するか否かを決定する

10

20

30

40

50

処理なども、可変表示開始設定処理において実行するように構成してもよい。具体的に、モード回数カウント値の更新と、モード回数画像の表示態様の更新と、を可変表示開始設定処理において実行するように構成した場合、上述したステップ099AKS218～ステップ099AKS228の処理を、可変表示開始設定処理において実行するように構成してもよい。

【0591】

上記第1、第2の実施の形態では、ST回数カウント値の更新（ステップ099AKS204）と、ST回数画像の表示態様の更新（ステップ099AKS206）と、を、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される可変表示中演出処理において行うものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、これらの処理は、任意のタイミングにて実行することができる。例えば、ST回数カウント値の更新と、ST回数画像の表示態様の更新と、を、可変表示が開始されたことに基づいて、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理において実行するようにしてもよい。

10

【0592】

上記第1、第2の実施の形態では、モード回数カウント値が終了判定値と一致するか否かを判定する処理（ステップ099AKS218）や、モード回数カウント値が終了判定値と一致すると判定したとき（ステップ099AKS218；Yes）に特別演出モードへの制御を終了する処理（ステップ099AKS227）、及びモード回数カウント値が終了判定値と一致しないと判定したとき（ステップ099AKS218；No）に特別演出モードへの制御を終了するか否かを決定する処理（ステップ099AKS222）を、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される可変表示中演出処理において行うものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、これらの処理は、任意のタイミングにて実行することができる。例えば、これらの処理を、可変表示が開始されたことに基づいて、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理において実行するようにしてもよい。具体的に、上述したステップ099AKS218～ステップ099AKS228の処理を、可変表示開始設定処理において実行するように構成してもよい。

20

【0593】

上記第1、第2の実施の形態において、設定変更操作に基づいて設定値が変更されたときに、演出モードを特別演出モードに制御するか否かを、変更前後の設定値に応じて決定するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者に、演出モードが特別演出モードに制御されるか否かに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。なお、この場合、変更前の設定値を示すデータを、例えばRAM122の所定領域などに格納するように構成し、当該データを参照することによって変更前の設定値を特定すればよい。

30

【0594】

上記第1、第2の実施の形態において、設定変更操作に基づいて設定値が変更されたときに、演出モードを特別演出モードA～特別演出モードCのうち何れに制御するかを、変更前後の設定値に応じて決定するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者に、演出モードが特別演出モードA～特別演出モードCのうち何れに制御されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0595】

上記第1の実施の形態において、設定変更操作に基づいて設定値が変更されたときに、複数の期間のうち何れをモード期間に設定するかを、変更前後の設定値に応じて決定するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者に、モード期間に注目させ、遊技興趣を向上させると共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機1の稼働率の低下を抑制することができる。

【0596】

上記第2の実施の形態において、設定変更操作に基づいて設定値が変更されたときに、特別演出モードへの制御を終了するか否かを、変更前後の設定値に応じて決定するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特別演出モードへの制御が終了するか

50

否かに注目させ、遊技興趣を向上させると共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機 1 の稼働率の低下を抑制することができる。

【 0 5 9 7 】

上記第 1 の実施の形態では、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 7 にて実行されるエンディング演出処理において、ステップ 0 9 9 A K S 1 1 9 ~ ステップ 0 9 9 A K S 1 2 2 の処理を実行することにより、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されるモード期間を設定するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されるモード期間を設定する処理は、任意のタイミングにて実行することができる。例えば、S T 回数カウンタ値が「0」であると判定された（S T 期間が終了した）ことに基づいて、確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されるモード期間を設定するようにしてもよい。

10

【 0 5 9 8 】

上記第 1 の実施の形態では、図 9 - 5 (a) に示す確変大当り時モード期間決定テーブルと、図 9 - 5 (b) に示す通常大当り時モード期間決定テーブルと、の何れにおいても、現在設定されている設定値毎に互いに異なる割合で、複数の期間それぞれがモード期間として決定されるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、互いに異なる設定値に設定されているときに、互いに同一の割合で、複数の期間それぞれがモード期間として決定可能に構成してもよい。

20

【 0 5 9 9 】

例えば、図 9 - 5 (a) に示す確変大当り時モード期間決定テーブルと、図 9 - 5 (b) に示す通常大当り時モード期間決定テーブルと、において、設定値 1 ~ 3 にそれぞれ対応する各期間がモード期間として決定される割合を互いに同一とすることにより、現在設定されている設定値が 1 ~ 3 のうち何れかである場合、設定値が何れであっても、同一の割合で、複数の期間それぞれがモード期間として決定されるようにしてもよい。なお、この場合において、図 9 - 5 (a) に示す確変大当り時モード期間決定テーブルと、図 9 - 5 (b) に示す通常大当り時モード期間決定テーブルと、において、設定値 4 ~ 6 にそれぞれ対応する各期間がモード期間として決定される割合を互いに同一とすることにより、現在設定されている設定値が 4 ~ 6 のうち何れかである場合、設定値が何れであっても、同一の割合で、複数の期間それぞれがモード期間として決定されるようにしてもよい。

30

【 0 6 0 0 】

上記第 1 の実施の形態では、大当り A の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに比べて、遊技者にとって有利な態様にてモード期間を設定可能に構成されているものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、大当り A の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに比べて、遊技者にとって有利な態様にてモード期間を設定可能に構成してもよい。

40

【 0 6 0 1 】

具体的に、図 9 - 5 (b) に示す通常大当り時モード期間決定テーブルでは、モード期間が、図 9 - 5 (a) に示す確変大当り時モード期間決定テーブルに比べて低い割合で、10 回の可変表示が実行されるまでの期間と、30 回の可変表示が実行されるまでの期間と、32 回の可変表示が実行されるまでの期間と、のうち何れかに設定されるように構成してもよい。

【 0 6 0 2 】

50

すなわち、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、現在設定されている設定値が第 1 の設定値である場合、第 1 の割合で所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御し、現在設定されている設定値が当該第 1 の設定値とは異なる第 2 の設定値である場合、当該第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御する一方、大当り A の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、現在設定されている設定値が当該第 1 の設定値である場合、当該第 1 の割合で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御し、現在設定されている設定値が当該第 2 の設定値である場合、当該第 2 の割合よりも低い第 4 の割合で当該所定期間にわたって演出モードを特別演出モードに制御することが可能に構成してもよい。

10

【 0 6 0 3 】

このような構成によれば、大当り種別が大当り B 又は大当り C である場合において、確変状態が終了したときに、遊技者の落胆を軽減し、遊技興趣の低下を抑制すると共に、遊技者が遊技を終了してしまう可能性を低減し、パチンコ遊技機 1 の稼働率の低下を抑制することができる。

【 0 6 0 4 】

上記第 1 の実施の形態では、図 9 - 5 (b) に示す通常大当り時モード期間決定テーブルにおいて、モード期間が、図 9 - 5 (a) に示す確変大当り時モード期間決定テーブルに比べて高い割合で、10 回の可変表示が実行されるまでの期間と、30 回の可変表示が実行されるまでの期間と、32 回の可変表示が実行されるまでの期間と、のうち何れかに設定されるように構成されているものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、大当り A の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに比べて、遊技者にとって有利な任意の態様にてモード期間を設定することができる。

20

【 0 6 0 5 】

例えば、現在設定されている設定値が一の設定値である場合、図 9 - 5 (b) に示す通常大当り時モード期間決定テーブルにおいて、モード期間が、10 回の可変表示が実行されるまでの期間と、30 回の可変表示が実行されるまでの期間と、32 回の可変表示が実行されるまでの期間と、のうちの少なくとも 1 つ以上の特定の期間に決定される割合が、図 9 - 5 (a) に示す確変大当り時モード期間決定テーブルにおいて、モード期間が当該特定の期間に決定される割合に比べて高くなるように構成する一方、現在設定されている設定値が他の設定値である場合、図 9 - 5 (b) に示す通常大当り時モード期間決定テーブルにおいて、モード期間が、当該特定の期間に決定される割合が、図 9 - 5 (a) に示す確変大当り時モード期間決定テーブルにおいて、モード期間が当該特定の期間に決定される割合に比べて低くなるように構成してもよい。

30

【 0 6 0 6 】

このような構成によれば、大当り A の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御されることなく通常遊技状態に制御されたことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに、大当り B 又は大当り C の大当り遊技状態に制御された後に確変状態に制御され、当該確変状態が終了したことに基づいて演出モードが特別演出モードに制御されたときに比べて、遊技者にとって有利な態様（遊技者が設定値を推測しやすい態様）にてモード期間が設定される。

40

【 0 6 0 7 】

上記第 1 の実施の形態では、演出モードを特別演出モード C に制御すると決定された場合（ステップ 099 A K S 103；Y e s、ステップ 099 A K S 119；Y e s）、モード期間を、乱数抽選によって決定することなく、予め設定された期間としての 32 回の

50

可変表示が実行されるまでの期間に設定する（ステップ099AKS104、ステップ099AKS120）ものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、演出モードを特別演出モードCに制御すると決定された場合にも、演出モードを特別演出モードA又は特別演出モードBに制御すると決定された場合と同様に、図9-5（a）に示す確変大当たりモード期間決定テーブル又は図9-5（b）に示す通常大当たりモード期間決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことによりモード期間を決定するようにしてもよい。

【0608】

上記第2の実施の形態では、図9-10（b）に示すモード終了決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、現在設定されている設定値毎に互いに異なる割合で、特別演出モードへの制御を終了すると決定するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、互いに異なる設定値に設定されているときに、互いに同一の割合で、特別演出モードへの制御を終了すると決定可能に構成してもよい。

10

【0609】

例えば、図9-10（b）に示すモード終了決定テーブルにおいて、設定値1～3にそれぞれ対応する特別演出モードへの制御を終了すると決定される割合を互いに同一とすることにより、現在設定されている設定値が1～3のうち何れかである場合、設定値が何れであっても、同一の割合で、特別演出モードへの制御を終了すると決定されるようにしてもよい。なお、この場合において、図9-10（b）に示すモード終了決定テーブルにおいて、設定値4～6にそれぞれ対応する特別演出モードへの制御を終了すると決定される割合を互いに同一とすることにより、現在設定されている設定値が4～6のうち何れかである場合、設定値が何れであっても、同一の割合で、特別演出モードへの制御を終了すると決定されるようにしてもよい。

20

【0610】

上記第2の実施の形態において、演出モードが特別演出モードに制御されてから予め設定された制限期間が経過するまでは、特別演出モードへの制御を終了しないように構成する一方、演出モードが特別演出モードに制御されてから当該制限期間が経過した後は、特別演出モードへの制御を終了可能に構成するようにしてもよい。このような構成によれば、演出モードが特別演出モードに制御されてから制限期間が経過するよりも前に特別演出モードへの制御が終了することを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0611】

30

例えば、制限期間として、予め設定された制限回数（例えば20回など）の可変表示が実行されるまでの期間を設定すると共に、図9-10（a）のフローチャートに示す可変表示中演出処理において、ステップ099AKS217の処理を実行した後、ステップ099AKS401の処理を実行する前に、ステップ099AKS216にて更新されたモード回数カウント値が、当該制限回数に対応する判定値（例えば「20」など）より大きいとか否かを判定可能に構成し、モード回数カウント値が当該判定値より大きいと判定された場合には、処理がステップ099AKS401へ移る一方、モード回数カウント値が当該判定値以下であると判定された場合には、ステップ099AKS401、ステップ099AKS402、ステップ099AKS224～ステップ099AKS228の処理を実行することなく、処理がステップ099AKS229へ移るように構成してもよい。

40

【0612】

上記第1、第2の実施の形態では、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設けるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、大当たり種別を2種類以下、或いは4種類以上設けてもよい。

【0613】

上記第1、第2の実施の形態では、演出モードとして、通常演出モードと、特別演出モードと、の2種類が設けられるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、演出モードとして、通常演出モードとも特別演出モードとも異なる演出モードを1つ以上設けるようにしてもよい。

【0614】

50

上述した各構成の任意の一部又は全部は、任意の方法で互いに組み合わせることができる。

【0615】

特徴部099AKに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0616】

例えば、特徴部099AKに係るパチンコ遊技機1に、特徴部153SGを導入してもよい。具体的に、特徴部099AKに係るパチンコ遊技機1において、特徴部153SGにおける有利状態示唆演出としての前部可変表示中示唆演出を実行すると共に、特徴部153SGにおける設定示唆演出としての後部可変表示中示唆演出を実行するようにしてもよい。この場合において、特徴部153SGと同様に、前部可変表示中示唆演出として、キャラクタ演出（第1態様）と、タイム演出（第2態様）と、を含む複数種類の演出のうち何れかを実行可能に構成すると共に、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合が、前部可変表示中示唆演出としてタイム演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合に比べて高くなるように構成してもよい。さらに、この場合において、特徴部153SGと同様に、例えば図8-26に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイム演出を実行する場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出を実行する場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、前部可変表示中示唆演出として比較的大当り遊技状態に制御される割合が高いタイム演出が実行されたことにより、遊技者とその後の展開に注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0617】

（特徴部099AKに係る手段の説明）

（1）特徴部099AKに係る遊技機は、

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

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値（例えば設定値1～6など）のうち何れかの設定値に設定可能な設定手段（例えば図8-14など）と、

前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば図5など）と、

前記有利状態とは異なる特別状態（例えば確変状態、時短状態など）に制御可能な特別状態制御手段（例えば図5など）と、

前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御された後に前記特別状態制御手段により前記特別状態に制御され、当該特別状態が終了したことに応じて特別演出（例えば演出モードを特別演出モードに制御する演出動作など）を実行可能な特別演出実行手段（例えば図9-1～図9-3、図9-6、図9-8～図9-10など）と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行する期間を、前記設定手段によって設定された設定値に応じて異ならせることが可能である（例えば図9-5、図9-10など）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0618】

（2）特徴部099AKに係る上記（1）の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御された後に前記特別状態制御手段により前記特別状態に制御されることなく通常状態（例えば通常遊技状態など）に制御されたことに応じて前記特別演出を実行可能である（たとえば図9-1、図9-2、図9-5、図9-9など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0619】

(3) 特徴部099AKに係る上記(2)の遊技機において、
前記特別演出実行手段は、

前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御された後に前記特別状態制御手段により前記特別状態に制御され、当該特別状態が終了したことに応じて前記特別演出を実行したときに、前記設定手段によって第1の設定値に設定されている場合、第1の割合で所定期間にわたって当該特別演出を実行し、前記設定手段によって当該第1の設定値とは異なる第2の設定値に設定されている場合、当該第1の割合よりも高い第2の割合で当該所定期間にわたって当該特別演出を実行し(例えば図9-5など)、

10

前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御された後に前記特別状態制御手段により前記特別状態に制御されることなく前記通常状態に制御されたことに応じて前記特別演出を実行したときに、前記設定手段によって前記第1の設定値に設定されている場合、前記第1の割合で前記所定期間にわたって当該特別演出を実行し、前記設定手段によって前記第2の設定値に設定されている場合、前記第2の割合よりも高い第3の割合で前記所定期間にわたって当該特別演出を実行することが可能である(例えば図9-5など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御された後に特別状態に制御されることなく通常状態に制御されたときに、遊技者の落胆を軽減し、遊技興趣の低下を抑制すると共に、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

20

【0620】

(4) 特徴部099AKに係る上記(1)~(3)の何れかの遊技機において、

前記特別演出実行手段が前記特別演出を実行する期間を遊技者に提示可能な期間提示手段(例えば図9-2、図9-6、図9-8~図9-10など)をさらに備える、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別演出を実行する期間を遊技者が容易に把握することができる。

【0621】

(5) 特徴部099AKに係る上記(1)~(4)の何れかの遊技機において、

30

前記特別演出の種類は、複数あり(例えば図9-4など)、

複数種類の前記特別演出のうち何れを実行するかを割合を、前記設定手段により設定された設定値に応じて異ならせることが可能である(例えば図9-2、図9-4など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、複数種類の特別演出のうち何れが実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【0622】

(6) 特徴部099AKに係る上記(1)~(5)の遊技機において、

前記設定手段によって設定された設定値に応じて、複数の期間のうち何れかを前記特別演出を実行する期間として設定可能な期間設定手段(例えば図9-2、図9-5など)をさらに備え、

40

前記特別演出実行手段により前記特別演出が開始された後、前記期間設定手段によって設定された期間が経過するよりも前に、前記有利状態に制御すると決定されたときに、所定の割合で、前記特別演出を終了可能である(例えば図9-6、図9-7など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技に意外性を与え、遊技興趣を向上させることができる。

【0623】

(7) 特徴部099AKに係る上記(6)の遊技機において、

前記複数の期間は、前記設定手段によって所定の設定値に設定されているときに前記期間設定手段によって前記特別演出を実行する期間として設定されない特別期間を含み(例

50

えば図 9 - 5 など)、

前記設定手段によって前記所定の設定値に設定されている場合、前記特別演出実行手段により前記特別演出が開始された後、前記特別期間が経過するよりも前に、前記有利状態に制御すると決定されたときに、前記特別演出を終了しない(例えば図 9 - 6、図 9 - 7 など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者の誤解を防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0624】

(8) 特徴部 099AK に係る上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記特別演出を終了するか否かを決定可能な終了決定手段(例えば図 9 - 10 など)をさらに備え、

前記終了決定手段は、前記設定手段によって設定された設定値に応じて異なる割合で、前記特別演出を終了すると決定可能である(例えば図 9 - 10 など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0625】

(9) 特徴部 099AK に係る上記(8)の遊技機において、

前記設定手段によって一の設定値に設定されているときに前記終了決定手段が前記特別演出を終了すると決定する割合は、前記設定手段によって当該一の設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い他の設定値に設定されているときに前記終了決定手段が前記特別演出を終了すると決定する割合よりも高い(例えば図 9 - 10 など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0626】

(10) 特徴部 099AK に係る上記(1)～(9)の何れかの遊技機において、

前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出(例えば前部可変表示中示唆演出など)を実行可能な有利状態示唆演出実行手段(例えば演出制御用 CPU 120 が図 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分など)と、

設定に関する示唆を行う設定示唆演出(例えば後部可変表示中示唆演出としての設定示唆演出など)を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば演出制御用 CPU 120 が図 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分など)と、

をさらに備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を、第 1 態様(例えば前部可変表示中示唆演出としてのキャラクタ演出など)と、第 2 態様(例えば前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出など)と、を含む複数種類の演出態様のうち何れかにて実行可能であり、

前記有利状態示唆演出が前記第 2 態様にて実行されたときに前記有利状態に制御される割合は、前記有利状態示唆演出が前記第 1 態様にて実行されたときに前記有利状態に制御される割合に比べて高く、

前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出が前記第 2 態様にて実行されたときに、前記有利状態示唆演出が前記第 1 態様にて実行されたときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能である(例えば図 8 - 26 に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出を実行する場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出を実行する場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能な部分など)、

ようにしてもよい。

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

10

20

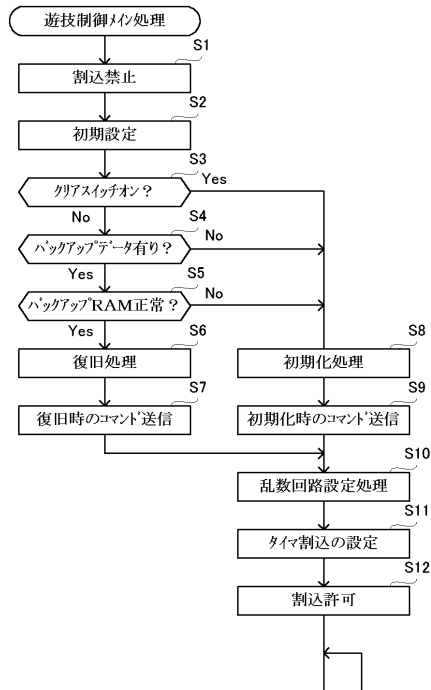
30

40

50

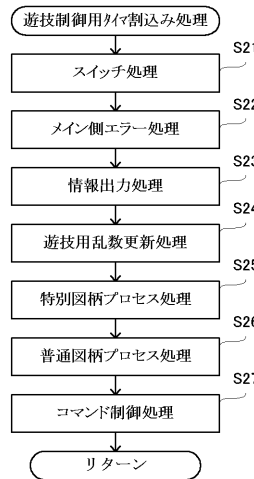
【図3】

【図3】



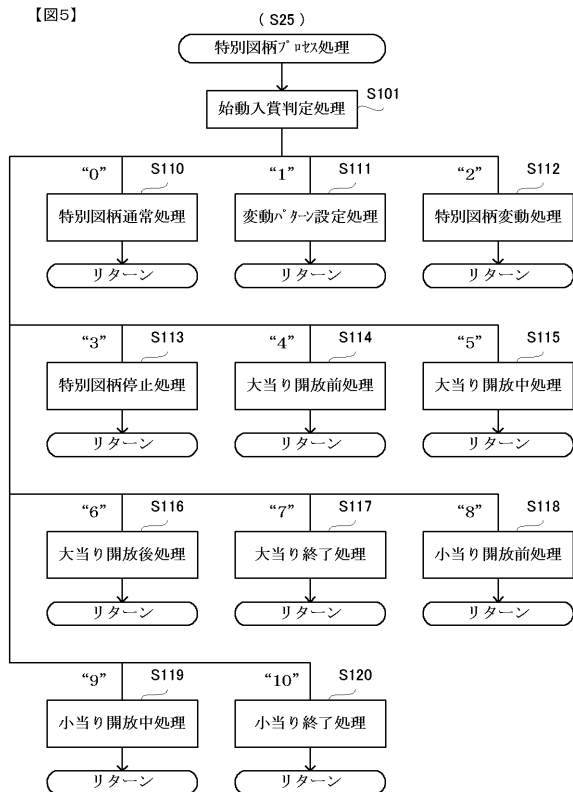
【図4】

【図4】



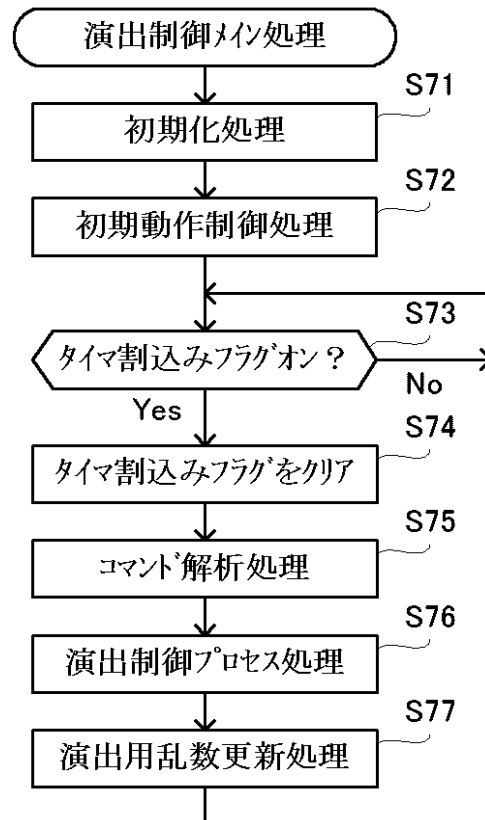
【図5】

【図5】

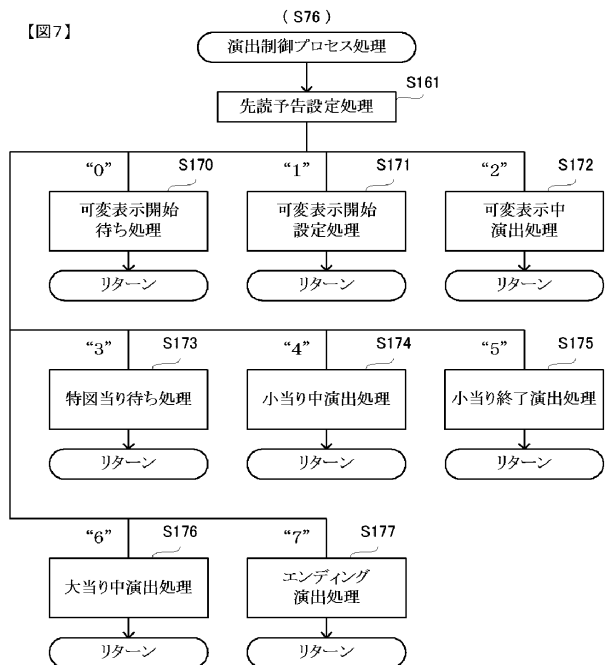


【図6】

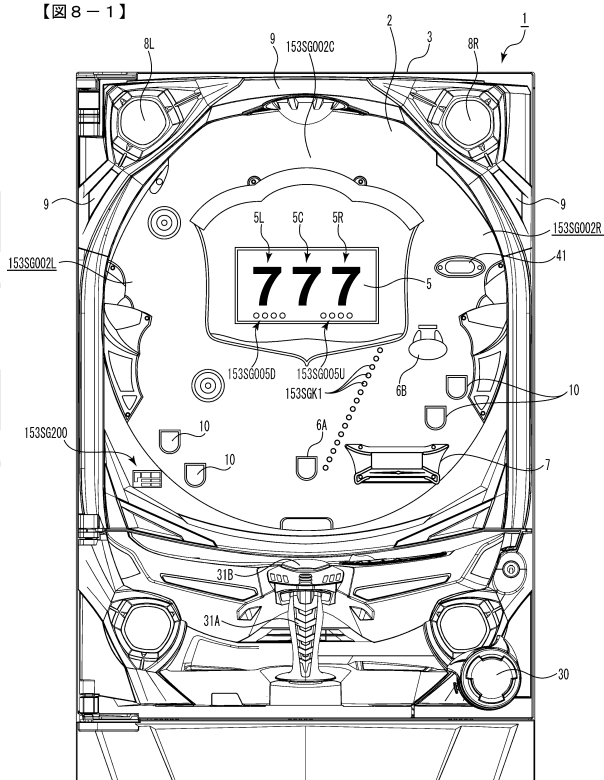
【図6】



【圖 7】

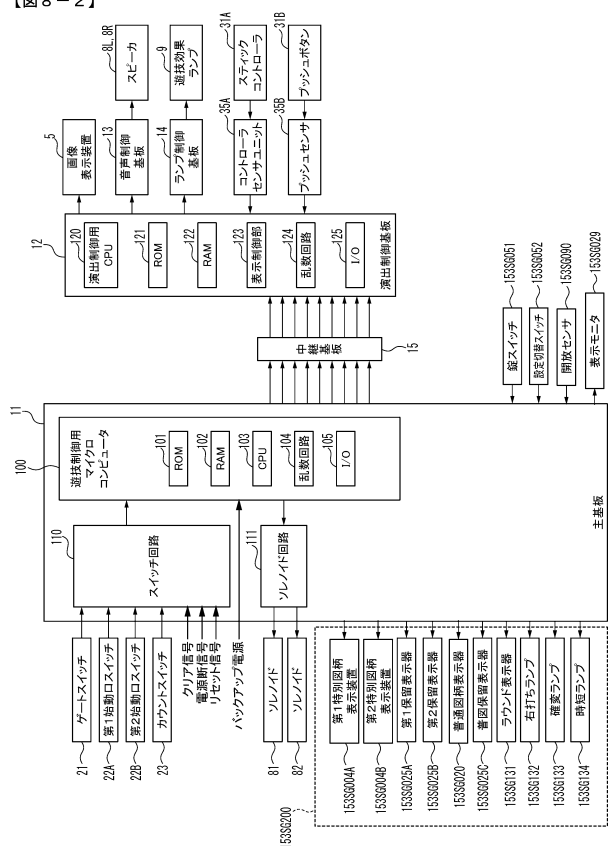


【 図 8 - 1 】



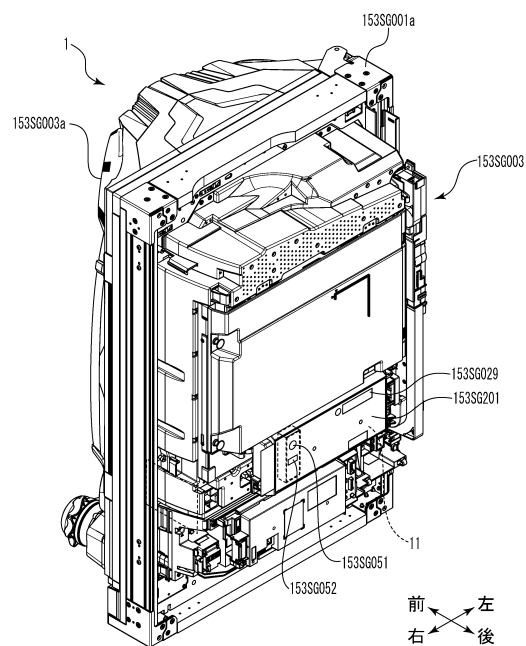
【 図 8 - 2 】

【图 8-2】



【 図 8 - 3 】

【图 8-3】



【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
9F	00	図解確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

(B)

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

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

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

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル							
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率1/200)	1020～1253 (確率1/280)	1020～1272 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)	1020～1346 (確率1/200)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル							
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率1/200)	1020～1253 (確率1/280)	1020～1272 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)	1020～1346 (確率1/200)
	小当り	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

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

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用) (B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

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

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

大当り種別

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

【図 8 - 10】

【図 8 - 10】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

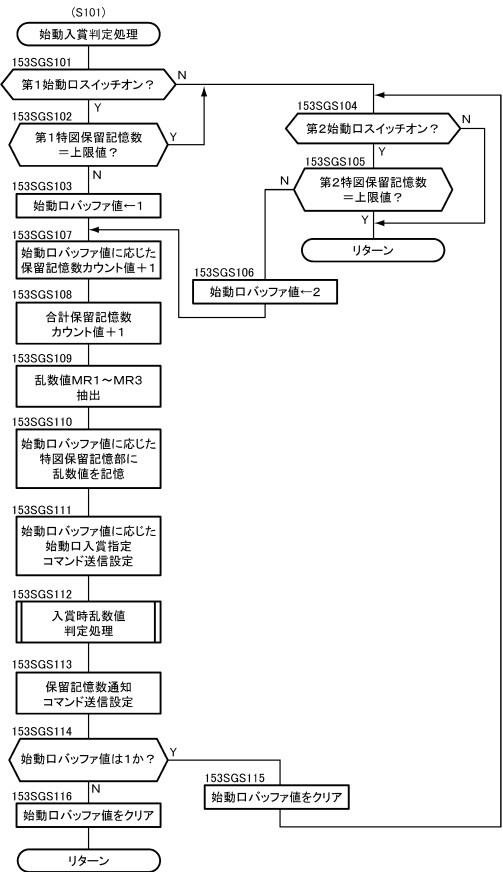
変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1～200
スーパーPB1-2	201～550
スーパーPB1-3	551～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1～997

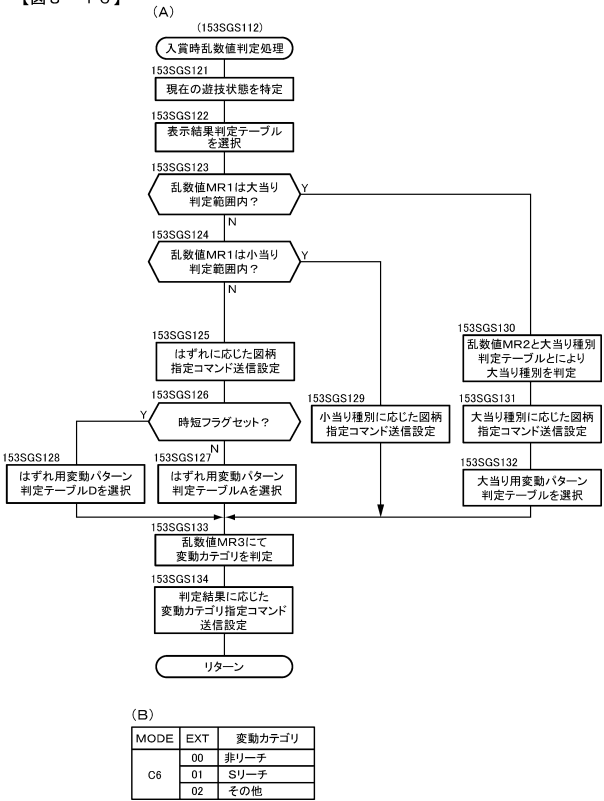
【図 8 - 1 5】

【図 8 - 1 5】



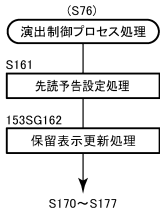
【図 8 - 1 6】

【図 8 - 1 6】



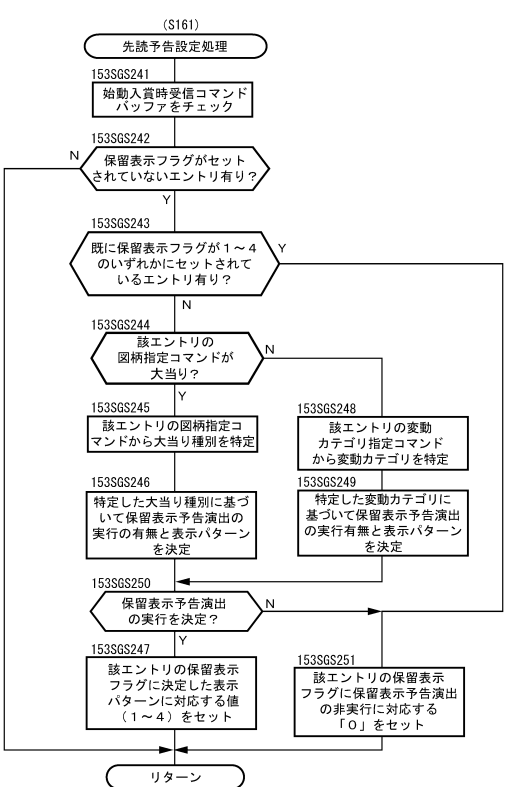
【図 8 - 1 7】

【図 8 - 1 7】



【図 8 - 1 8】

【図 8 - 1 8】



【図 8 - 19】

【図 8 - 19】

(A) 表示パターン決定割合 (大当りの場合)

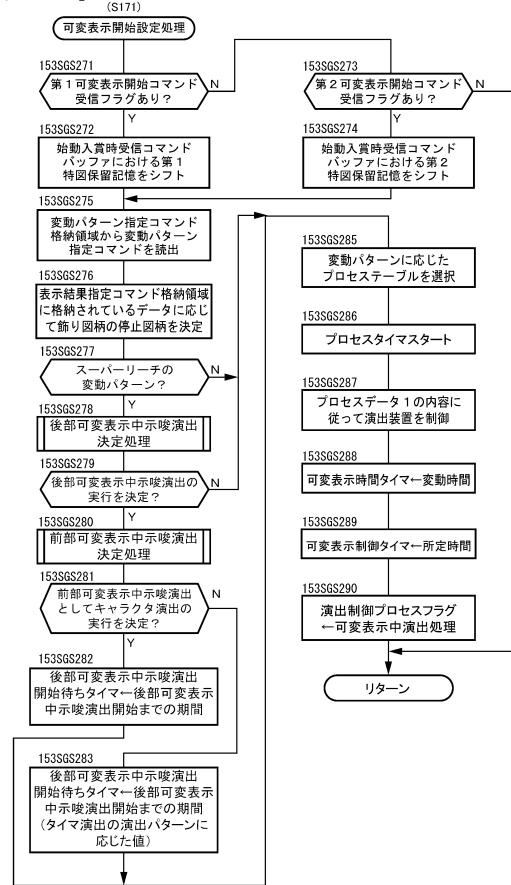
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ	
大当り (大当りA)	5%	55%	20%	10%	10%
大当り (大当りB or C)	5%	20%	55%	10%	10%

(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当りの場合)

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

【図 8 - 20】

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

【図 8 - 21】

(153SGS278)

後部可変表示中示唆演出
決定処理

153SGS301

始動入賞時受信コマンド
バッファを参照して
当該可変表示に対応する
保留表示フラグの値
を特定

153SGS302

保留表示フラグの値に
もつて後部可変表示中
示唆演出の実行の有無及び
後部可変表示中示唆演出と
して実行する演出を決定

153SGS303

後部可変表示中示唆
演出の実行を決定?

Y

N

リターン

153SGS304

後部可変表示中示唆演出
として実行する演出は大当り
示唆演出?

Y

N

153SGS305

可変表示結果にもつて
大当り示唆演出の演出
パターンを決定して記憶

153SGS306

設定値を特定

153SGS307

設定値にもつて
設定示唆演出の演出
パターンを決定して記憶

リターン

【図 8 - 23】

【図 8 - 23】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図 8 - 24】

【図 8 - 24】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図 8 - 22】

【図 8 - 22】

(A) 後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び

後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

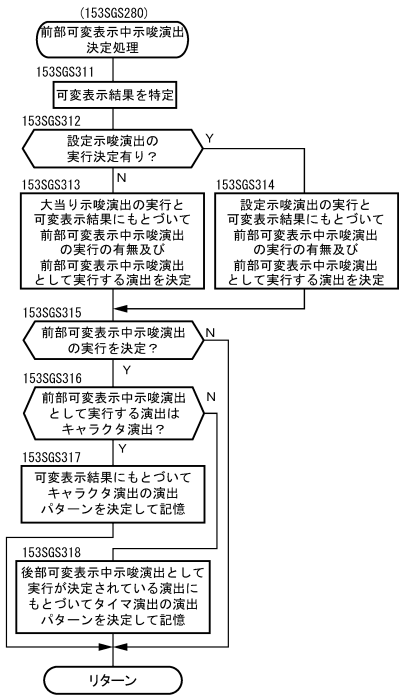
保留表示フラグ の値	非実行	大当り 示唆演出	設定示唆演出
0	90%	10%	0%
1 or 2 (表示パターンα or 表示パターンβ)	50%	50%	0%
3 (表示パターンγ)	30%	35%	35%
4 (表示パターンδ)	0%	30%	70%

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

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

【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】

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

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

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

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

(C) キャラクタ演出とタイム演出の演出パターン

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

(D)

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

【図 8 - 2 7】

【図 8 - 2 7】

(A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

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

(B) タイム演出の演出パターン決定割合

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

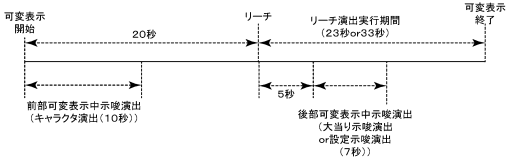
(C) タイム演出の各演出パターンの内容

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

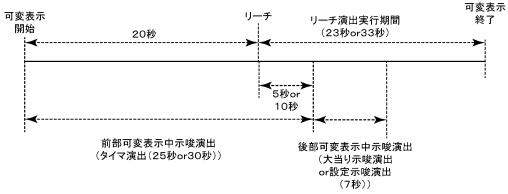
【図 8 - 2 8】

【図 8 - 2 8】

(A) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されている場合)

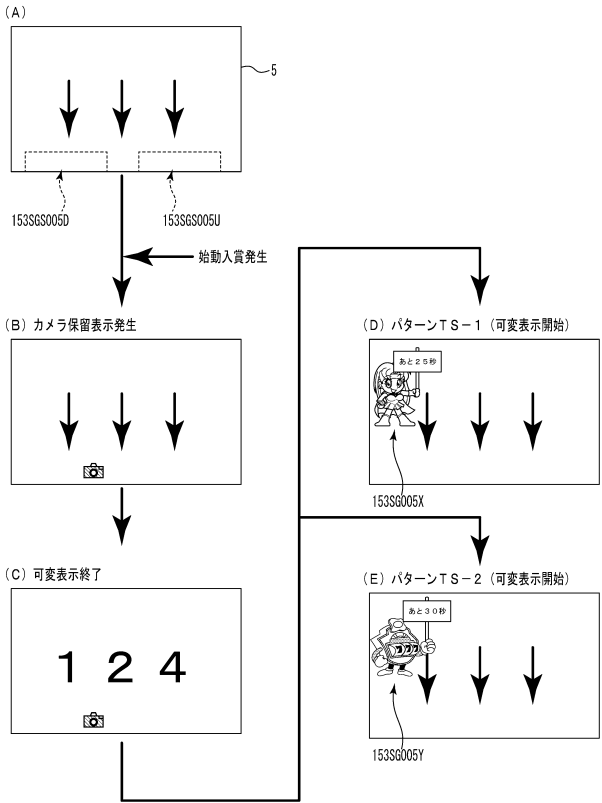


(B) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてタイム演出の実行が決定されている場合)



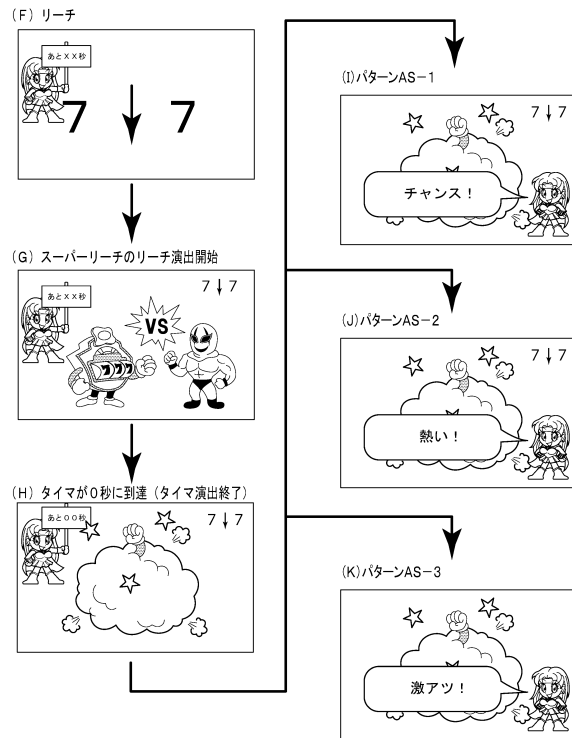
【図 8 - 2 9】

【図 8 - 2 9】



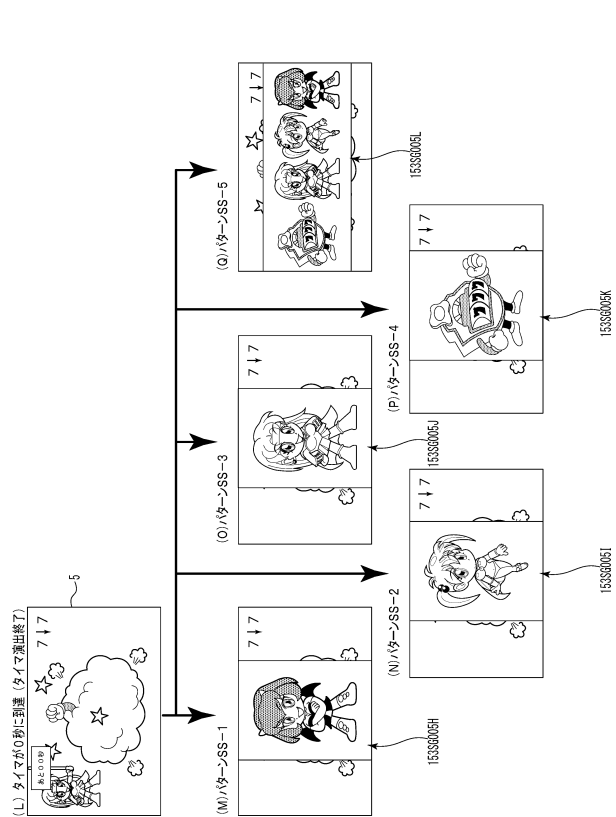
【図 8 - 3 0】

【図 8 - 3 0】



【図 8 - 3 1】

【図 8 - 3 1】



【図 8 - 3 2】

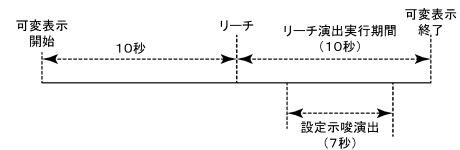
【図 8 - 3 2】変形例 153SG-1

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

【図 8 - 3 4】

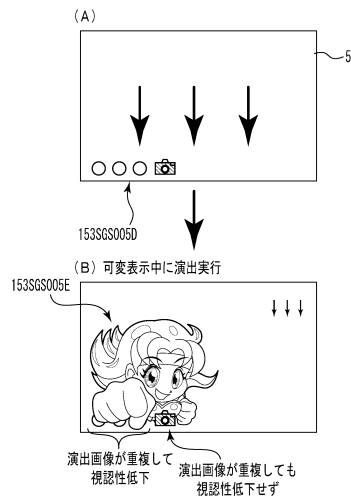
【図 8 - 3 4】変形例 153SG-3

(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間

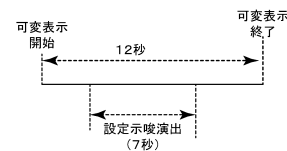


【図 8 - 3 3】

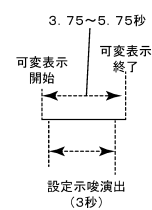
【図 8 - 3 3】変形例 153SG-2



(B) 非リーチ (短縮なし) の可変表示における演出実行期間



(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



【 図 9 - 1 】

(a)

大当り種別一覧

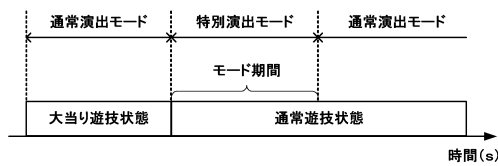
大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当たりA	無し	無し	5
大当たりB	100回	100回	10
大当たりC	100回	100回	15

(b)

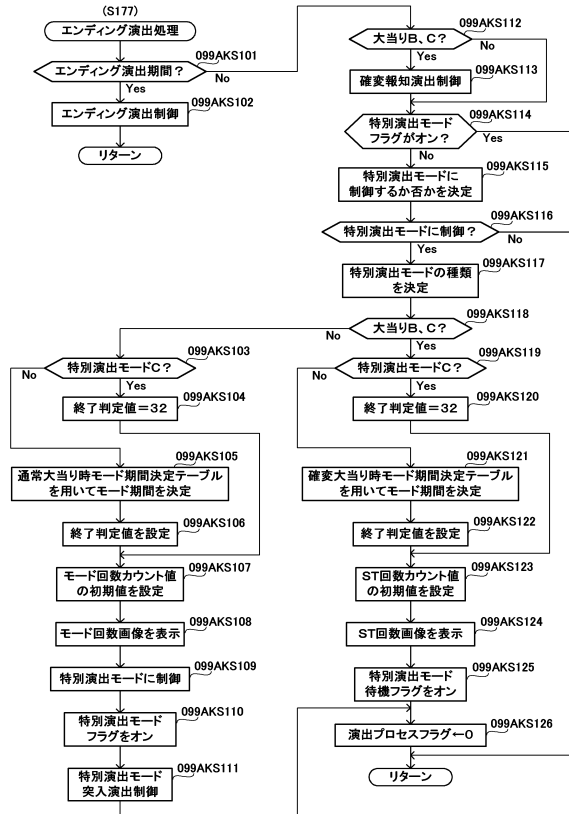
[大当りB、C後]



[大当りA後]



【 図 9 - 2 】



【 図 9 - 3 】

モード制御決定テーブル

特別演出モードへの 制御有無	設定値					
	1	2	3	4	5	6
特別演出モードに制御する	60%	61%	62%	63%	64%	65%
特別演出モードに制御しない	40%	39%	38%	37%	36%	35%

【 図 9 - 4 】

モード種類決定テーブル

特別演出モードの種類	設定値					
	1	2	3	4	5	6
特別演出モードA	90%	89%	88%	84%	82%	80%
特別演出モードB	10%	11%	12%	13%	14%	15%
特別演出モードC	0%	0%	0%	3%	4%	5%

有利度:特別演出モードA<特別演出モードB<特別演出モードC

【 図 9 - 5 】

(a)

確変大当たり時モード期間決定テーブル

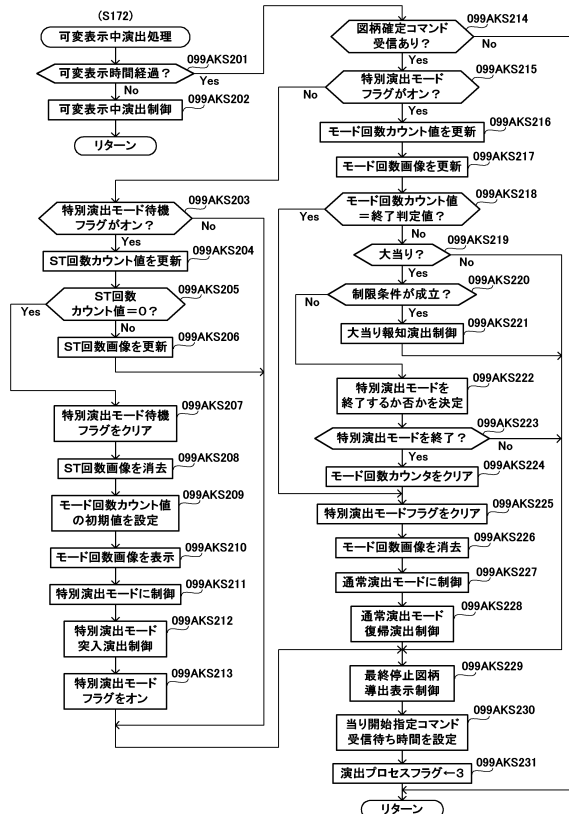
モード期間	設定値					
	1	2	3	4	5	6
可変表示の実行回数＝10回	0%	8%	0%	7%	6%	5%
可変表示の実行回数＝16回	45%	33%	38%	37%	36%	35%
可変表示の実行回数＝20回	55%	59%	58%	47%	46%	45%
可変表示の実行回数＝30回	0%	0%	4%	5%	6%	7%
可変表示の実行回数＝32回	0%	0%	0%	4%	6%	8%

(b)

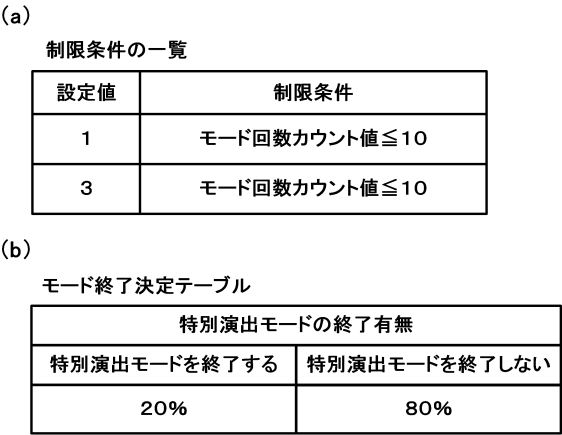
通常大当たり時モード期間決定テーブル

モード期間	設定値					
	1	2	3	4	5	6
可変表示の実行回数＝10回	0%	16%	0%	14%	12%	10%
可変表示の実行回数＝16回	40%	42%	46%	34%	32%	30%
可変表示の実行回数＝20回	60%	42%	46%	34%	32%	30%
可変表示の実行回数＝30回	0%	0%	8%	10%	12%	14%
可変表示の実行回数＝32回	0%	0%	0%	8%	12%	16%

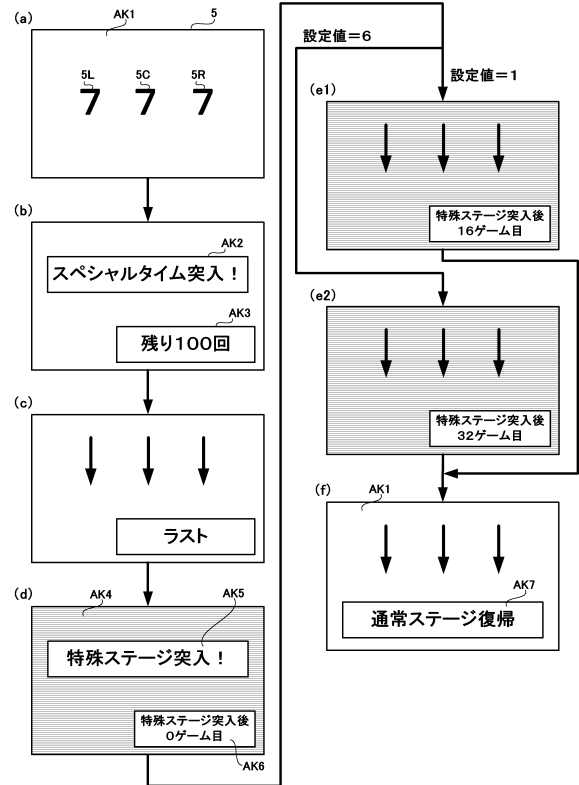
【 図 9 - 6 】



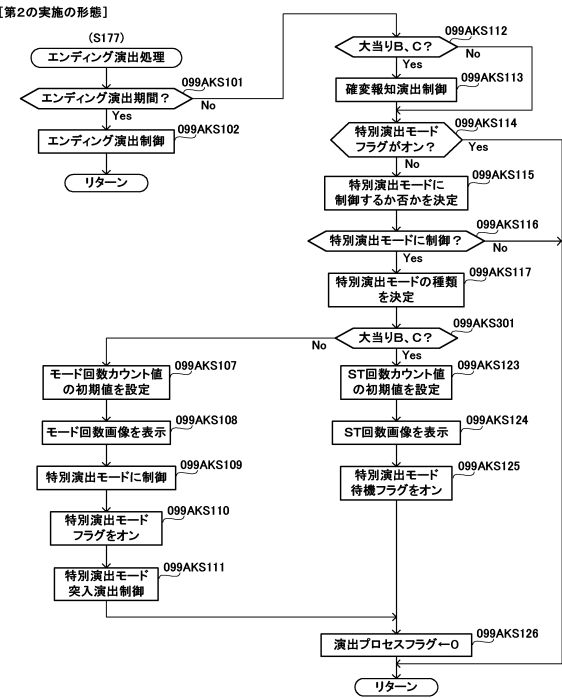
【図 9 - 7】



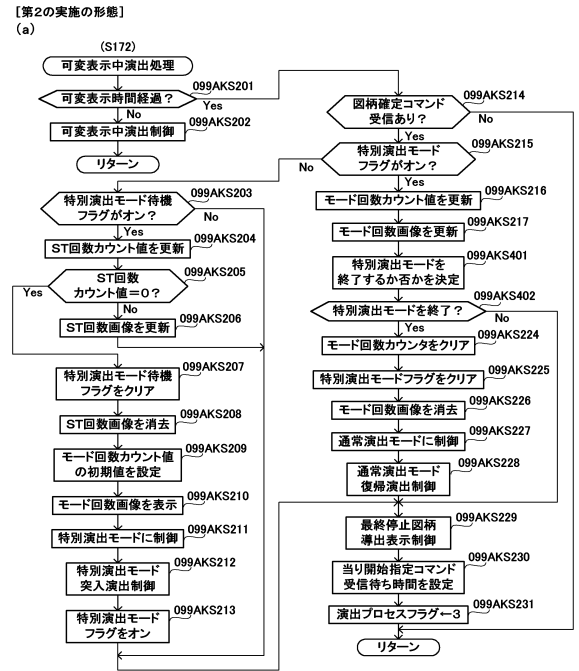
【図 9 - 8】



【図 9 - 9】



【図 9 - 10】



(b)

モード終了決定テーブル

特別演出モードの終了有無	設定値					
	1	2	3	4	5	6
特別演出モードを終了する	10%	9%	8%	7%	6%	5%
特別演出モードを終了しない	90%	91%	92%	93%	94%	95%

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2019-005234(JP,A)
特開2012-019998(JP,A)
特開2017-104296(JP,A)
特開2019-010593(JP,A)
特開2019-146766(JP,A)
特開2014-113359(JP,A)
特開2018-196782(JP,A)
特許第6898952(JP,B2)
特許第6898953(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02