

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7214553号
(P7214553)

(45)発行日 令和5年1月30日(2023.1.30)

(24)登録日 令和5年1月20日(2023.1.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全127頁)

(21)出願番号	特願2019-81419(P2019-81419)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年4月23日(2019.4.23)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-175034(P2020-175034		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和2年10月29日(2020.10.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
審査請求日	令和4年3月1日(2022.3.1)		株式会社三共内
		審査官	眞壁 隆一

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】

開始条件が成立したことに基づいて可変表示を実行した後に有利状態に制御可能であつて、可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であつて、

前記開始条件が成立する前である始動条件が成立したときに決定される先読み予告演出であつて、特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

前記先読み予告演出である特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記先読み予告演出であつて前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様に変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも特定表示の表示態様に変化しやすく、

前記特定演出が実行された場合よりも、前記特別演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御されやすく、

前記特定演出が実行された後に前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様に変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定

表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出の態様が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

所定の演出条件を満たす場合に保留表示に関する特別なゾーン演出を実行する遊技機が提案されている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-137126号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の遊技機では、特別なゾーン演出が終了した後に興趣が低下するおそれがあった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させ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】

【0006】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

開始条件が成立したことに基づいて可変表示を実行した後に有利状態に制御可能であって、可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、

前記開始条件が成立する前である始動条件が成立したときに決定される先読み予告演出であって、特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

前記先読み予告演出である特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記先読み予告演出であって前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様に変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも特定表示の表示態様に変化しやすく、

前記特定演出が実行された場合よりも、前記特別演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御されやすく、

前記特定演出が実行された後に前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様に変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出の態様が異なる、

ことを特徴としている。

さらに、（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段（例えばステップ57AKS002

10

20

30

40

50

、ステップ57AKS005、ステップ57AKS008、ステップ57AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120)と、

特定演出(例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、

前記特定演出とは異なる特別演出(例えばチャンスゾーンのゾーン演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく(例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する)、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすく、

さらに、

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)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)と、

設定値の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)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)と、

を備え、

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)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(例えば、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出)にて実行可能であり、

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態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行される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11-26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)ことを特徴としている。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。さらに、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。

【0007】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出(例えば図10-1(C)等に示す星の画像57AK004が特定表示に作用する演出)の実行割合が異なる(例えば表示変化高確率ゾーンのみで変化示唆演出を実行する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【0008】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定演出が終了した後も、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変化し

10

20

30

40

50

た特定表示は、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすい（例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する）。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【0009】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出（例えばチャンスゾーンのゾーン演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすいようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

【0010】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出（例えばチャンスゾーンのゾーン演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特別演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されているときよりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高く、

前記特定演出から前記特別演出に移行可能である（例えば図10-7参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

【0011】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段(6)～(11)に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2010-200902号公報に示されているような、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値を設定可能であって、いずれの設定値が設定されているかを示唆する演出（設定示唆演出）を実行可能なものがある。

【0012】

しかしながら、設定演出によって設定値が示唆される契機が分かり難いために遊技者が設定示唆演出を見逃してしまう場合がある。このような問題点に着目してなされたもので、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遊技機を提供することを目的とする。

【0013】

(6) 上記目的を達成するため、本願発明に係る他の遊技機は、

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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態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）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）と、

設定値の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）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）と、

を備え、

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）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（例えば、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出）にて実行可能であり、

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態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行される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11-26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）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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

【0014】

（7）上記（6）に記載の遊技機において、

表示を行うことが可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）を備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、

前記第2態様の有利状態示唆演出として、前記表示手段に期間情報を表示した後に該期間情報を更新表示することによって特定態様とし前記設定示唆演出が実行されるまでの期間を示唆する期間示唆演出（例えば、タイマ演出）を実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期間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タイミングを遊技者が認識し易くできる。

20

【0015】

（8）上記（6）から（7）のいずれかの遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、前記期間情報が前記特定態様となったことにもとづいて前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出と前記設定示唆演出との少なくとも一方を実行可能である（例えば、図11-30や図11-31に示すように、タイマが0となったことにもとづいて大当り示唆演出または設定示唆演出が実行される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期間示唆演出が実行されたことにより設定示唆演出だけでなく特別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により遊技興趣を向上できる。

30

【0016】

（9）上記（6）から（8）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態示唆演出実行手段は、

第1期間（例えば、25秒）または該第1期間よりも長い期間である第2期間（例えば、30秒）に亘って前記期間示唆演出を実行可能であり、

前記設定示唆演出実行手段は、前記数値情報の更新表示が前記第2期間に亘って実行されるときには、前記数値情報の更新表示が前記第1期間に亘って実行されるときよりも高い割合で前記設定示唆演出を実行可能である（例えば、図11-27に示すように、タイマ演出が30秒に亘って実行される場合は、タイマ演出が25秒に亘っ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部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期間示唆演出が第2期間に亘って実行されるときは、期間示唆演出が第1期間に亘って実行されるときよりも長期間に亘って遊技者に対し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。

【0017】

（10）上記（6）から（9）のいずれかの遊技機において、

可変表示を行うことが可能な遊技機であって（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄変動処理を実行する部分や、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）、

50

前記設定示唆演出実行手段は、可変表示の実行期間が該可変表示の後半期間における特定タイミングに対応する特定期間となったことに応じて前記設定示唆演出を実行可能である（例えば、図11-28に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの可変表示中において、リーチ演出の実行期間中にタイマ演出が終了するタイミング（可変表示の開始から25秒後または30秒後）となったことに応じて設定示唆演出を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の後半期間において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。

【0018】

手段(11)の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御される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）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）と、

設定値の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）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）と、

を備え、

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態様と該第1態様よりも実行割合が低い第2態様にて実行可能であり（例えば、図11-32に示すように、演出制御用CPU120が、前部可変表示中示唆演出をキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも実行割合が低いタイマ演出とから実行可能な部分）、

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態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行される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11-26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）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態示唆演出が第2態様にて実行されたことにより、該第2態様の有利状態示唆演出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。

【0019】

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

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図8-2】 パチンコ遊技機の背面斜視図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8-3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 8-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-5】特徴部 1 1 2 I Wにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-6】特徴部 1 1 2 I Wにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-7】特徴部 1 1 2 I Wにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-8】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。
- 【図 8-9】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。
- 【図 9-1】特徴部 5 3 A Kの予告 Xの実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。
- 【図 9-2】特徴部 5 3 A Kの予告 Xの他の実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。
- 【図 9-3】特徴部 5 3 A Kの予告 Yの実行割合、出現率の一例を示す図である。
- 【図 9-4】特徴部 5 3 A Kの予告 Zの実行割合、出現率の一例を示す図である。
- 【図 9-5】特徴部 5 3 A Kの演出動作例を示す図である。
- 【図 10-1】特徴部 5 7 A Kの演出動作例を示す図である。
- 【図 10-2】特徴部 5 7 A Kの特定表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-3】特定表示処理における決定割合を示す図である。
- 【図 10-4】特定表示の表示態様の变化タイミングを示す図である。
- 【図 10-5】特徴部 5 7 A Kの特定表示の表示変化パターンを示す図である。
- 【図 10-6】ゾーンの移行割合を示す図である。
- 【図 10-7】特徴部 5 7 A Kの変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 11-1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 11-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 11-3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 11-4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 11-5】各乱数を示す説明図である。
- 【図 11-6】変動パターンを例示する図である。
- 【図 11-7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 11-8】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 11-9】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 11-10】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たり A 用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たり B、大当たり C 用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 11-11】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。動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
- 【図 11-12】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。
- 【図 11-13】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-14】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。
- 【図 11-15】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-16】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-17】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 11-18】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-19】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 11-20】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 11-21】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 11-22】(A)は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)は後部可変表示中示唆演出として実行する大当た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 11-23】大当たり示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 2 4】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 1 1 - 2 5】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 1 1 - 2 6】(A)は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 1 1 - 2 7】(A)は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)はタイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。

10

【図 1 1 - 2 8】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 1 1 - 2 9】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 1 1 - 3 0】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 1 1 - 3 1】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 1 1 - 3 2】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 1 1 - 3 3】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 1 1 - 3 4】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、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。

20

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 1】

(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。

【0 0 2 2】

(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

【0 0 2 3】

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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0 0 2 4】

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。

【0 0 2 5】

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。

【0026】

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

【0027】

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。

【0028】

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

【0029】

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。

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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

40

50

【0034】

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

【0035】

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

10

【0036】

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

【0037】

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

20

【0038】

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

【0039】

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

30

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

遊技機用枠3の右下部位位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射す

50

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。

【0046】

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。

【0047】

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

【0048】

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。

【0049】

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

【0050】

（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。

【0051】

30

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）。

【0052】

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。

【0053】

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

【0054】

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。

【0055】

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

50

れれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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

【0059】

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。

【0060】

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

【0061】

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。

【0062】

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

【0063】

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。

【0064】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する

10

20

30

40

50

。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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

（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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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

10

20

30

40

50

る。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示（実行が保留されている変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、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。

【0078】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の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。

【0079】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確

状態とする大当たり種別)での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0080】

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）。

【0081】

（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。

【0082】

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

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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

10

20

30

40

50

【0088】

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

【0089】

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。

10

【0090】

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。

【0091】

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。

20

【0092】

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。

【0093】

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。

30

【0094】

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。

【0095】

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。

40

【0096】

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。

【0097】

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

50

ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

10

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

20

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 3 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 1 0 4 】

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

30

【 0 1 0 5 】

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

40

【 0 1 0 6 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 0 7 】

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 S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止し

50

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

【0108】

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。

【0109】

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。

20

【0110】

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。

【0111】

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。

30

【0112】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【0113】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU10

50

3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）。

【0114】

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）。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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）。

【0118】

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。

【0119】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120

10

20

30

40

50

）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。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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。

【0123】

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。

30

【0124】

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

【0125】

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

50

。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。

【0126】

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

10

【0127】

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

【0128】

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

20

【0129】

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

30

【0130】

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

40

【0131】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0132】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行され

50

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 3 】

(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 CPU 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 CPU 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）、RAM 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 CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ 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 4 】

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 CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3；No）、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 5 】

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 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 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 CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/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 RAM 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 CPU 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 6 】

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；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを RAM 1 2 2 の所定領域に格納したり、RAM 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 7 】

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

10

20

30

40

50

9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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。

10

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

20

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 5 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 C P U 1 2 0 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。

30

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

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

40

【 0 1 4 9 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 5 0 】

50

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し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。

【0151】

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

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

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。

【0155】

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。

【0156】

（特徴部 112IW に関する説明）

次に、特徴部 112IW について説明する。特徴部 112IW のパチンコ遊技機 1 は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能である。他の特徴部のパチンコ遊技機 1 においても特徴部 112IW と同様に設定変更可能に構成してもよい。先ず、図 8-1 及び図 8-2 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 112IW001a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）112IW003 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 112IW003 には、ガラス窓を有するガラス扉 112IW003a が左側辺を中心として遊技機用枠 112IW003 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 112IW003a 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 112IW0

03a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。

【0157】

また、遊技機用枠112IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを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112IW003及びガラス扉枠112IW003aを開放することはできないようになっている。

【0158】

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112IW201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、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー112IW051と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ112IW052が設けられている。

10

【0159】

これら設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052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112IW201内に收容されており、設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052は、基板ケース112IW201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース112IW201の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0160】

設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052を有する基板ケース112IW201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112IW003を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠112IW003を開放することで操作が可能となる。また、設定キー112IW051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、設定キー112IW051は、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、この特徴部112IWでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

20

【0161】

また、基板ケース112IW201には、表示モニタ112IW029と、該表示モニタ112IW029の表示を切り替えるための表示切替スイッチ112IW030が配置されている。これら表示モニタ112IW029及び表示切替スイッチ112IW030は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース112IW201の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ112IW029及び表示切替スイッチ112IW030は、基板ケース112IW201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112IW003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112IW003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。

30

【0162】

前述したように、本特徴部112IWにおける設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052は、遊技機用枠112IW003を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機1が設置される遊技島の内側等から設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052が操作される虞がある。そこで本特徴部112IWでは、図8-2及び図8-3に示すように外枠112IW001aの右端部には、遊技機用枠112IW003の閉鎖時に、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを含む基板ケース112IW201の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー112IW500Aが取り付けられている。このセキュリティカバー112IW500Aは、前後方向を向く短片112I

40

50

W500Aaと、該短片112IW500Aaの後端部からパチンコ遊技機1の左側方に向けて伸びる長片112IW500Abと、を備える略L字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片112IW500Aaの上下寸法は、基板ケース112IW201の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー112IW500Aは、短片112IW500Aaの前端部を介して外枠112IW001aの右端部に固定されている。

【0163】

尚、図8-2に示すように、長片112IW500Abは、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態において、基板ケース112IW201の右部にパチンコ遊技機1の後方から当接（または近接）することによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む基板ケース112IW201の右側部をパチンコ遊技機1の背面側から被覆する。このため、設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052は、長片112IW500Abによって操作不能な状態となる。一方で、図8-3に示すように、遊技機用枠112IW003が開放されている状態においては、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とは、遊技機用枠112IW003とともに移動して長片112IW500Abから離間することによって長片112IW500Abによる被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

【0164】

つまり、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠112IW003が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー112IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との操作が許容される許容状態となる。

【0165】

基板ケース112IW201は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられているため、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態において、設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠112IW003を開放しない限り設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作して設定値を変更することはできない。

【0166】

しかし、パチンコ遊技機1が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠112IW003が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機1に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機1との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機1の背面側にある設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【0167】

また、遊技機用枠112IW003が閉鎖され、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む基板ケース112IW201の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー112IW500Aを通して、基板ケース112IW201に収容されている主基板11等を透視することができるため、主基板11におけるCPU103などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【0168】

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

【0169】

本特徴部112IWでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0170】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-4に示す判定テーブル等の複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0171】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図8-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図8-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)の他、大当り種別判定テーブル(図示略)、大当り変動パターン判定テーブル(図示略)、ハズレ変動パターン判定テーブル(図示略)、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン判定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0172】

本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機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。具体的には、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1～3の3段階からなり、1が最も出玉率が低く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。

【0173】

(表示結果判定テーブル)

図8-4(A)～(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。

【0174】

図8-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率（非確変時は1/320、確変時は1/32）で大当りに当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/320、確変時は1/32）で大当りに当選する。

【0175】

また、図8-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（非確変時は1/300、確変時は1/30）で大当りに当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/300、確変時は1/30）で大当りに当選する。

【0176】

また、図8-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（非確変時は1/280、確変時は1/28）で大当りに当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/280、確変時は1/28）で大当りに当選する。

【0177】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-4(A)～(C)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り種別A～大当り種別C）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の当選を決定する。尚、図8-4(A)～(C)に示す「確率」は、大当りになる確率（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特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0178】

尚、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3の計3個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個または4個以上であってもよい。

【0179】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まる）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0180】

（表示モニタ112IW029）

本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1において、各入賞口（大入賞口、第2大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能である。

【0181】

具体的には、表示モニタ112IW029は、4桁の表示部を備えている。各桁の表示

10

20

30

40

50

部は、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。

【0182】

1桁目の表示部と2桁目の表示部には表示内容が表示され、3桁目の表示部と4桁目の表示部には数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース（ベース1）が表示され、表示No6では、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース（ベース2）が表示される。

【0183】

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が6000個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【0184】

なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第2始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【0185】

表示No1の短期連比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「y6.」が表示され、表示No2の短期役比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「y7.」が表示される。また、表示No1の短期連比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、短期連比が百分率表示（%表示）され、表示No2の短期役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、短期役比が百分率表示（%表示）される。

【0186】

表示No3の総累計連比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「A6.」が表示され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「A7.」が表示される。また、表示No3の総累計連比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（%表示）され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（%表示）される。

【0187】

表示No5のベース1が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「b1.」が表示され、表示No4のベース2が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「B6.」が表示される。また、表示No5のベース1が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（%表示）され、表示No6のベース2が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（%表示）される。

【0188】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。

【0189】

尚、本特徴部112IWでは、表示モニタ112IW029においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ112IW029においてはこれら連比、役比、ベースのうち

10

20

30

40

50

、1の数値のみ、或いはいずれか2の数値のみ表示可能であってもよい。

【0190】

また、本特徴部112IWでは、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ112IW029にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ112IW029には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【0191】

(設定変更処理)

次に、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図8-5～図8-7は、特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部112IWにおいて、ステップ112IWS001～S002の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0192】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段(具体的には、演出制御用CPU120)が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする(ステップ112IWS003)。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し(ステップ112IWS004)、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する(ステップ112IWS005)。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ112IWS004に戻り、ステップ112IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ112IWS006に移行する。

【0193】

ステップ112IWS003～S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ112IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができる。

【0194】

次いで、CPU103は、設定値が工場出荷時の値(例えば「0」や取り得る設定値以外の値)であるか否かを判定する(ステップ112IWS006)。工場出荷時の設定のままであれば(ステップ112IWS006; Yes)、ステップ112IWS010に移行する。

【0195】

工場出荷時の設定でなければ(ステップ112IWS006; No)、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップ112IWS007)。具体的には、ステップ112IWS007では、CPU103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112IWS007; No)、ステップ112IWS010に移行する。

【0196】

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112IWS007; Yes)、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、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112IWS008)。ステップ112IWS008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

10

20

30

40

50

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。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ112IWS008；No）、ステップ112IWS010に移行する。

【0197】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ112IWS008；Yes）、CPU103は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ112IWS009；Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ112IWS010に移行する。

【0198】

ステップ112IWS010では、CPU103は、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ112IWS010）。なお、CPU103は、表示モニタ112IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行うようにしてもよい。

【0199】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオン（扉（遊技機用枠112IW003）が開放している状態）であるか否かを判定する（ステップ112IWS011）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS012）。設定キー112IW051がオンであれば、CPU103は、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112IWS013）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ120AKSA01）。RAMクリアフラグがオンである場合、設定変更に係る処理が実行された後、RAM102の記憶内容をクリアするためのRAMクリア処理が実行される。そして、ステップ120AKSA03に移行する。

【0200】

一方、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオフ（扉が閉鎖している状態）である場合や（ステップ112IWS011のN）、設定キー112IW051がオフである場合（ステップ112IWS012のN）、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合（ステップ112IWS013のN）には、ステップ120AKSA01には移行せず、ループ処理に移行する。なお、ループ処理に入る前に、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御（ステップ112IWS010の処理）を実行するようにしてもよい。

【0201】

ステップ112IWS006～S013の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ112IWS007、S008のN）、工場出荷時用の設定のままとなっている場合（ステップ112IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ112IWS009のY）には、遊技機用枠112IW003が開放された状態で設定キー112IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件に、ステップ120AKSA03以降の設定値の変更が可能となり、その後RAMクリアされる。一方で、遊技機用枠112IW003が開放され、設定キー112IW051およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

【0202】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ112IWS009；No）、CPU103は、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112IWS015）。

【0203】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば（ステップ112IWS015；Yes

10

20

30

40

50

）、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ120AKSA02）。

【0204】

ステップ120AKSA02の処理の後や、クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであるかを判定する（ステップ112IWS016）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112IW051がオンであるかを判定する（ステップ112IWS017）。

【0205】

設定キー112IW051がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるかを判定する（ステップ120AKSA03）。ここで、設定キー112IW051がオンある場合には、RAMクリアフラグの状態（即ちクリアスイッチのオン／オフ）によって、設定確認するための処理（設定確認処理）または設定変更するための処理（設定変更処理）を実行する。なお、設定変更中や設定確認中に扉開放センサ112IW090からの出力信号がオフとなった場合にエラー処理を実行するようにしてもよい。

【0206】

RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA03；Yes）、設定変更処理を開始することを示す設定変更開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA04）。また、RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA03；No）、設定確認処理を開始することを示す設定確認開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA05）。

【0207】

演出制御基板12側では、設定変更コマンドまたは設定確認コマンドを受信すると、設定変更中または設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。

【0208】

次いで、CPU103は、設定値が工場出荷時の値（例えば「0」等）であるかを判定する（ステップ120AKSA06）。工場出荷時の設定値であれば（ステップ120AKSA06；Yes）、設定値を「1」に設定する（ステップ120AKSA07）。ステップ120AKSA07では、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を「1」に更新する。

【0209】

ステップ120AKSA07では、設定値が工場出荷時の値である場合、初期値として設定値を「1」に設定するが、他の設定値を初期値としてもよい。また、RAM102にバックアップデータが記憶されていない場合、バックアップデータが正常でない場合といったRAM異常エラーがある場合（例えばステップ112IWS010の処理を実行した場合）にも、設定値を初期値「1」に設定するようにしてもよい。このようにする場合、ステップ112IWS010の処理を実行した場合に（ステップ112IWS006；Yes、ステップ112IWS007；No、またはステップ112IWS008；Noである場合に）RAM異常フラグをセットし、ステップ120AKSA06では当該RAM異常フラグがオンであるかを判定するようにしてもよい。

【0210】

工場出荷時の設定値でない場合や（ステップ120AKSA06；No）、ステップ120AKSA07の処理を実行した後は、CPU103は、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示モニタ112IW029に表示する（ステップ120AKSA08）。

【0211】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるかを判定する（ステップ120AKSA09）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA09；Yes）、設定変更中フラグをセットする（ステップ120AKSA10）。

【0212】

続いて、設定切替スイッチ112IW052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120AKSA11）。設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンであれば（ステップ120AKSA11；Yes）、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を更新する（ステップ120AKSA12）。設定値は、設定切替スイッチ112IW052の操作（押下）毎に更新される。例えば、設定値が「1」であった場合「2」に更新し、設定値が「2」であった場合「3」に更新し、設定値が「3」であった場合「1」に更新すればよい。なお、設定切替スイッチ112IW052の操作により特定の設定値を指定できるようにしてもよい。

【0213】

RAMクリアフラグがオフである場合は（ステップ120AKSA09；No）、設定確認が行われた場合であるので、設定変更に関する処理は実行しない。この場合や、設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンでない場合（ステップ120AKSA11；No）、ステップ120AKSA12の処理を実行した後は、設定キー112IW051からの出力信号がオフになったか否かを判定する（ステップ120AKSA13）。

【0214】

設定キー112IW051からの出力信号がオンのままである場合には（ステップ120AKSA13；No）、ステップ120AKSA08に戻り、設定確認処理または設定変更処理を継続する。ステップ120AKSA12にて設定値が更新された場合には、再度ステップ120AKSA08の処理が実行されることで、更新後の設定値が表示モニタ112IW029表示される。

【0215】

設定キー112IW051からの出力信号がオフである場合には（ステップ120AKSA13；Yes）、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA14）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA14；Yes）、設定変更中フラグをリセットし（ステップ120AKSA15）、設定変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA16）。

【0216】

RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA14；No）、設定確認が終了したことを示す設定確認終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA17）。

【0217】

その後、表示モニタ112IW029における設定値の表示を消去し（ステップ120AKSA18）、設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS031）。なお、設定値が更新された場合のみ設定値コマンドを送信するようにしてもよい。

【0218】

次いで、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA19）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA19；Yes）、RAMクリア処理を実行する（ステップ120AKSA20）。RAMクリア処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

【0219】

その後、CPU103は、ステップS9と同様の処理により、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112IWS033）。

10

20

30

40

50

【0220】

RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA19；No）、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、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112IWS022）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。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、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112IWS023）。

【0221】

ステップ112IWS033またはステップ112IWS023の処理の後、ステップ112IWS034の処理に移行する。なお、ステップ112IWS034～S036の処理は、図3で示したステップS10～S12の処理と同様である。

【0222】

なお、ステップ120AKSA08において、設定値を画像表示装置5に表示するようにしてもよい。そして、以降の処理が画像表示装置5を用いて実行されるようにしてもよい。

【0223】

また、設定確認処理および設定変更処理の実行中は、特別図柄表示装置4A、4Bを通常遊技中では表示されない態様（たとえば、7セグメントLEDの全セグメントを点灯または点滅させる態様）とするようにしてもよい。このように特別図柄表示装置4A、4Bを用いて報知することで、好適に設定確認状態や設定変更状態であることを遊技者に報知することができる。なお、特別図柄表示装置4A、4Bを、設定確認状態中と設定変更状態中とで異なる態様としてもよい。

【0224】

また、設定変更処理の実行中に電源断となった場合には、再度、設定変更処理が実行されて更新後の設定値がRAM102（バックアップRAM）に記憶されることによって設定変更が完了しない限り、エラーとするようにしてもよい。具体的には、設定変更処理の開始時に、設定値を記憶するバックアップRAMと同じバックアップRAMに設定変更フラグ（RAMクリアされても消去されない）を格納し、設定変更処理の終了時に、その設定変更フラグをオフにし、設定変更処理以外の処理（たとえば、遊技制御メイン処理）を実行する場合に設定変更フラグがオンであればエラーとする。上述のように、設定変更処理が途中で正常に進行しなくなるような状況においては、遊技場の店員が設定変更が完了していないのに完了したと勘違いする場合がある。このような場合に、設定変更が完了してなければエラーとなるようにすることで、設定変更の確実な完了を担保することができる。

【0225】

また、ステップ120AKSA08で、バックアップRAMから現在の設定値を読み出し、当該設定値を表示させるようにしている。しかし、バックアップRAMへのバックアップが正常に行われなかったときは、画像表示装置5にエラーであることを示す情報を表示するとともに、特別図柄表示装置4A、4Bを、通常遊技中とは異なる態様（たとえば、7セグメントLEDの全セグメントを消灯させる態様、設定確認処理および設定変更処理中が全点灯であれば、全点滅させる態様）とするようにしてもよい。

【0226】

図8-8は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部112IWでは、図8-8に示すように、電源投入時に設定キー112IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理（ステップ120AKSA08～120AKSA13等）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（ステップ120AKSA08、120AKSA13等）が実行される。また、電源投入時に設定キー112IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理（ステッ

10

20

30

40

50

プ 1 2 0 A K S A 2 0 等) が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理 (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 4) が実行される。

【 0 2 2 7 】

本実施例では、図 8 - 5 ~ 図 8 - 7 に示す遊技制御メイン処理において、一部の処理を共通化しつつ、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 とクリアスイッチ (R A M クリアフラグ) の状態に応じて分岐することで、設定変更処理、設定確認処理、初期化処理、または、復旧処理が実行されるようになっていたが、それぞれをモジュール化して個別の処理として実行するようにしてもよい。

【 0 2 2 8 】

次に、設定変更処理における表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 の表示態様について説明する。まず、図 8 - 9 (A) 及び図 8 - 9 (B) に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源が O F F となる (電断させる) と、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止することによって表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 での表示が終了する。尚、電源を O F F とするタイミングにおいて大当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド 8 2 への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【 0 2 2 9 】

次に、図 8 - 9 (C) に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると (遊技制御メイン処理のステップ S 3 で Y e s の場合)、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 が O N となっていることを条件に C P U 1 0 3 によって設定変更処理が実行され、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 において R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【 0 2 3 0 】

このように表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 にて設定値が表示されている状態において、図 8 - 9 (D) に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 の操作を検出する毎に表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示している数値を順次更新 (例えば、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される毎に 1 → 2 → 3 → 1 → . . . のように更新) 表示していく。

【 0 2 3 1 】

次いで、図 8 - 9 (E) に示すように、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 が遊技場の店員等の操作によって O F F となったことに基づいて、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納 (更新記憶) する。このとき、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に、表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 を表示させる。また、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図 8 - 9 (A) のタイミング (パチンコ遊技機 1 の電源が O F F となったタイミング) にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われると R A M クリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、C P U 1 0 3 は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

【 0 2 3 2 】

また、図 8 - 9 (F) に示すように、C P U 1 0 3 は、設定値が記憶される R A M 1 0 2 にエラーが発生したことに基づいて、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に「E . E . E . E . 」と表示させることが可能である。

【 0 2 3 3 】

尚、本特徴部 1 1 2 I W における設定変更処理では、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する初期表示として、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値 (本特徴部 1 1 2 I W であれば「1」)、或いは、遊技者にとって最も有利な設

10

20

30

40

50

定値（本特徴部 1 1 2 I Wであれば「3」）を表示するようにしてもよい。

【0 2 3 4】

（特徴部 5 3 A Kに関する説明）

続いて、特徴部 5 3 A Kについて説明する。特徴部 5 3 A Kのパチンコ遊技機 1 は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当り遊技状態）に制御可能である。特徴部 5 3 A Kでは、可変表示の実行中に表示結果が大当りとなること（大当り遊技状態に制御されることを）を予告・示唆する予告演出を実行可能になっている。

【0 2 3 5】

予告演出は、可変表示を開始するとき、図 7 に示すステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、表示結果が大当りとなるか否かに応じて実行の有無が決定される。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、設定値が大きい程、大当りとなる確率が高くなる。予告演出（特に大当りとなる信頼度の高い予告演出）は、表示結果が大当りとなる場合には実行されやすくなっているため、設定値によらず均等な割合で実行有無を決定すると、設定値が高い程予告演出の出現率、及び、信頼度が高くなる。なお、信頼度とは、この実施例では、大当り信頼度のことをいい、当該予告演出が実行された場合に大当りとなる割合のことをいう。

【0 2 3 6】

そのため、設定値によるブレにより予告演出の出現率や信頼度が意図していたものと異なってしまうたり、信頼度が変化して遊技者が困惑してしまうおそれがあった。特徴部 5 3 A Kに係るパチンコ遊技機 1 では、設定値に応じて予告演出の実行割合を調整（変更）することで、予告演出の出現率、及び、信頼度の少なくとも一方を同一または略同一の範囲内に調整している。これにより、予告演出の出現率や信頼度を意図したものとしてことができ、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。また、予告演出の実行頻度によりむやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。

【0 2 3 7】

なお、予告演出の出現率、及び、信頼度の調整する場合において、小数点以下の割合を完全一致させることが困難な場合がある。そのため、特徴部 5 3 A Kに係る発明は、予告演出の出現率や信頼度の同一とするものに加えて、略同一の範囲内に調整したものも含む。なお、略同一の範囲内であれば同一である場合と同様の効果を奏することができる。略同一の範囲内とは、予め定められた範囲内であればよく、所定の誤差範囲内（例えばプラスマイナス 5 % 等）であったり、遊技者の体感的に予告演出の出現率や信頼度が同一と感じられるような実質同一の範囲内であってもよい。

【0 2 3 8】

図 9-1 は、特徴部 5 3 A Kの予告演出として予告 X の実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。図 9-1 (A) は、予告 X の出現率、信頼度が未調整の場合の例を示している。この実施例では、設定値として「1」～「3」の 3 段階が設けられている。図 9-1 (A) に示すように、この実施例では、大当り確率 a は、設定値「1」の場合「1 / 3 0 0」、設定値「2」の場合「1 / 2 5 0」、設定値「3」の場合「1 / 2 0 0」となっている。そして、大当り時の予告 X の実行割合 b は、設定値によらず「5 0 / 1 0 0」となっている。従って、予告 X が実行されて大当りとなる割合（全変動に占める割合）A（＝大当り確率 a × 実行割合 b）は、設定値「1」の場合「1 / 6 0 0」、設定値「2」の場合「1 / 5 0 0」、設定値「3」の場合「1 / 4 0 0」となっている。

【0 2 3 9】

また、ハズレ確率 c（＝1－大当り確率 a）は、設定値「1」の場合「2 9 9 / 3 0 0」、設定値「2」の場合「2 4 9 / 2 5 0」、設定値「3」の場合「1 9 9 / 2 0 0」となっている。そして、ハズレ時の予告 X の実行割合 d は、「1 / 1 0 0」となっている。従って、予告 X が実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合）B（＝ハズレ確率 c × 実行割合 d）は、いずれの設定値でも約「1 / 1 0 0」となっている。

【0240】

全変動における予告Xの出現率C(=A+B)は、設定値「1」の場合「7/600」、設定値「2」の場合「6/500」、設定値「3」の場合「5/400」となっている。また、予告Xの信頼度D(=A/C)は、設定値「1」の場合「1/7」(約14%)、設定値「2」の場合「1/6」(約17%)、設定値「3」の場合「1/5」(20%)となっている。

【0241】

このように、設定値によらず調整せずに予告演出(予告X)の実行割合を同一とした場合、高設定値程、予告演出の出現率及び信頼度が高くなる。特に、信頼度は設定値「2」の場合を基準とした場合、プラスマイナス3%程度の誤差が生じてしまう。

10

【0242】

図9-1(B)は、予告Xの出現率、信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(B)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値「1」の場合「60/100」、設定値「2」の場合「50/100」、設定値「3」の場合「40/100」となっている。また、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「3/299」、設定値「2」の場合「2.5/249」、設定値「3」の場合「2/199」となっている。

【0243】

このようにすることで、全変動における予告Xの出現率Cは、設定値によらず「6/500」となる。また、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず「1/6」となる。これにより、設定値に応じて予告演出の出現率や信頼度が変化してしまっていて意図しない割合となってしまうことを防止でき、好適に予告演出を実行できる。また、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

20

【0244】

なお、この実施例では、予告演出として予告Xの出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整しているが、複数種類の予告演出のうち予告Xのような比較的高信頼度な予告演出や、目玉となる特別な予告演出(即ち一部の予告演出)についてはそのような調整を行い、他の予告演出については実行割合を調整せずに、設定値によって出現率や信頼度が変化するようにしてもよい。即ち、他の予告演出については設定値によらず同一の実行割合で実行するようにしてもよい。このようにすることで、全ての予告演出について出現率や信頼度を調整する場合に比べて、出現率や信頼度を調整する負担が発生することや、予告演出の実行有無を決定する処理負担の増大を防止できる。

30

【0245】

なお、図9-1(B)に示す例では、ハズレ時の予告Xの実行割合dを異ならせているが、図9-1(A)に示すように同一とした場合でも、予告Xが実行されてハズレとなる割合Bは、いずれの設定値でも略同一である「1/100」となり、予告Xの出現率Cも略同一(約1.17%~1.25%)となるため、ハズレ時の予告Xの実行割合dは設定値によらず同一としてもよい。

【0246】

この場合、大当たり時の予告Xの実行割合bのみを調整することで、予告Xの出現率Cや信頼度Dを同一または略同一の範囲内とすることができる。このように、全変動においてほとんどの割合を占めるハズレ時の予告演出の実行割合を共通とすることで、ハズレの変動毎に設定値を判定して実行割合を異ならせる必要がなくなるので、予告演出を実行するための制御負担を軽減できる。

40

【0247】

図9-1(C)は、予告Xの出現率を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(C)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「2.5/299」、設定値「2」の場合「2/249」、設定値「3」の場合「1.5/199」となっている。大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50/100」のままである。

50

【0248】

このようにすることで、全変動における予告Xの出現率Cは、設定値によらず「1／100」となる。このようにすることで、予告演出の実行頻度によって遊技者に違和感を与えたり、むやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。また、大当たりとなる場合の予告Xの占有率を共通とすることができ、大当たり時の好適な出現率を維持することができる。

【0249】

なお、この場合、予告Xの出現率Cは、設定値によらず共通となるが、図9-1（C）に示すように、予告Xの信頼度は設定値に応じて変化ようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Xの出現数が多くなる程、信頼度を推測することができ、設定値も推測できるようになるため、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を期待できる。なお、出現率を合わせることで、設定値に応じた信頼度が30%～50%というように比較的大きく（プラスマイナス10%程度）変化するようにしてもよい。これにより、設定値をより推測しやすくなる。

【0250】

図9-1（D）は、予告Xの信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1（D）に示す例では、図9-1（A）に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「2.5／299」、設定値「2」の場合「2.5／249」、設定値「3」の場合「2.5／199」となっている。大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50／100」のままである。

【0251】

このようにすることで、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず「1／6」となる。このようにすることで、予告Xにより設定値によらず同一の信頼度を報知することができる。また、大当たりとなる場合の予告Xの占有率を共通とすることができ、大当たり時の好適な出現率を維持することができる。

【0252】

なお、この場合、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず共通となるが、図9-1（D）に示すように、予告Xの出現率は設定値に応じて変化ようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Xの出現数が多くなる程、設定値も推測できるようになるため、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を期待できる。

【0253】

なお、図9-1（D）では、ハズレ時の予告Xの実行割合を設定値に応じて異ならせることで、予告Xの信頼度を設定値によらず同一となるように調整していたが、ハズレ時の予告Xの実行割合を設定値によらず同一として、大当たり時の予告Xの実行割合を設定値に応じて異ならせることで、予告Xの信頼度を設定値によらず同一となるように調整してもよい。このように、全変動においてほとんどの割合を占めるハズレ時の予告演出の実行割合を共通とすることで、ハズレの変動毎に設定値を判定して実行割合を異ならせる必要がなくなるので、予告演出を実行するための制御負担を軽減できる。

【0254】

図9-1（A）～（D）に示した大当たり確率aや、予告の実行割合b、dの調整例は一例である。設定値によらず出現率Cと信頼度Dとの少なくともいずれかを同一（略同一）とするためには、設定値によらず出現率Cや信頼度Dが同一（略同一）となるように、予告の実行割合b、dの少なくとも一方が設定値に応じて変更されていればよい。即ち、出現率Cを同一（略同一）とする場合には、設定値によらず出現率 $C = a \times b + (1 - a) \times d$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合b、dの少なくとも一方が調整されればよい。また、予告演出の信頼度Dを同一（略同一）とする場合には、設定値によらず予告演出の信頼度 $D = (a \times b) / (a \times b + (1 - a) \times d)$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合b、dの少なくとも一方が調整されればよい。

【0255】

図 9-1 に示した実行割合では、大当たり種別に応じた実行割合は考慮されていなかったが、大当たり種別が複数ある場合には、大当たり種別に応じて予告演出（予告 X）の実行割合を異ならせてもよい。例えば、大当たり確率 a は、図 9-1 に示したものと同一であり、大当たり種別として通常大当たりと確変大当たりとがあり、大当たり時に均等割合（50%）でいずれかの大当たり種別となる場合について説明する。

【0256】

この場合、図 9-2（A）に示すように、通常大当たり確率 a1 と確変大当たり確率 a2 は、それぞれ図 9-1 の大当たり確率 a の半分となる。そして、この例では、通常大当たり時の予告 X の実行割合 b1 は、設定値「1」の場合「60/100」、設定値「2」の場合「50/100」、設定値「3」の場合「40/100」となっている。従って、予告 X が実行されて通常大当たりとなる割合（全変動に占める割合）A1（＝通常大当たり確率 a1 × 実行割合 b1）は、設定値によらず「1/1000」となっている。

【0257】

また、図 9-2（A）に示すように、確変大当たり時の予告 X の実行割合 b2 は、設定値によらず 50/100（未調整）となっている。従って、予告 X が実行されて確変大当たりとなる割合（全変動に占める割合）A2（＝確変大当たり確率 a2 × 実行割合 b2）は、設定値「1」の場合「1/1200」、設定値「2」の場合「1/1000」、設定値「3」の場合「1/800」となっている。そして、予告 X が実行されて大当たりとなる割合（全変動に占める割合）A（＝A1 + A2）は、設定値「1」の場合「44/24000」、設定値「2」の場合「48/24000」、設定値「3」の場合「54/24000」となっている。

【0258】

そして、図 9-2（B）に示すように、ハズレ時の予告 X の実行割合 d は、設定値「1」の場合「196/（299×80）」、設定値「2」の場合「192/（249×96）」、設定値「3」の場合「186/（199×120）」となっている。従って、予告 X が実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合）は、設定値「1」の場合「196/24000」、設定値「2」の場合「192/24000」、設定値「3」の場合「186/24000」となっている。

【0259】

以上の結果、図 9-2（B）に示すように、全変動における予告 X の出現率 C（＝A + B）は、設定値によらず「1/100」となっている。このように、大当たり種別が複数ある場合に、大当たり種別毎に、予告演出の実行割合を異ならせることで、設定値によらず予告演出の出現率を同一または略同一の範囲内に調整するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の実行割合を同一または略同一の範囲内としつつ、予告演出が実行された場合、設定値によっていずれの大当たり種別となるかの割合が異なるので、設定値によって予告演出が実行されたことで特定の大当たり（例えば確変大当たり）となることを期待するようになる。

【0260】

なお、図 9-2 に示す例では、通常大当たり時の予告 X の実行割合を異ならせることで、予告 X の出現率を同一（略同一）に調整していたが、他の大当たり種別やハズレ時の実行割合を異ならせることで、予告 X の出現率 C を同一（略同一）に調整してもよい。即ち、予告 X の出現率 C = a1 × b1 + a2 × b2 + c × d が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b1、b2 の少なくともいずれかと d が調整されればよい。

【0261】

また、大当たり種別に応じて予告 X の実行割合を異ならせることで、予告 X の信頼度 D を同一（略同一）としてもよい。この場合には、設定値によらず予告演出の信頼度 D = (a1 × b1 + a2 × b2) / (a1 × b1 + a2 × b2 + ((1 - a1 - a2) × d)) が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b1、b2 の少なくともいずれかと d が調整されればよい。このようにすることで、予告演出の信頼度を同一または略同一の範囲内としつつ、予告演出が実行された場合、設定値によっていずれの大当たり種別となるかの割合が

異なるので、設定値によって予告演出が実行されたことで特定の大当たり（例えば確変大当たり）となることを期待するようになる。

【0262】

また、予告演出のうち一部の予告演出については、特定の大当たり種別の実行割合は設定値によらず同一の実行割合で実行するようにしてもよい。例えば、大当たり種別として通常大当たりと確変大当たり（大当たり種別の振分50%）とがあり、予告演出として、確変大当たりとなることを報知する予告Yを実行するようにしてもよい。この場合、図9-3に示すように、通常大当たりやハズレとなる場合には、設定値によらず予告Yの実行割合は0/100（0%）となる。一方、確変大当たり時の予告Yの実行割合b2は、設定値「1」の場合「60/100」、設定値「2」の場合「50/100」、設定値「3」の場合「40/100」となっている。大当たり確率は、図9-1に示した例と同様である。従って、全変動の予告Yの出現率は、設定値によらず「1/1000」となっている。このようにすることで、確変大当たり時には確変大当たりとなることを報知する予告Yを設定値によらず同じ出現率で実行できる。また、設定値によらず確変大当たりとなることを予告できる。また、通常大当たりのときには、設定値によらず予告Yを実行しないので、処理負担が軽減できる。なお、図示していないが、予告Yは確変大当たり時にしか実行されないため、信頼度は100%となる。

10

【0263】

確変大当たりとなることを予告する予告演出をハズレのときに実行するようにしてもよい。例えば、予告演出として、確変大当たりとなることを予告する予告Zを実行する場合、図9-4に示すように、通常大当たりとなる場合には、設定値によらず予告Zの実行割合は0/100（0%）となる。一方、確変大当たり時の予告Zの実行割合b2は、図9-3に示した予告Yの実行割合と同一であり、予告Zが実行されて大当たりとなる割合は、設定値によらず「1/1000」となっている。そして、ハズレ時の予告Zの実行割合dは、設定値「1」の場合「3/2990」、設定値「2」の場合「2.5/2490」、設定値「3」の場合「2/1990」となっている。予告Yが実行されてハズレとなる割合Bは、いずれの設定値でも「1/1000」となっている。

20

【0264】

このようにすることで、全変動における予告Zの出現率Cは、設定値によらず「2/1000」となる。また、予告Zの信頼度Dは、設定値によらず「1/2」となる。これにより、設定値に応じて予告Zの出現率や信頼度が変化してしまて意図しない割合となってしまうことを防止でき、大当たりとなった場合には確変大当たりとなることを予告する予告Zを好適に実行できる。また、通常大当たりのときには、設定値によらず予告Zを実行しないので、処理負担が軽減できる。なお、予告Zの出現率と信頼度のうちのいずれかが設定値によって異なるようにしてもよい。

30

【0265】

続いて、53AKにおける予告演出の演出動作例を説明する。図9-5（A）の下側矢印は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。予告演出として予告Xを実行することが決定された場合、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの実行中に、図9-5（B）に示すようなキャラクタ画像53AK001が「チャンス」というセリフを発する予告Xが実行される。これにより、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。特に、信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内に調整されている場合には、設定値を意識することなく、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。

40

【0266】

その後、図9-5（C）に示すように、各飾り図柄表示エリア5L、5Rに7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチが成立する。そして、図9-5（D）に示すように、「スーパーリーチ！」という文字が表示されて、例えば、図9-5（E）に示すように、キャラクタが対決するスーパーリーチのリーチ演出が開始される。スーパーリーチのリーチ演

50

出中、例えば、図 9-5 (E) に示すように、飾り図柄の可変表示は画像表示装置 5 の右下部分で縮小して実行される。

【0267】

そして、例えば、可変表示の表示結果が導出表示される直前に、図 9-5 (F) に示すように、キャラクタ画像 53AK002 が「確変!？」というセリフを発する予告 Y または予告 Z が実行される。これにより、遊技者は確変大当たりとなることを期待するようになる。特に、予告 Y であった場合は、確変大当たりとなることが確定するので、興趣が向上する。

【0268】

なお、予告 Y と予告 Z との双方を実行可能とする場合には、共に確変大当たりとなることを予告・示唆する演出であるが、遊技者が判別可能なように、セリフの表示色やセリフ内容といった一部の演出態様を異ならせることが好ましい。

【0269】

その後、表示結果が大当たりである場合には、図 9-5 (G) に示すように、味方のキャラクタが勝利した旨が表示され、図 9-5 (H) に示すように、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示される。なお、図 9-5 に示した予告演出の演出態様は一例であり、大当たりとなるかや確変大当たりとなることを示唆・予告できる演出であれば任意の演出態様でよい。

【0270】

(特徴部 53AK の変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0271】

上記実施例では設定値として 1~3 の 3 段階が設けられていたが、設定値は 2 段階以下や 4 段階以上 (例えば 6 段階) であってもよい。また、設定値は大きい値である程遊技者にとって有利な大当たり確率となっていたが、設定値は小さい値である程遊技者にとって有利な大当たり確率となっていたとしてもよい。また、図 9-1 等 に示した設定値に応じた大当たり確率も一例であり、設定値に応じた段階的な大当たり確率となっていればよい。

【0272】

上記実施例では、全ての設定値 (設定値 1~3) の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるように、予告演出の実行割合を設定値に応じて変更 (調整) するようにしていたが、複数種類の設定値のうち、一部の設定値の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。例えば、第 1 設定値 (例えば設定値 1) と第 2 設定値 (例えば設定値 2) との予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。また、設定値が 6 段階である場合に、第 1 設定値群 (例えば設定値 1~3) の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにして、第 2 設定値群 (例えば設定値 4~6) の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。

【0273】

上記実施例では、特定演出として、少なくとも一部の予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内となるようにしていたが、特定演出は有利状態に制御されることを示唆する他の演出であってもよい。例えば、演出制御基板 12 の側でリーチ演出の種類や擬似連回数を決定する場合には、設定値に応じてリーチ演出の種類や擬似連回数の決定割合を異ならせることで、設定値によらず各リーチ演出の出現率や信頼度、各擬似連回数の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように制御されればよい。

【0274】

また、予告演出の実行有無を決定する際に、設定値毎に異なる実行割合が割り当てられ

10

20

30

40

50

たテーブルを使用して、予告演出の実行有無を決定してもよいし、予告演出を決定するための基準となるテーブルを設けて、当該テーブルに設定値に応じたパラメータにより演算して設定値に応じたテーブルを生成し、生成したテーブルを使用して予告演出の実行有無を決定してもよい。

【0275】

図9-1～図9-4で示した予告演出の実行割合、出現率、信頼度は一例であり、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。また、予告演出として、上記実施例に示した予告演出以外の他の予告演出が実行可能であってもよい。そのような他の予告演出においても、設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにしてもよいし、他の予告演出の一部または全部においては設定値によらず同一の実行割合として出現率や信頼度は設定値に応じて変化するようにしてもよい。例えば、予告演出の内、比較的信頼度の高い予告演出については設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにして、比較的信頼度が低かったり出現率の高い予告演出については設定値によらず同一の実行割合としてもよい。このようにすることで、全部の予告演出について設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにする場合と比較して、予告演出の実行有無決定に関する制御負担を軽減することができる。

【0276】

また、複数種類の予告演出のうち特定の予告演出について、一部の設定値ではハズレとなる場合にも実行され、その他の設定値である場合ではハズレとなる場合には実行されない（あるいは実行されづらい）ようにしてもよい。例えば、高信頼度（例えば大当たり確率90%以上等）の特定の予告演出は、低設定値（例えば6段階の場合の1～3）の場合にはハズレ時に実行されず、高設定値（例えば6段階の場合の4～6）の場合にはハズレ時に実行され得るようにしてもよい。このようにすることで、当該特定の予告演出が実行されたにも関わらずハズレとなることで意外性のある演出が実行できるとともに、高設定値であることを示唆・報知することができる。

【0277】

図9-1、図9-2に示す図では、予告演出として予告Xの実行割合を示していたが、表示結果に応じて予告演出の実行有無を決定した後に、予告演出の種類（演出パターン）を決定するようにしてもよい。この場合において、予告演出の種類を決定する際にも各予告演出の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように、各予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせてもよい。

【0278】

上記実施例では、ハズレ時の変動パターンによらず予告の実行有無が決定されるようになっていたが、ハズレ時に変動パターン（リーチの有無や種類、擬似連の有無や回数）に応じて、予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【0279】

上記実施例では、確変状態における大当たり確率は考慮されていなかったが、確変状態においても、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。また、遊技状態に応じて、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、大当たりとなる確率が高く、予告演出も実行されやすい確変状態（高確状態）においては、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整して、通常状態（低確状態）ではそのような調整をしないようにしてもよい。また、異なる遊技状態間で、予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度が異なってもよいし、同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで背景を共通する等により見分けが付かないようにした場合、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度を同一または略同一範囲内に調整してもよい。さらに、設定値によらず予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度を同一または略同一範囲内に調整してもよい。このようにすることで、予告演出の出現率や信頼度により見た目状見分けの付かない遊技状態を認識されてしまうことを防止できる。

【0280】

上記実施例では、大当たり種別として通常大当たりと確変大当たりとがある場合において、大当たり種別に応じて、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整するようになっていた。大当たり種別の相違は、大当たりのラウンド数の大小であったり、大当たり遊技状態に制御される時短状態や確変状態の長さの相違であってもよい。

【0281】

表示結果として小当たりを設け、小当たりとなる場合にも予告演出を実行する場合、上記実施例のように、大当たり時、ハズレ時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることに加えて、小当たり時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、当該予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、小当たり遊技状態において開放する入賞口内に特定領域を設けて、小当たり遊技状態において特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技機においては、小当たりとなることを予告する予告演出は大当たりとなることの予告ともいえるため、小当たりとなることを予告する予告演出について、出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。この場合において、設定値に応じて小当たり確率を変化させる場合には、当該設定値に応じた小当たり確率を考慮して予告演出の実行割合を変更することで、予告演出の出現率や信頼度を調整すればよい。具体的には、設定値に応じた大当たり確率、小当たり確率、ハズレ確率を考慮して、大当たり時、小当たり時、ハズレ時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、当該予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整すればよい。

【0282】

擬似連の複数回の変動の各々において、予告演出を実行可能である場合、擬似連の最終変動における予告演出についてのみ、出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。このようにすることで、擬似連の全ての変動について、出現率や信頼度を調整する場合に比べて、予告演出の設計に容易にでき処理負担も軽減できる。

【0283】

上記実施例では、設定値によって変化するものは大当たり確率だけであったが、演出制御基板12の側で設定値に応じて、演出態様や演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、同じ変動パターンであっても設定値に基づいて異なるリーチ演出や擬似連等の可変表示中の演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出態様は演出の実行割合によって設定値を示唆することができる。

【0284】

上記特徴部53AKに係る実施例の構成と変形例の構成との一部または全部を適宜組み合わせてもよい。

【0285】

(特徴部53AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部53AKに係る遊技機は、

複数の設定値(例えば設定値1~3あるいは設定値1~6等)のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部53AKに係るパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば予告X、予告Y、予告Z等)を実行可能な特定演出実行手段を備え、

前記特定演出実行手段は、設定値が第1設定値であるときの前記特定演出の出現率と、設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値であるときの前記特定演出の出現率と、が同一または略同一の範囲内となるように前記特定演出を実行する(例えば図9-1(B)、(C)、図9-2~図9-3)。

このような構成によれば、設定値によらず共通の出現率で特定演出を実行できるので、遊技の興趣が向上する。

【0286】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-1(B)、(C)、図9-2、図9-4)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るときの特出演出の出現率を維持した上で、特定演出の出現率を好適に調整できる。

【0287】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されるときの特出演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-1(B)、図9-2～図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の出現率を好適に調整できる。

【0288】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合(例えば信頼度)が、設定値によらず同一または略同一の範囲内となる(例えば図9-1(B)、図9-3、図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、設定値によらず同一の出現率、信頼度で特定演出が実行され、有利状態に制御されることが示唆されるので、興出が向上する。

【0289】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合が、設定値によって変化する(例えば図9-1(C)、図9-2)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の出現率は調整されるが、信頼度が変化するので、信頼度を推測する遊技性を提供でき、興出が向上する。

【0290】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、制御される前記有利状態の種類毎に前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-2～図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値に応じて特定の有利状態となることを期待でき、興出が向上する。また、特定演出の種類により設定値の示唆が可能になり興出が向上する。

【0291】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、特定の前記有利状態に制御されるときの特出演出の実行割合を設定値によらず変化させない(例えば図9-2～図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状態となることを期待でき、興出が向上する。

【0292】

(特徴部54AKに係る手段の説明)

また、特徴部53AKは、特徴部54AKに係る発明を含んでいる。

(1) 特徴部54AKに係る遊技機は、

複数の設定値(例えば設定値1～3あるいは設定値1～6等)のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部54AKに係るパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば予告X、予告Y、予告Z等)を実行可能な特定演出実行手段を備え、

10

20

30

40

50

前記特定演出実行手段は、設定値が第1設定値であるときの前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合と、設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値であるときの前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合と、が同一または略同一の範囲内となるように前記特定演出を実行する（例えば図9-1（B）、（D）、図9-4）。

このような構成によれば、設定値によらず共通の信頼度（有利状態に制御される割合）で特定演出を実行できるので、遊技の興趣が向上する。

【0293】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる（例えば図9-1（B）、（D）、図9-4）ようにしてもよい。

10

このような構成によれば、有利状態に制御されるときの特出演出の出現率を維持した上で、特定演出の信頼度を好適に調整できる。

【0294】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されるときの特出演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる（例えば図9-1（B）、図9-4）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の信頼度を好適に調整できる。

【0295】

20

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の出現率が、設定値によらず同一または略同一の範囲内となる（例えば図9-1（B）、図9-3、図9-4）ようにしてもよい。

このような構成によれば、設定値によらず同一の出現率、信頼度で特定演出が実行され、有利状態に制御されることが示唆されるので、興趣が向上する。

【0296】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の出現率が、設定値によって変化する（例えば図9-1（D））ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の信頼度は調整されるが、出現率が変化する所以、興趣が向上する。

30

【0297】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、制御される前記有利状態の種類毎に前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる（例えば図9-2～図9-4）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値に応じて特定の有利状態となることを期待でき、興趣が向上する。また、特定演出の種類により設定値の示唆が可能になり興趣が向上する。

【0298】

40

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、特定の前記有利状態に制御されるときの特出演出の実行割合を設定値によらず変化させない（例えば図9-2～図9-4）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状態となることを期待でき、興趣が向上する。

【0299】

（特徴部57AKに関する説明）

続いて、特徴57AKについて説明する。特徴部57AKのパチンコ遊技機1は、可変表示に対応する特定表示として、実行前の保留された可変表示に対応する保留表示と、実

50

行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示可能である。また、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる先読予告演出（保留変化予告）を実行可能となっている。

【0300】

また、通常（電源投入時等）の演出状態とは異なる演出状態であって、遊技者にとって有利な状態であることを示す、演出上のゾーンに移行するゾーン演出を実行可能となっている。ゾーン演出中は、画像表示装置5に演出上のゾーンに移行していることを示す表示等が行われる。ゾーン演出は、複数回の可変表示に亘って実行可能であり、複数回の可変表示に亘って遊技者にとって有利な状態であることを報知できる。このようなゾーン演出も、実行前の可変表示に基づいて有利となる（大当たり信頼度が高いこと等）ことを示す先読予告演出として実行される。

10

【0301】

この実施例では、演出上のゾーンとして、特定表示の表示態様に変化しやすいことを示す表示変化高確率ゾーンが設けられている。表示変化高確率ゾーンのゾーン演出を特定演出ともいう。表示変化高確率ゾーン（特定演出の実行中）である場合、表示変化高確率ゾーンでない場合よりも保留変化予告が実行されて特定表示の表示態様に変化しやすくなる。これにより、表示変化高確率ゾーンである場合、遊技者は特定表示の表示態様に変化すること、即ち、大当たりとなることを期待できるようになる。

【0302】

また、特徴部57AKでは、表示変化高確率ゾーンから通常の演出状態に移行することにより、表示変化高確率ゾーン（特定演出の実行）が終了した後も、表示変化高確率ゾーンで表示態様に変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンで表示態様に変化しなかった特定表示よりも、保留変化予告が実行されて特定表示の表示態様に変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了した後も特定表示の表示態様が更に変化することに期待できるので、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者の落胆を抑えつつ、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。

20

【0303】

特徴部57AKでは、演出上のゾーンとして表示変化高確率ゾーンの他に、大当たりとなる確率が高いことを示すチャンスゾーンが設けられている。チャンスゾーンのゾーン演出を特別演出ともいう。このように、この実施例では、複数のゾーンが設けられており、ゾーン演出としていずれかのゾーンに移行可能になっている。チャンスゾーンの詳細については後述する。

30

【0304】

図10-1は、特徴部57AKに係るパチンコ遊技機1の演出動作例を示す図である。図10-1(A)は、下向きの矢印で画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていること示している。画像表示装置5には、アクティブ表示を表示するアクティブ表示領域57AK001と、保留表示を表示する保留表示領域57AK002と、が設けられている。保留表示領域57AK002には、保留の上限数に対応して4つまで保留表示を表示可能であり、右側が古く左側が新しい保留情報に対応している。可変表示が終了して次の可変表示が実行されるときに、アクティブ表示が消去され全ての特定表示（保留表示及びアクティブ表示）が右側にシフトする。

40

【0305】

図10-1(A)では、保留表示が2つ表示されている。ここでは、アクティブ表示及び保留表示は全て通常態様である白の円形で表示されている。また、ゾーン演出も実行されておらず、通常の演出状態となっている。

【0306】

ここで、入賞球装置6Aに遊技球が進入すると、図10-1(B)に示すように、保留表示が1つ増加して計3つとなる。また、ここで表示変化高確率ゾーンに移行すると決定されたことにより、画像表示装置5の上部に表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003が表示され、表示変化高確率ゾーンに制御される。

50

【0307】

その後、例えば、図10-1(C)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、保留表示(特定表示)がシフトするタイミングで、2番目の保留表示に対して星の画像57AK004が移動して作用(衝突)するような演出(変化示唆演出)が実行される。表示変化高確率ゾーンでは、このような変化示唆演出により、作用対象の保留表示(特定表示)の表示態様が変化する(保留変化予告が実行される)ことを示唆するようになっている。そして、図10-1(D)に示すように、変化示唆演出の対象となった保留表示の表示態様が例えば青色に変化する。

【0308】

続いて、図10-1(E)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、保留表示(特定表示)がシフトするタイミングで、1番目の保留表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(F)に示すように、変化示唆演出の対象となった保留表示の表示態様が例えば緑色に変化する。

10

【0309】

その後、図10-1(G)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、1番目の保留表示がアクティブ表示にシフトするタイミングで、アクティブ表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(H)に示すように、変化示唆演出の対象となったアクティブ表示の表示態様が例えば紫色に変化する。

【0310】

そして、図10-1(I)に示すように、アクティブ表示に対応する可変表示においてリーチが成立するタイミングで、アクティブ表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(J)に示すように、変化示唆演出の対象となったアクティブ表示の表示態様が例えば赤色に変化する。このとき、ゾーン表示57AK003が消去され、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了する。このように、この実施例では、表示変化高確率ゾーンは、対象の可変表示(ゾーン演出実行の契機となった始動入賞に対応する可変表示)の途中で終了するようになっている。

20

【0311】

その後、図10-1(K)に示すように、スーパーリーチへ発展するタイミングで、変化示唆演出が実行されることなく、アクティブ表示の表示態様が例えば金色に変化する。

【0312】

このように、表示変化高確率ゾーンに移行した場合、特定表示の表示態様が変化しやすくなっている。よって、表示変化高確率ゾーンに移行したことで、遊技者は特定表示の表示態様が変化することや大当たりとなることを期待できるようになる。また、表示変化高確率ゾーンが終了した後も、特定表示の変化タイミング(図10-1(K))が設けられており、表示変化高確率ゾーン終了前に表示態様が変化していた特定表示は、表示態様が変化していない特定表示よりも表示変化高確率ゾーンが終了後も表示態様が変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者の落胆を抑えつつ、表示変化高確率ゾーンが終了した後も遊技者の期待感を維持できるので、遊技の興趣が向上する。

30

【0313】

表示変化高確率ゾーンでない場合にも保留表示予告が実行されて特定表示の表示態様が変化する場合もあるようになっている。しかし、表示変化高確率ゾーンである場合に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンでない場合に表示態様が変化した特定表示よりも、更に表示態様が変化しやすくなっている。即ち、表示変化高確率ゾーン中には特定表示が変化する回数が多くなりやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーン中は、特定表示の表示態様が変化するといった成功の体験を多く味わえることから、表示変化高確率ゾーン中の興趣を向上させることができる。なお、表示変化高確率ゾーンである場合に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンが終了した後も、表示変化高確率ゾーンでない場合に表示態様が変化した特定表示よりも、更に表示態様が変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者

40

50

の落胆を抑えつつ、表示変化高確率ゾーンが終了した後も遊技者の期待感を維持できるので、遊技の興趣が向上する。

【0314】

この実施例では、特定表示の表示態様の変化タイミングは、特定表示のシフト時と、アクティブ表示中の所定タイミングと、になっている。また、この実施例では、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行されるようになっている。特に、表示変化高確率ゾーン中は特定表示の変化し得る全てのタイミングで必ず実行される。なお、図10-1では、変化示唆演出が実行された後、必ず特定表示の表示態様が変化（変化が成功する）ようになっているが、変化しない（変化が失敗する）場合もある。即ち、変化示唆演出がガセの場合もある。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンに特定表示の表示態様変化することを、効果的に煽ることができ、演出効果が向上する。

10

【0315】

一方、この実施例では、表示変化高確率ゾーンでない場合には、変化示唆演出が実行されないようになっている。なお、表示変化高確率ゾーンでない場合も、変化示唆演出が実行されるようにしてもよい。この場合、表示変化高確率ゾーンでない場合の変化示唆演出の実行割合を表示変化高確率ゾーンである場合よりも低くしてもよい。例えば、表示変化高確率ゾーンでない場合のガセの変化示唆演出の実行割合を表示変化高確率ゾーンである場合よりも低くする（例えばガセの変化示唆演出を実行しない）ことで、相対的な時刻割合を低くしてもよい。

【0316】

なお、変化示唆演出が実行された後、特定表示の表示態様変化割合（成功割合）を、表示変化高確率ゾーンでない場合と、それ以外である場合と、で異ならせてもよい。例えば、表示変化高確率ゾーンでない場合の方がそれ以外である場合よりも成功割合を高くしてもよいし低くしてもよい。また、変化示唆演出の演出態様を複数設けて、変化示唆演出の演出態様によって成功割合や、その後に変化する演出態様（段階数）の割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、変化示唆演出が多彩になり、変化示唆演出により遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。

20

【0317】

また、表示変化高確率ゾーンでない場合は変化示唆演出の実行態様が異なるようにしてもよい。表示変化高確率ゾーンでない場合は表示変化高確率ゾーンである場合と、異なる演出態様の変化示唆演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出が多彩になり、演出効果を向上させることができる。

30

【0318】

なお、いずれのゾーンであるかに関わらず、実際に特定表示が変化するかによって変化示唆演出の実行割合や実行する場合の演出態様の決定割合を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンでは変化示唆演出の実行割合が高くなるとともに、特定表示の表示態様変化割合が高い態様の変化示唆演出が実行されやすくなる。また、変化示唆演出の有無や演出態様によって、成功割合を異ならせることができる。

【0319】

図10-2は、特徴部57AKの特定表示を表示したり保留変化予告を実行するための特定表示処理の動作を示すフローチャートである。特定表示処理は、例えば、図7に示す演出制御プロセス処理のステップS161の先読予告設定処理内にて、演出制御用CPU120により実行される。なお、本発明に係る演出動作が実現できれば対応表示処理の位置（実行タイミング）は先読予告設定処理内に限定されない。

40

【0320】

特定表示処理では、演出制御用CPU120は、先ず、第1始動入賞口または第2始動入賞口に遊技球が進入したことによって始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ57AKS001）。ステップ57AKS001の処理では、例えば主基板11から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドを受信したか否かを判定することにより、始

50

動入賞が発生したか否かを判定すればよい。

【0321】

始動入賞が発生したと判定された場合（ステップ57AKS001；Yes）、当該始動入賞に対応する特定表示の最終的な表示態様（最終表示態様）及び特定表示の表示態様の変化過程（保留変化予告の演出態様）に対応する表示変化パターンを決定する（ステップ57AKS002）。

【0322】

ステップ57AKS002の処理では、始動入賞時に受信する先読み判定の判定結果を指定する演出制御コマンドに基づいて、表示結果や変動カテゴリ（大まかな変動パターンの分類等）を先読みして、最終表示態様や表示変化パターンが決定される。ステップ57AKS002の処理では、最終表示態様や表示変化パターンを決定することで、保留変化予告の実行有無やその演出態様を決定する。この実施例では、特定表示が表示されてから当該特定表示に対応する可変表示が終了するまでの間に、表示態様が複数回変化する保留変化予告が実行される場合があるが、最終表示態様を決定した後に、その最終表示態様に対応した表示変化パターン（変化過程）が決定される。

【0323】

ステップ57AKS002では、まず、例えば図10-3に示す決定割合で、表示結果に応じて、最終表示態様を決定する。この実施例では、特定表示の表示態様（表示色）として、図10-3に示すように、変化演出実行前の通常態様である「白」、及び、保留変化予告によって変化する予告態様として、「青」、「緑」、「紫」、「赤」、「金」、「虹」の表示態様が設けられている。そして、図10-3の決定割合に示すように、表示結果（変動カテゴリ）が「非リーチ」、「ノーマルハズレ」、「スーパーリーチハズレ」、「大当たり」のいずれであるかに応じて異なる割合で最終表示態様が決定されるようになっている。図10-3に示す決定割合では、最終表示態様が（「白」<）「青」<「緑」<「紫」<「赤」<「金」<「虹」の順に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）やスーパーリーチとなる可能性（スーパーリーチ信頼度）、リーチが成立する可能性が高くなっている。

【0324】

なお、この実施例では、図10-3に示すように、「白」、「青」、「緑」、「紫」、「赤」、「金」、「虹」の表示態様を、それぞれ「a」、「b」、「c」、「d」、「e」、「f」、「g」とも表記する。この実施例では、色の違いによって特定表示の表示態様を複数設けていたが、形状や模様、モチーフやキャラクタの相違によって特定表示の表示態様を複数設けてもよい。即ち、「a」～「g」の相違は形状や模様、モチーフやキャラクタの相違であってもよい。

【0325】

図10-3に示すように、特定表示の表示態様が「白」のままの場合（最終表示態様が「白」の場合）には大当たりとなることは無く、大当たり信頼度は0%となっている。表示態様が「青」になった場合には、リーチが成立する可能性が高くなる。表示態様が「緑」になった場合には、少なくともリーチが成立する。また、表示態様が「紫」となった場合には、スーパーリーチとなることが確定する。しなしながら、最終表示態様が「青」～「紫」の場合、大当たり信頼度は低い。

【0326】

特定表示の表示態様が「赤」になった場合には、「紫」以下の場合よりも大当たり信頼度が大幅（12倍以上）に高くなる。よって、遊技者は表示態様が「赤」以上になるか否かに注目するようになる。表示態様が「金」になった場合には、更に大当たり信頼度が高く（60%）なり、表示態様が「虹」になった場合には、大当たりとなることが確定する。なお、「虹」の表示態様は大当たり時（概ね通常状態で1/300等）に7%のみ決定されるようになっているため、その出現率は低く、希少価値のある演出（プレミアム演出）となっている。

【0327】

このように、この実施例では、特定表示の表示態様が細分化されており、8段階の表示態様が設けられている。よって、表示変化高確率ゾーンになった場合に、表示態様が変化しやすく（変化回数が多く）なるように設計できるとともに、変化し得る回数を多くすることができる。また、この実施例では、特定表示の表示態様の变化タイミング（変化し得るタイミング）として、図10-4（A）、（B）示すように、7つのタイミング「保4」、「保3」、「保2」、「保1」、「ア1」、「ア2」、「ア3」が設けられている。「保4」は4番目の保留表示として表示されるときである。「保3」は3番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「保2」は2番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「保1」は1番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「ア1」はアクティブ表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「ア2」はアクティブ表示として表示されているときであって、飾り図柄の最初の仮停止のタイミング（リーチ成立による左右図柄の仮停止時、擬似連時の全ての図柄の仮停止時といった変動中の最初の大当たり煽りのタイミング等）である。「ア3」はアクティブ表示として表示されているときであって、スーパーリーチに発展するとき等（スーパーリーチのリーチ演出開始時等）である。

【0328】

このように、本実施例では、特定表示の変化段階数や変化タイミングが複数設けられている。これにより、特定表示の表示態様が変化する頻度を多くすることができ、保留変化予告の興趣を向上させることができる。

【0329】

また、図10-4（B）に示すように、表示変化高確率ゾーンへの制御は、「保4」から「ア1」のいずれかのタイミングで実行され、「ア2」のタイミングで終了する。よって、「ア3」は必ず表示変化高確率ゾーン外となる。「ア3」は、スーパーリーチに発展するとき等なので、スーパーリーチに発展する前に表示変化高確率ゾーンを終了させることで、演出が煩雑にあることを防止でき、スーパーリーチのリーチ演出に注目させることができる。なお、表示変化高確率ゾーン外に2つ以上の変化タイミングを設けてもよい。

【0330】

ステップ57AKS002の処理において、最終表示態様を決定した後は、決定した最終表示態様に応じて表示変化パターンを決定する。この実施例では、各変化タイミングにおける特定表示の表示態様の变化のシナリオに対応した表示変化パターンが複数種類設けられており、最終的に最終表示態様に变化することに対応した表示変化パターンを複数種類の中から選択決定するようになっている。

【0331】

図10-5は、特徴部57AKの表示変化パターンの一部を示す図である。図10-5（A）は、最終表示態様がb（青）のときの表示変化パターンを示している。図10-5（A）に示すように、この実施例では、最終表示態様がb（青）のときの表示変化パターンとして4種類の表示変化パターンpt2-1、pt2-2、pt2-3、pt2-4が設けられている。図10-5では、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が示されている。例えば、表示変化パターンpt2-1は「保4」から「ア1」までa（白）で表示され、「ア2」においてa（白）からb（青）に変化することを示している。また、表示変化パターンpt2-4は「保4」から「ア3」までb（青）で表示されることを示している。

【0332】

表示変化パターンを決定する際には、現在の保留記憶数（即ち、入賞時に何番目の保留表示またはアクティブ表示としてされるか）に関わらず、いずれかの表示変化パターンに決定するようになっている。よって、表示態様が変化する変化タイミングを過ぎている表示変化パターンに決定された場合（保留記憶数が表示態様が変化する変化タイミングよりも少ない場合）には、変化後の表示態様で特定表示が表示される。また、図10-5には、特定表示の表示態様の变化回数も示されており、最終表示態様がb（青）である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回か1回となる。例えば

、保留記憶数が2以下で表示変化パターンp t 2 - 3に決定された場合は、終始b「青」で表示され、変化回数は0回となる。

【0333】

図10-5(B)は、最終表示態様がc(緑)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(B)に示すように、この実施例では、最終表示態様がc(緑)のときの表示変化パターンとして7種類の表示変化パターンp t 3 - 1~p t 3 - 7が設けられている。図10-5(B)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がc(緑)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回~2回となる。

【0334】

図10-5(C)は、最終表示態様がe(赤)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(C)に示すように、この実施例では、最終表示態様がe(赤)のときの表示変化パターンとして13種類の表示変化パターンp t 5 - 1~p t 5 - 13が設けられている。図10-5(C)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がe(赤)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回~4回となる。

【0335】

図10-5(D)は、最終表示態様がg(虹)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(D)に示すように、この実施例では、最終表示態様がg(虹)のときの表示変化パターンとして10種類の表示変化パターンp t 7 - 1~p t 7 - 10が設けられている。図10-5(D)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がg(虹)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、1回~6回となる。

【0336】

図10-5では、最終表示態様がb、c、e、gの場合の表示変化パターンを示したが、最終表示態様が他の場合の表示変化パターンも複数設けられる。ステップ57AKS002の処理では、最終表示態様に依りて、図10-5に示すような表示変化パターンのいずれかに決定する。表示変化パターンの決定割合は任意でよいが、均等割合であってもよいし、表示結果に依りて異なる割合で決定するようにしてもよい。表示結果に依りて異なる割合で決定する場合には、変化タイミングによって大当たりとなる可能性を予告示唆できるようにする。

【0337】

なお、図10-5に示した表示変化パターンは一例であり、図10-5に示したもの以外の表示変化パターンが設けられていてもよいし、図10-5に示した表示変化パターンによりも種類が少なくてもよい。

【0338】

ステップ57AKS002の処理にて、特定表示の最終表示態様及び特定表示の表示態様の変化過程に対応する表示変化パターンを決定した後には、ゾーン演出の実行有無と実行する場合のゾーンの種類を決定する(ステップ57AKS003)。上述のように、この実施例では、ゾーン演出として表示変化高確率ゾーンに制御する演出が実行されるようになっている。また、表示変化高確率ゾーンとは異なるゾーンとして、大当たりとなる可能性が高いことを示すチャンスゾーンに制御する演出も実行されるようになっている。この実施例では、ゾーン演出が実行されていない通常の演出状態と、表示変化高確率ゾーンと、チャンスゾーンと、が設けられており、ゾーン演出実行時にはいずれかのゾーンに制御される。

【0339】

ステップ57AKS003では、先ず、今回発生した始動入賞に対応する特定表示の表示態様の変化回数に応じて、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する。図10-6(A)は、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かの決定割合を示している。図10-6(A)に示すように、変化回数が5、6回である場合には、必ず表示変化高確率

10

20

30

40

50

ゾーンに移行させ、変化回数が0、1回である場合には、表示変化高確率ゾーンに移行させないようにしている。また、変化回数が2～4回である場合には、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合が高くなっている。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンに制御されることにより、特定表示が変化する割合が高くなるため、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0340】

表示変化高確率ゾーンへの制御は、保留変化予告の対象の可変表示中（変化タイミング「ア2」の後）に終了するが、どのタイミングで表示態様が変化するかに関わらず、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合が高くなっているため、表示変化高確率ゾーン中にゾーン移行契機となった特定表示が変化しやすくなることはもちろん、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了した後も、ゾーン移行契機となった特定表示（アクティブ表示）が変化する割合は高くなる。よって、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了した後も、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣低下を防止できる。

【0341】

なお、表示変化高確率ゾーン外の変化タイミング「ア3」においてアクティブ表示が変化するか否かに応じて、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定するようにしてもよい。例えば、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合を高くするとともに、「ア3」においてアクティブ表示が変化する場合には更に表示変化高確率ゾーンに移行させる割合を高くするようにしてもよい。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンへの制御された場合、表示変化高確率ゾーンが終了後にも変化する割合が高くなるので、表示変化高確率ゾーンが終了した後の遊技者の期待感をより維持することができるようになる。

【0342】

ステップ57AKS003において、表示変化高確率ゾーンへ制御することが決定された場合には、チャンスゾーンに制御するか否かを決定せずにステップ57AKS004の処理に移行する。即ち、この実施例ではゾーン演出として表示変化高確率ゾーンへの制御が優先され、表示変化高確率ゾーンへ制御の有無を決定し、表示変化高確率ゾーンへ制御する場合には、チャンスゾーンには制御しないようになっている。なお、ゾーン演出の優先順位を逆にしてもよい。即ち、チャンスゾーンへの制御の有無を決定してから、チャンスゾーンに制御しないと決定された場合に表示変化高確率ゾーンへ制御の有無を決定するようになる。

【0343】

表示変化高確率ゾーンへ制御しないと決定された場合には、チャンスゾーンに制御するか否かを決定する。この場合、今回発生した始動入賞に対応する特定表示の最終表示態様に応じて、チャンスゾーンに移行させるか否かを決定する。図10-6（B）は、チャンスゾーンに移行させるか否かの決定割合を示している。図10-6（B）に示すように、最終表示態様がg（虹）である場合には、必ずチャンスゾーンに移行させ、最終表示態様がf（金）である場合には、高確率（80%）でチャンスゾーンに移行させ、最終表示態様がそれら以外の場合には、チャンスゾーンに移行させないようにしている。このようにすることで、チャンスゾーンに制御されることにより、特定表示が大当たり信頼度の高い態様に変化しやすくなるので、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0344】

なお、表示変化高確率ゾーンも通常の演出状態である場合よりも大当たり信頼度は高い状態となるが、表示変化高確率ゾーンよりもチャンスゾーンの方が大当たり信頼度が高い（最終的に大当たり信頼度の高い表示態様に変化する）状態となる。このように、特定表示の表示態様が変化しやすく成功体験を味わいやすい表示変化高確率ゾーンと、大当たり信頼度が極めて高いチャンスゾーンといった複数のゾーンを設けることで、ゾーン演出のバリエーションが多彩になって演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。なお、チャンスゾーンを通常の演出状態である場合よりも大当たり信頼度は高いが、表示変化高確率ゾーンよりも大当たり信頼度が低い状態としてもよい。

【0345】

続いて、ステップ57AKS002及びステップ57AKS003における決定結果を保存し（ステップ57AKS004）、決定結果に応じた表示態様で特定表示を表示する制御、及び、決定結果に応じたゾーンに移行させる制御を実行する（ステップ57AKS005）。ここでゾーンに移行させる制御を実行した場合、現在のゾーンを特定可能なゾーンフラグに対応する値セットすればよい。また、移行させるゾーンに対応した画像を画像表示装置5に表示すること等により、ゾーンに移行したことを報知する制御を実行すればよい。

【0346】

始動入賞が発生していないと判定された場合（ステップ57AKS001；No）、保留表示のシフトタイミングであるか否かを判定する（ステップ57AKS006）。保留表示は新たな可変表示が開始されるときにシフトするので、ステップ57AKS006では、例えば主基板11から可変表示の開始を指定する演出制御コマンドを受信したか否かにより、保留表示のシフトタイミングであるか否かを判定すればよい。

10

【0347】

保留表示のシフトタイミングであると判定された場合（ステップ57AKS006；Yes）、シフト元の保留表示を消去する制御（ステップ57AKS007）、シフト先の特定表示（保留表示またはアクティブ表示）を表示する制御を実行する（ステップ57AKS008）。このとき、例えば表示変化パターンを参照して、シフト先にて表示態様に変化する特定表示である場合には、その特定表示を表示変化パターンにより特定される表示態様に変化させる制御も実行される。また、表示変化高確率ゾーンである場合には、図10-1に示した変化示唆演出を実行するための制御も実行される。その後、特定表示処理を終了する。

20

【0348】

ステップ57AKS005の処理を実行した後や、保留表示のシフトタイミングでないと判定された場合（ステップ57AKS006；No）、アクティブ表示の変化タイミングであるか否かを判定する（ステップ57AKS009）。ステップ57AKS009では、例えば現在の変動パターンや変動時間を計測するためのタイマの値等から「ア2」、「ア3」の変化タイミングとなったか否かを判定するとともに、表示変化パターンを参照して、到達した変化タイミングにてアクティブ表示の表示態様を変化させるものであるかを判定すればよい。

30

【0349】

アクティブ表示の変化タイミングであると判定した場合（ステップ57AKS009；Yes）、アクティブ表示の表示態様を変化させるための制御を行う（ステップ57AKS010）。ステップ57AKS010では、例えば表示変化パターンを参照して、アクティブ表示を表示変化パターンにより特定される表示態様に変化させる制御が実行される。また、表示変化高確率ゾーンである場合には、変化示唆演出を実行するための制御も実行される。

【0350】

アクティブ表示の変化タイミングでないと判定した場合や（ステップ57AKS009；No）、ステップ57AKS010の処理を実行した後は、ゾーン演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ57AKS011）。ここでは、例えばゾーンフラグからゾーン演出を実行中であるか否かを判定するとともに、現在の変動パターンや変動時間を計測するためのタイマ値等から当該ゾーンの終了タイミング（例えば表示変化高確率ゾーンであれば「ア2」、チャンスゾーンであれば対象の変動終了時）であるか否かを判定する。ゾーン演出の終了タイミングでなければ（ステップ57AKS011；No）、特定表示処理を終了する。

40

【0351】

ゾーンの終了タイミングであれば（ステップ57AKS011；Yes）、ゾーン演出を終了させる制御を実行し（ステップ57AKS012）、特定表示処理を終了する。ス

50

テップ 57AKS012では、ゾーンに対応した画像を画像表示装置5から消去させるといった制御を実行すればよい。

【0352】

以上のような、特定表示処理を演出制御用CPU120が実行することにより、図10-1に示すような保留変化予告やゾーン演出の演出動作が実現される

【0353】

(特徴部57AKの変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0354】

上記実施例では、ゾーン演出として、表示変化高確率ゾーンとチャンスゾーンとのいずれかに制御されるようになっていたが、表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行するようにしてもよい。例えば、図10-7(A)に示すように、表示変化高確率ゾーンに制御されているときに、図10-7(B)、(C)に示すように、表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003からチャンスゾーンである旨を示すゾーン表示57AK005が表示されて、チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行するタイミングは任意でよいが、例えば、表示変化高確率ゾーンの移行契機となった始動入賞に対応する可変表示(保留変化予告の対象の可変表示)中や、特定表示の表示態様が所定段階以上(例えばe以上)になったとき等であればよい。このようにすることで、特定表示の表示態様が変化しやすく成功体験を味わいやすい表示変化高確率ゾーンから大当たり信頼度が極めて高いチャンスゾーンに移行するので、演出のバリエーションが増え、遊技の興趣が向上する。なお、チャンスゾーンから表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。また、1回のゾーン演出中に複数回ゾーンを移行するようにしてもよい。例えば、チャンスゾーンに移行した後、特定表示の表示態様が変化するタイミングで表示変化高確率ゾーンに移行し、再度チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。

【0355】

また、図10-7(B)'に示すように、表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003とチャンスゾーンである旨を示すゾーン表示57AK005とがともに表示されて、2つのゾーンに並行して移行可能としてもよい。このようにすることで、演出が多彩になるとともに、特定表示の表示態様が変化しやすいこと、及び、大当たり信頼度が高いことを報知できる。

【0356】

上記実施例では、特定表示の表示態様の変化過程(保留変化予告の演出態様)は、表示変化パターンを選択決定することにより決定されるようになっていたが、決定方法は任意であり、例えば各変化タイミングにおける特定表示の表示態様をその都度個別に決定するようにしてもよい。また、上記実施例では、保留表示のシフト時が変化タイミングとなっていたが、これに限定されず、保留表示の表示態様を変化タイミングは可変表示中の任意のタイミングであってもよい。

【0357】

また、上記実施例では、特定表示が複数表示されている場合、一の特定表示について保留変化予告が実行されているときに、他の特定表示についての保留変化予告が実行されることを制限していない。よって、一の特定表示の表示態様が変化した後に、他の特定表示(例えば新たに発生した始動入賞に対応する特定表示)の表示態様が変化する場合があるようになっている。これに対して、表示変化高確率ゾーンである場合には、新たに発生した始動入賞に対応する特定表示については保留変化予告の実行を制限するようにしてもよい。これにより、表示変化高確率ゾーン中に注目すべき特定表示及び可変表示が分かりづらくなることを防止できる。なお、このようにした場合、表示変化高確率ゾーン終了後に表示変化高確率ゾーン中に新たに表示された特定表示については表示態様が変化するこ

10

20

30

40

50

とはない。一方、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示（つまりゾーン移行契機となった特定表示）については更に表示態様が変化する場合がある。よって、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすいといえる。

【0358】

なお、表示変化高確率ゾーン（特定演出）が終了した後も、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすいとは、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示の方が変化する頻度が高いことに加えて、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示は全く変化せず、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は変化する場合があることを含む。また、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化する回数が多くなりやすいことも含む。

【0359】

表示変化高確率ゾーンにおいて、複数の特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば表示変化高確率ゾーン移行契機となった始動入賞に対応する特定表示（ターゲットの特定表示）以外の特定表示を「青」に変化させることによって、ターゲットがいずれであるかわかりづらくしてもよい。その際に、複数の特定表示が同時に変化する保留変化予告や、複数の特定表示が同時に変化することを示唆する変化示唆演出（例えば保留表示領域全体にエフェクトがかかったり画像が作用する演出等）を実行するようにしてもよい。この場合、複数の特定表示の変化が成功するようにしてもよいし、一つのみ変化する場合があってもよい。また、複数の特定表示が同時に変化する保留変化予告は、表示変化高確率ゾーン中のみ実行されるようにしてもよいし、他のゾーンやゾーン演出中でない通常状態で実行されるようにしてもよい。

【0360】

上記実施例では、表示変化高確率ゾーンは一種類であったが、表示変化高確率ゾーンが複数種類あってもよい。例えば、通常状態よりも特定表示の表示態様が変化しやすい弱表示変化高確率ゾーンと、弱表示変化高確率ゾーンよりも特定表示の表示態様が変化しやすい強表示変化高確率ゾーンと、を設けてもよい。この場合、ゾーン表示57AK003の表示色を異ならせることで、いずれの表示変化高確率ゾーンであるかを示すようにしてもよい。例えば、弱表示変化高確率ゾーンでは青色のゾーン表示57AK003として、強表示変化高確率ゾーンでは赤色のゾーン表示57AK003としてもよい。そして、弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行させる場合には、ゾーン表示57AK003の表示色を変化させればよい。このようにすることで、いずれも表示変化高確率ゾーンであることがわかりやすく、また期待度が変化したことを報知できる。また、表示変化高確率ゾーンの種類として、特定表示の変化する確率が高い表示変化高確率ゾーンと、特定表示の変化する回数が多くなりやすい表示変化高確率ゾーンと、があってもよい。

【0361】

表示変化高確率ゾーンを複数種類設ける場合、各表示変化高確率ゾーンとチャンスゾーンとの間で移行可能としてもよい。例えば、弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行し、その後チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。また、弱表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行し、その後強表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。また、特定のルートではゾーンが移行しないように制限してもよいし、ルートが分岐するような演出（いずれのゾーンに移行するかを示す演出）を実行してもよい。

【0362】

上記実施例では、変化示唆演出は、星の画像57AK004が特定表示に作用するような演出であったが、変化示唆演出の演出態様はこれに限定されず、キャラクタ画像といった所定の画像が表示されるようなものであってもよいし、音、ランプ、可動体の動作等に

より特定表示の表示態様が変化することを示唆するものであってもよい。また、ゾーン演出中であるか否か、いずれのゾーンであるかによって変化示唆演出の演出態様（演出装置）を異ならせてもよい。

【0363】

上記実施例では、ゾーン表示57AK003、57AK005により、ゾーン演出が実行されていることや、いずれのゾーンに制御されているかが報知されるようになっていたが、画像表示装置5における背景や音、ランプ、可動体の動作等によりゾーンの報知を行うようにしてもよい。また、背景画像をゾーンによって大きく異ならせたり、特定表示の表示領域（アクティブ表示領域57AK001、保留表示領域57AK002）にゾーンの種類を表示してもよいし、特定表示の表示領域の表示態様や色をゾーンによって異なら

10

【0364】

また、画像表示装置5とは異なるサブの表示装置（サブ液晶）を設けて、サブ液晶にゾーンの種類を表示したり、サブ液晶を可動式としてサブ液晶の動作や位置によってゾーンの種類を報知してもよい。また、特定表示の表示位置、表示サイズ、アニメーションの態様（更新速度、動作速度、動作方向等）をゾーンの種類によって異ならせてもよい。以上のようなゾーンの報知方法は、いずれか一つであってもよいし任意に組み合わせてもよい。

【0365】

特徴部57AKに係る実施例の構成と変形例の構成との一部または全部を適宜組み合わせてもよい。また、特徴部57AKに係る発明と、他の特徴部に係る発明を適宜組み合わせてもよい。

20

【0366】

例えば、特徴部57AKに係る発明に特徴部53AK、54AKに係る発明を組み合わせ、本願の先読予告演出（保留変化予告、ゾーン演出）の出現率や信頼度を設定値に依らず同一または略同一の範囲内となるように、先読予告演出の実行割合を設定値に応じて調整するようにしてもよい。

【0367】

（特徴部57AKに係る手段の説明）

（1）特徴部57AKに係る遊技機は、

可変表示に対応する特定表示（例えば保留表示、アクティブ表示）を表示可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、

30

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段（例えばステップ57AKS002、ステップ57AKS005、ステップ57AKS008、ステップ57AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が終了した後も、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変化した特定表示は、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様の変化しやすい（例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の変化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する）。

40

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【0368】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様を変化することを示唆する変化示唆演出（例えば図10-1（C）等に示す星の画像57AK004が特定表示に作用する演出）の実行割合が異なる（例えば表

50

示変化高確率ゾーンのみで変化示唆演出を実行する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【0369】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に变化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に变化した特定表示よりも表示態様が変化しやすい(例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【0370】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出(例えばチャンスゾーンのゾーン演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすいようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

【0371】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出(例えばチャンスゾーンのゾーン演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特別演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されているときよりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高く、

前記特定演出から前記特別演出に移行可能である(例えば図10-7参照)ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

【0372】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0373】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0374】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0375】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、1~6)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段(例えばステップ57AKS002、ステップ57AKS005、ステップ57AKS008、ステップ57AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120)と、

特定演出(例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出)を実行可能な特定演出実行手段

10

20

30

40

50

(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、

前記特定演出とは異なる特別演出(例えばチャンスゾーンのゾーン演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく(例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する)、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすく、

さらに、

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)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)と、

設定値の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)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)と、

を備え、

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)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(例えば、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出)にて実行可能であり、

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態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行される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11-26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)遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。さらに、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。

【0376】

また、特定表示から設定値を推測できるようにしてもよい。例えば、設定値が高い場合(例えば4~6)の場合は設定値が低い場合(1、2)の場合よりも特定表示に変化割合が高くなる様にしてもよい。そうすることで特定表示から設定値を推測することが可能となり興趣が向上する。

【0377】

また、特定表示と設定示唆演出とを関連付けてもよい。例えば、特定表示を変化させるタイミングに応じて設定示唆演出の実行タイミングを異ならせるようにしてもよい。設定値が高い場合(例えば4~6)の場合は設定値が低い場合(1、2)の場合よりも遅いタイミング(リーチ中等)に設定示唆演出が実行されやすい。そうすることで設定示唆演出の実行タイミングから設定値を推測することが可能となり興趣が向上する。

【0378】

また、有利状態示唆演出の実行後に実行される設定示唆演出に加えて、特定演出(例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出)の実行頻度により、設定値の示唆を行うようにし

10

20

30

40

50

てもよい。例えば、特定演出を実行可能なタイミング毎に特定演出を実行するか否かを抽選等により決定するとともに、設定されている設定値によって特定演出の実行を決定する割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定演出が実行されやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定演出が実行された場合には、特定表示の表示態様が変化すること、および、設定されている設定値が遊技者にとって有利であることへの期待感が向上するため、遊技興趣を一層向上させることができる。

また、有利状態示唆演出の実行後に実行される設定示唆演出に加えて、特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）において表示態様が変化した特定表示が、特定演出が終了した後に表示態様がさらに変化する割合により、設定値の示唆を行うようにしてもよい。例えば、特定演出において特定表示の表示態様が変化したときに、特定演出が終了した後にさらに表示態様を変化させるか否かを抽選等により決定するとともに、設定されている設定値によって表示態様をさらに変化させる旨を決定する割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定表示の表示態様がさらに変化しやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定表示の表示態様がさらに変化した場合には、設定されている設定値が遊技者にとって有利であることへの期待感が向上するため、遊技興趣を向上させることができる。

また、有利状態示唆演出の実行後に実行される設定示唆演出に加えて、特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）において、あるいは特定演出が終了した後ににおいて、特定表示の表示態様を変化させるときの変化後の態様を複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって変化後の各態様の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、変化後の態様が特定種類の態様になりやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定表示の表示態様の変化後の態様が豊富になるとともに、特定種類の態様に変化した場合には設定されている設定値が遊技者にとって有利であることへの期待感が向上するため、遊技興趣を向上させることができる。

また、このように、設定値の示唆を複数の要素（例えば有利状態示唆演出の実行後に実行される設定示唆演出と特定演出の実行頻度等との2つの要素）により行うようにすれば、複数の要素で遊技者に有利な設定値が示唆された場合には、遊技者は遊技者に有利な設定値であることをより確信することができ、或る要素で遊技者に有利な設定値が示唆されなかった場合でも、他の要素で有利な設定値が示唆されれば、遊技者は遊技者に有利な設定値であることへの期待感を持続できるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0379】

さらに、興趣を向上させることが可能となる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態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）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）と、

設定値の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）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）と、

を備え、

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）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（例えば、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出）にて実行可能であり、

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態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行されるときよりも高い割合で前記

10

20

30

40

50

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 11-26 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）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0380】

（他の形態例）

次に、この実施の形態の特徴部 153SG における遊技機につき、図 11-1～図 11-31 を参照して説明する。

【0381】

まず、図 11-1 は、この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 11-1 及び図 11-3 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方角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。

【0382】

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 153SG003 及びガラス扉枠 153SG003a を開放することはできないようになっている。

【0383】

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。

【0384】

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おり、ともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

【0385】

図 11-1 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 153SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 153SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【0386】

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

10

20

30

40

50

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。

【0387】

図11-2及び図11-3に示すように、この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、この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。

【0388】

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内に收容されており、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。

【0389】

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、この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。

【0390】

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。

【0391】

また、図11-1及び図11-2に示すように、この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。

【0392】

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。

10

【0393】

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たりとなる場合について、第1特別図柄表示装置 153SG004A 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。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。

【0394】

尚、この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。

20

【0395】

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（この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。

30

【0396】

尚、この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。

40

【0397】

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、この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。

【0398】

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

50

る制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられる LED 制御コマンドが含まれている。

【0399】

尚、この実施の形態の特徴部 153 SG 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 153 SG 321 及び第 2 可動体 153 SG 322 と、第 1 可動体 153 SG 321 が該第 1 可動体 153 SG 321 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 153 SG 331 と、第 2 可動体 153 SG 322 が該第 2 可動体 153 SG 322 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 153 SG 332 と、が接続されている。

【0400】

図 11-4 (A) は、この実施の形態における特徴部 153 SG で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 11-4 (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。

【0401】

図 11-4 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 153 SG 004A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 153 SG 004B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

【0402】

コマンド 8CXXH は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 11-4 (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 EXT データが設定される。

【0403】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 11-4 (B) に示すように、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02H 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 8C03H 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 8C04H 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。

【0404】

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

10

【0405】

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

【0406】

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。

20

【0407】

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EXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、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EXTデータが設定される。

30

【0408】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞(第1始動入賞)が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置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つき、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。

40

【0409】

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

50

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。

【0410】

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。

【0411】

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

【0412】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

【0413】

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

【0414】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101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、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102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、CPU103がRAM102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、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0415】

図11-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-5に示すように、この実施の形態の特徴部153SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変

10

20

30

40

50

動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0416】

尚、この実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図11-5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0417】

図11-6は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、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。

【0418】

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

【0419】

図11-6に示すように、この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α、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、この実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0420】

尚、この実施の形態では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定さ

10

20

30

40

50

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。

【0421】

尚、この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、この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。

10

【0422】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図11-6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、この発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

20

【0423】

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

【0424】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図11-7～図11-11などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

30

【0425】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図11-7（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル、図11-7（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル、図11-8（A）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-8（B）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、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。

40

【0426】

この実施の形態の特徴部153SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率（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

50

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。

【0427】

図11-7(A)及び図11-7(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、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。この実施の形態の特徴部153SG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、この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。

【0428】

図11-7(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、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0429】

図11-7(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、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、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。

【0430】

図11-7(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、0～65535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、1020～1253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、1020～1383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。

【0431】

図11-7(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、0～65535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、1020～1253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、1020～1383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。

【0432】

図11-7(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、0～65535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、1020～1272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、1020～1429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。

【0433】

図11-7(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、0～65535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、1020～1272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、1020～1429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。

10

【0434】

図11-7(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。

20

【0435】

図11-7(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。

30

【0436】

図11-7(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。

40

【0437】

図11-7(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～

50

1 5 5 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 4 3 8】

図 1 1 - 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 ~ 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 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0 4 3 9】

図 1 1 - 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 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0 4 4 0】

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（この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G 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（この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、設定値が 1 の場合は $1/200$ 、設定値が 2 の場合は $1/180$ 、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。

30

【0 4 4 1】

尚、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 1 1 - 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、この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。

40

【0 4 4 2】

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

50

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 11-7 (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。

【0443】

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 11-7 (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。

10

【0444】

尚、この実施の形態の特徴部 153 SG 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、この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、この実施の形態の特徴部 153 SG 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、この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。

20

【0445】

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。

【0446】

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。

30

【0447】

つまり、この実施の形態の特徴部 153 SG 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。

40

【0448】

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。

【0449】

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

50

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。

【0450】

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。

10

【0451】

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

【0452】

つまり、この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。

【0453】

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

30

【0454】

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。

40

【0455】

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。

【0456】

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、

50

設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8～1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8～1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8～1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8～1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8～1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 4 5 7】

つまり、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 2 3 7）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

【0 4 5 8】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【0 4 5 9】

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 3 2 7 6 7～3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0～1 3 4 6 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（1 0 2 0～1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1 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。

【0 4 6 0】

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 1 0 2 0～1 3 4 6 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。

【0 4 6 1】

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（1 0 2 0～1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7～1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7～1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7～1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7～1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7～1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 4 6 2】

つまり、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G 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 0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【0 4 6 3】

10

20

30

40

50

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

【0464】

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

【0465】

以上、この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た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。

【0466】

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。

【0467】

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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当たり確率：設定値6＞設定値5＞設定値4＞設定値3＞設定値2＞設定値1）。

【0468】

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の値が大当た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たり（大当たりA～大当たり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たり及び小当りの当選を決定する。尚、図11-7に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）並びに小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当た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たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当た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たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0469】

尚、この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、この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。

【0470】

図11-8(A)及び図11-8(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11-8(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11-8(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。

10

【0471】

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。

【0472】

ここで、この実施の形態の特徴部153SGにおける大当り種別について、図11-9を用いて説明する。この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。

20

【0473】

「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。

30

【0474】

「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(この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。

【0475】

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。

40

【0476】

尚、この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、この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。

【0477】

また、図11-8(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11-8(B)に示すように、大当り種別

50

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までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。つまり、この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た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たり種別を決定するようになっている。

【0478】

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

10

【0479】

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

【0480】

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。

20

【0481】

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

【0482】

図11-10（A）及び図11-10（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α大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【0483】

図11-10（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α大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

40

【0484】

図11-10（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α大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0485】

50

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図11-10（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、この実施の形態の特徴部153SGにおける小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設けてもよい。

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

図11-11（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αはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0489】

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

【0490】

図11-11（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αはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0491】

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αはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0492】

図11-11(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αはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0493】

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

【0494】

図11-11(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αはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0495】

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αはずれの変動パターン、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、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。

【0496】

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

【0497】

尚、この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、この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。

【0498】

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11-6参照)。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

10

20

30

40

50

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。

【0499】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図11-11（A）～図11-11（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、この発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

10

【0500】

また、この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、この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。

20

【0501】

図11-1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。

30

【0502】

次に、この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。

【0503】

図11-12（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153SG29E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153SG29E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。

40

【0504】

尚、この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。

【0505】

50

表示モニタ153SG029には、図11-12(B)及び図11-12(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。

【0506】

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153SG029B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153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029B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153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029B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153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029B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153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。

【0507】

この実施の形態の表示モニタ153SG029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153SG029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153SG029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153SG029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153SG029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153SG029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153SG029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153SG029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153SG029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153SG029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。

【0508】

図11-2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11-13(A)に示すような演出制御用データ保持エリア153SG190が設けられている。図11-13(

10

20

30

40

50

A) に示す演出制御用データ保持エリア 153SG190 は、演出制御フラグ設定部 153SG191 と、演出制御タイマ設定部 153SG192 と、演出制御カウンタ設定部 153SG193 と、演出制御バッファ設定部 153SG194 とを備えている。

【0509】

演出制御フラグ設定部 153SG191 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 153SG191 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。

【0510】

演出制御タイマ設定部 153SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 153SG192 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。

【0511】

演出制御カウンタ設定部 153SG193 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 153SG193 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。

【0512】

演出制御バッファ設定部 153SG194 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 153SG194 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。

【0513】

この実施の形態の特徴部 153SG では、図 11-13 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 153SG194 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 153SG194A 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 153SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A 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。

【0514】

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

10

20

30

40

50

ようになっている。

【0515】

更に、この実施の形態の特徴部153SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aには、後述する先読予告設定処理(図11-18)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트리)毎に確保されている。

【0516】

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153SG005D、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実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様(例えば、四角形(◇)や星(☆))の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」(四角形(◇))または「2」(星(☆))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。

【0517】

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

【0518】

図11-13(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트리(バッファ番号「1-0」または「2-0」のエン트리)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエン트리(バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエン트리)に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図11-13(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트리)となる。

【0519】

次に、この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11-14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、まず、割込禁止に設定する(153

SGSa001)。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。

【0520】

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、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(153SGSa005)。

【0521】

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)。

【0522】

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。

【0523】

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)。

【0524】

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。

【0525】

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

10

20

30

40

50

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。

【0526】

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。

【0527】

尚、153SGSa011において錠スイッチ153SG051がOFFである場合(153SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(153SGSa012;N)は、153SGSa013a~153SGSa013cの処理を実行せずに153SGSa013dに進む。

【0528】

153SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか(RAMクリア処理(153SGSa009)を実行するか)否かを判定する(153SGSa013d)。RAMクリアフラグがセットされている場合(153SGSa013d;Y)はRAMクリア処理(153SGSa013e)を実行した後に153SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(153SGSa013d;N)はRAMクリア処理(153SGSa013e)を実行せずに153SGSa014に進む。

【0529】

尚、RAMクリア処理(153SGSa013e)では、CPU103は、設定値が格納されているアドレスとRAM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「00H」をセットする処理を実行する。つまり、この実施の形態の特徴部153SGでは、153SGSa001~153SGSa013e及び後述する153SGSa017~153SGSa021に示すように、RAM102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RAM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。

【0530】

153SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(153SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(153SGSa014;Y)は153SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(153SGSa014;N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(153SGSa015)。

【0531】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、153SGSa028に進む(153SGSa016)。

【0532】

また、153SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(153SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(153SGSa017;Y)は、更に錠スイッチ153SG051がONであるか否か(153SGSa018)や、開放センサ153SG090がONであるか否かを判定する(153SG

10

20

30

40

50

G S a 0 1 9)。

【0533】

錠スイッチ153SG051がONであり(153SGSa018;Y)、且つ開放センサ153SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合(遊技機用枠153SG003を開放し、錠スイッチ153SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(153SGSa020)、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(153SGSa021)。そして、前述した153SGSa009~153SGSa016の処理を実行する。

10

【0534】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(153SGSa017;N)、錠スイッチ153SG051がOFFである場合(153SGSa018;N)、開放センサ153SG090がOFFである場合(153SGSa019;N)は、153SGSa031に進む。

【0535】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(153SGSa022)。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(153SGSa023)、表示モニタ153SG029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(153SGSa024)。

20

【0536】

153SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(153SGSa025)、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(153SGSa026)。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(153SGSa026;N)は、153SGSa025と153SGSa026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(153SGSa026;Y)は、表示モニタ153SG029における全セグメントの点滅を終了し(153SGSa027)、153SGSa028に進む。

30

【0537】

尚、この実施の形態の特徴部153SG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153SG029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、この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153SG029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153SG029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。

40

【0538】

そして、153SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(153SGSa028)を実行し、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(153SGSa029)、割込みを許可する(153SGSa030)。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。

【0539】

また、153SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が

50

記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（153SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（153SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を－1し（153SGSa033）、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（153SGSa034）。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（153SGSa034；N）は、153SGSa033と153SGSa034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（153SGSa034；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153SG029を構成する第1表示部153SG029A、第2表示部153SG029B、第3表示部153SG029C、第4表示部153SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（153SGSa035）。

10

【0540】

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置153SG004A及び第2特別図柄表示装置153SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（153SGSa036）、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153SGSa032に進む（153SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）153SGSa032～153SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ153SG029、第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特別図柄表示装置153SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

20

【0541】

このように、この実施の形態の特徴部153SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ153SG029、第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特別図柄表示装置153SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

30

【0542】

尚、この実施の形態の特徴部153SGの遊技制御メイン処理では、図11-14に示すように、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（153SGSa008；Y）や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（153SGSa009）を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（153SGSa008；Y）や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、153SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（153SGSa014；Y）に実行してもよい。

40

【0543】

図11-15は、CPU103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（S101）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CPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（153SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（153SGS101；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（153SGS102）。CPU103は、例えば図示しない遊技制

50

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。153SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(153SGS102;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、「1」に設定する(153SGS103)。

【0544】

153SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(153SGS101;N)、153SGS102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(153SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(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)。

【0545】

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。

【0546】

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。

【0547】

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

10

20

30

40

50

る乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0548】

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。

10

【0549】

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ROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(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。

20

【0550】

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。

30

【0551】

図11-16(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図11-15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。この実施の形態の特徴部153SG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S110)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S111)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、CPU103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CPU120などにより、後述するように、保留表示

40

50

予告演出が実行されるようになる。

【0552】

図11-16(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば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)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0553】

153SGS121の処理に続いて、図11-7に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(153SGS122)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値が1であれば図11-7(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11-7(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。

【0554】

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11-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該大当り判定範囲内であるか否かを判定する(153SGS123)。大当り判定範囲には、153SGS122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、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1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、CPU103が乱数値MR1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MR1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MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0555】

153SGS123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(153SGS123;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11-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該小当り判定範囲内であるか否かを判定する(153SGS124)。小当り判定範囲には、153SGS122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、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1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、CPU103が乱数値MR1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MR1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MR1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MR1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。

【0556】

153SGS124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(153SGS124;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(153SGS125)、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

10

20

30

40

50

あるか否かを判定する（153SGS126）。時短フラグがセットされていない場合は（153SGS126；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（153SGS127）、時短フラグがセットされている場合は（153SGS126；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（153SGSS128）。

【0557】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、図11-11（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11-11（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。

10

【0558】

尚、この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11-11に示すように、これらの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。

20

【0559】

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。

30

【0560】

図11-16（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。

【0561】

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）。

40

【0562】

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）。

【0563】

153SGS127、153SGS128、153SGS129、153SGS132

50

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)。この実施の形態の特徴部153SGでは、図11-16(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り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

10

【0564】

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。

【0565】

図11-17は、この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。この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11-13(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。

20

【0566】

図11-18は、演出制御用CPU120が図11-17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11-13(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)。

30

【0567】

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。

40

【0568】

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

50

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)。

【0569】

153SG246においては、例えば、図11-19(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11-19(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る。

【0570】

この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α、表示パターンβ、表示パターンγ、表示パターンδ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α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β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γ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δ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。

【0571】

ここで、図11-19(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α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β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γ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δ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α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β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γ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δでの保留表示予告演出の実行が決定される。

【0572】

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。

【0573】

具体的には、図11-19(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α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β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γ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δ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α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β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γ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δ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α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β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γ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δでの保留表示予告演出の実行が決定される。

10

【0574】

つまり、図11-19（A）及び図11-19（B）に示すようにこの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β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α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βの表示が実行された場合は、表示パターンα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。

20

【0575】

表示パターンγや表示パターンδ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αや表示パターンβ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。

【0576】

尚、この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11-19に示すように、表示パターンγや表示パターンδ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γや表示パターンδ（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11-19（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ない。

30

【0577】

図11-18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）。

40

【0578】

図11-20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

50

(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にシフトすることはできないので消去される。

10

【0579】

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。

【0580】

20

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。

30

【0581】

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。

40

【0582】

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)。

【0583】

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

50

を飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0584】

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、小当た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。

10

【0585】

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。

20

【0586】

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、この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（大当た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。

30

【0587】

尚、この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11-28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た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た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たりとなることを示唆する大当た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た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。

40

【0588】

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（大当た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

50

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、この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。

【０５８９】

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１１－２８（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１５３ＳＧＳ２８５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１１－２８（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）。

【０５９０】

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）。

【０５９１】

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。

【０５９２】

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。

【０５９３】

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。

【０５９４】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0595】

図11-21は、図11-20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（153SGS278）を示すフローチャートである。図11-21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CPU120は、図11-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194A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（153SGS301）。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153SG194A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153SG194Aの「2-0」のエントリを特定すればよい。

【0596】

次いで、演出制御用CPU120は、153SGS301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（153SG302）。

【0597】

具体的には、図11-22（A）に示すように、153SGS301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、90%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、10%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、153SGS301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、50%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、50%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。

【0598】

更に、153SGS301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、30%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、35%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、35%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、153SGS301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、30%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、70%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。

【0599】

つまり、この実施の形態の特徴部153SG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「

10

20

30

40

50

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。

【0600】

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。

10

【0601】

以上から、この実施の形態の特徴部153SG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。

20

【0602】

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。

【0603】

図11-21に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS302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(153SGS303)。153SGS302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、153SGS302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、153SGS302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(153SGS304)。

30

【0604】

153SGS302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(153SGS305)。

40

【0605】

尚、153SGS305の処理において決定可能な演出パターンとしては、図11-22(B)に示すように、パターンAS-1~パターンAS-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AS-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AS-2は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンAS-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AS-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。

【0606】

50

そして、前述した153SGS305の処理では、図11-23に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり示唆演出の演出パターンを10%の割合でパターンAS-1に決定し、30%の割合でパターンAS-2に決定し、60%の割合でパターンAS-3に決定する。

【0607】

一方、153SGS302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CPU120は、RAM122を参照し、CPU103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（153SGS306）。そして、演出制御用CPU120は、特定した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）。

【0608】

尚、153SG307において決定可能な演出パターンとしては、図11-22（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SS-5は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

【0609】

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。

【0610】

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。

【0611】

前述した153SGS307の処理において演出制御用CPU120は、図11-24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。

【0612】

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。

【0613】

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、設定値示唆演出がパターンSS-3やパターンSS-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SS-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。

10

【0614】

図11-25は、図11-20に示す可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理(153SGS280)を示すフローチャートである。図11-25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CPU120は、まず、当該可変表示の可変表示結果を特定する(153SGS311)。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(153SGS312)。

【0615】

20

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(153SGS313)。具体的には、図11-26(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。

30

【0616】

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。

【0617】

また、演出制御用CPU120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(153SGS314)。具体的には、図11-26(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

【0618】

50

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た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た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、タイマ演出の大当たり期待度がキャラクタ演出の大当たり期待度よりも高く設定されている。

【0619】

このため、可変表示結果が大当たりである場合は、結果的に可変表示結果がはずれである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
10
対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0620】

そして、図11-25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)。

【0621】

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)。
20

【0622】

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11-26(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
30
パターン(大当たり期待度：中)である。

【0623】

このため、153SGS317の処理において演出制御用CPU120は、図11-27(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。

【0624】

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)。
40

【0625】

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11-26(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
50

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11-27（C）及び図11-29（D）及び図11-29（E）参照）。

【0626】

このため、153SGS318の処理において演出制御用CPU120は、図11-27（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、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。

【0627】

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、この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。

【0628】

以上、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、図11-26（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。

【0629】

図11-20～図11-28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。

【0630】

尚、図11-28（A）及び図11-28（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11-6参照）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。

【0631】

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11-29～図11-31にもとづいて説明する。まず、図11-29（A）及び図11-29（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

10

20

30

40

50

として保留記憶表示の表示パターンが表示パターンγまたは表示パターンδ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。

【0632】

そして、図11-29(C)～図11-29(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11-29(D)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11-29(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。

【0633】

次いで、図11-30(F)～図11-30(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。

【0634】

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11-30(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11-30(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11-30(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。

【0635】

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11-31(L)～図11-31(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。

【0636】

以上のように、この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できるようになっている。つまり、この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。

10

20

30

40

50

【0637】

以上、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、大当た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たり期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図11-26(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たり期待度が高いことによって可変表示結果が大当た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とができる。

10

【0638】

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。

【0639】

尚、この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11-29(D)及び図11-29(E)参照)により明確に報知する形態を例示しているが、この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。

20

【0640】

更に、この実施の形態の特徴部153SGでは、図11-29(D)及び図11-29(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、この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。

【0641】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図11-30(H)及び図11-31(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た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た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。

30

【0642】

尚、この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た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、この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たり示唆演出との両方を実行可能としてもよい。

40

【0643】

更に、この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、この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。

【0644】

また、図11-27(B)及び図11-27(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

50

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。

【0645】

また、図11-28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。

【0646】

尚、この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、この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。

【0647】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図11-18及び図11-22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。

【0648】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図11-29及び図11-31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。

【0649】

尚、この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、この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。

【0650】

更に、この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、この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。

【0651】

また、図11-19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

10

20

30

40

50

できる。

【0652】

また、この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、この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や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

10

【0653】

また、この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。

【0654】

尚、この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、この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。

20

【0655】

また、この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γ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δとで保留表示予告演出を実行可能であり、図11-22(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。

30

【0656】

尚、この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、この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。

40

【0657】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図11-20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

50

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。

【0658】

また、図11-6及び図11-28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。

【0659】

また、図11-19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。

【0660】

また、図11-19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。

【0661】

また、図11-20～図11-28に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ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マ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マ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。

【0662】

以上、この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、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0663】

例えば、前記実施の形態の特徴部153SGでは、図11-26（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り期待度が高く設定されるとともに、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、この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11-32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マ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。

【0664】

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、この発明はこれに限定されるものではな

10

20

30

40

50

く、変形例153SG-2として図11-33(A)及び図11-33(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。

10

【0665】

また、前記実施の形態の特徴部153SG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、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-3として図11-34(A)及び図11-34(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11-34(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3.75秒〜5.75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。

【0666】

20

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、図11-22(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、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-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。

【0667】

30

また、前記実施の形態の特徴部153SG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25秒後と30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、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-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30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25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SS-3〜パターンSS-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。

40

【0668】

また、前記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、この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153SG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、この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、

50

該可変表示にもとづく大当たり遊技（この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。

【0669】

また、前記実施の形態の特徴部153SG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、この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γや表示パターンδ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αや表示パターンβ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なっ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γや表示パターンδ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αや表示パターンβ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αや表示パターンβ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γや表示パターンδ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

20

【0670】

尚、前記実施の形態の特徴部153SGでは、この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、この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。

【0671】

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、この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。

30

【符号の説明】

【0672】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4A、4B 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8L、8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12

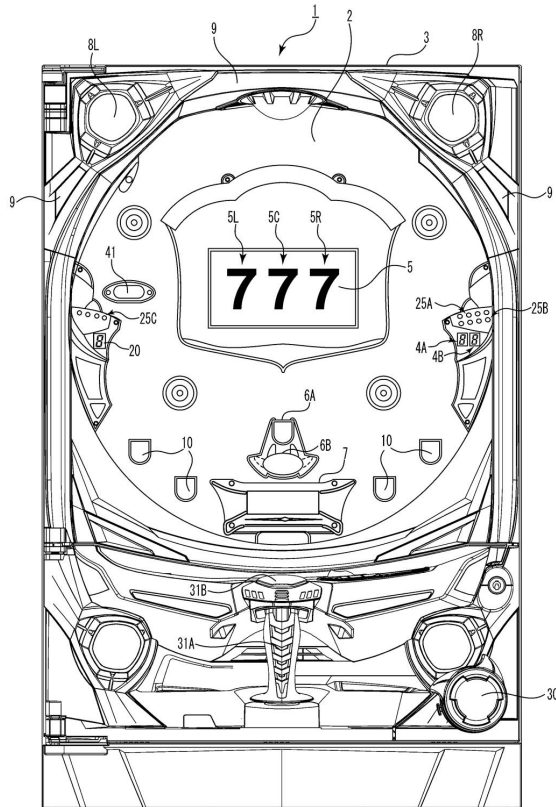
演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22A、22B 始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101、121 ROM、102、122 RAM、103 CPU、104、124 乱数回路、105、125 I/O、120 演出制御用CPU、123 表示制御部。

40

【図面】

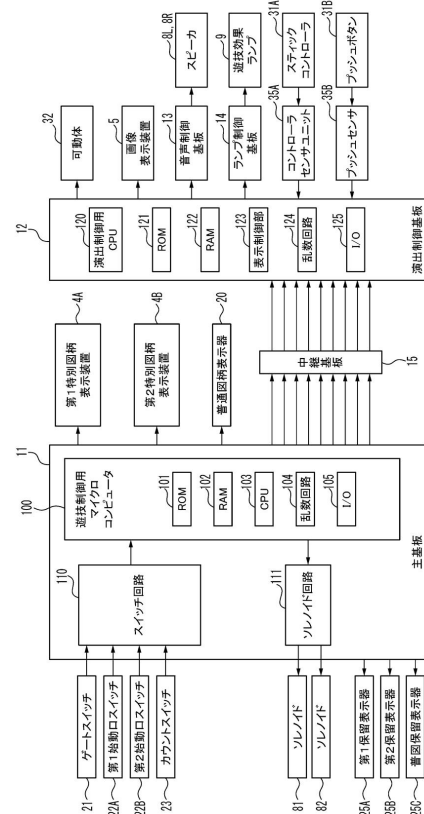
【図 1】

【図 1】



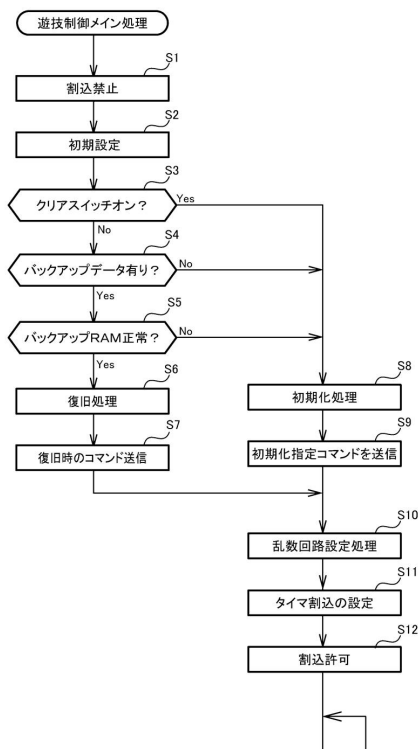
【図 2】

【図 2】



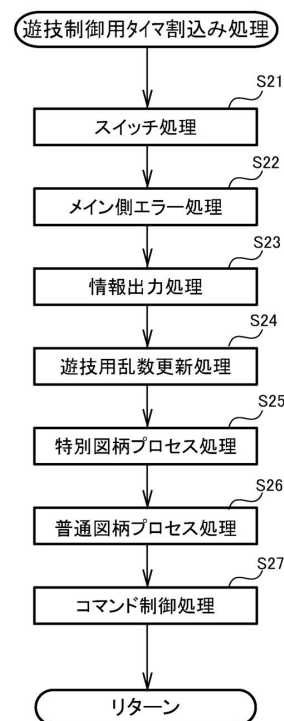
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

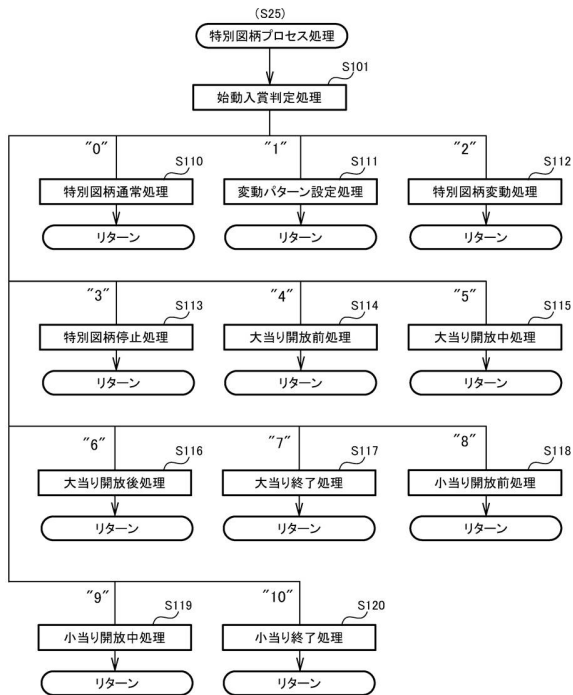
30

40

50

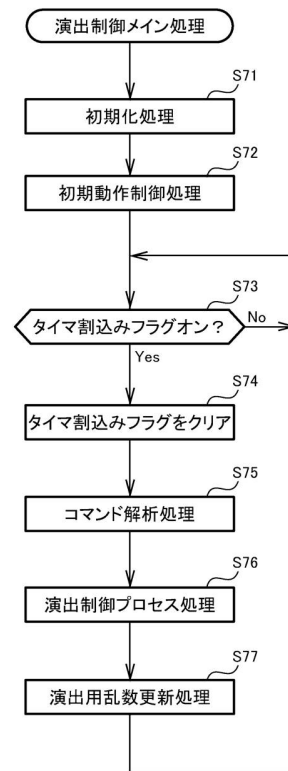
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

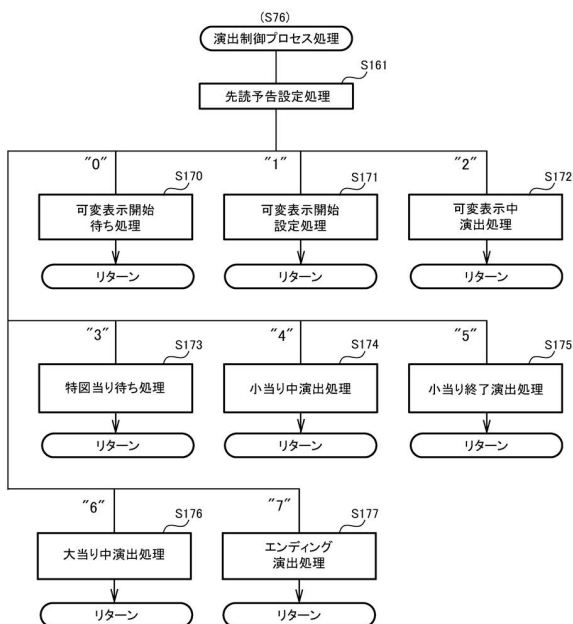


10

20

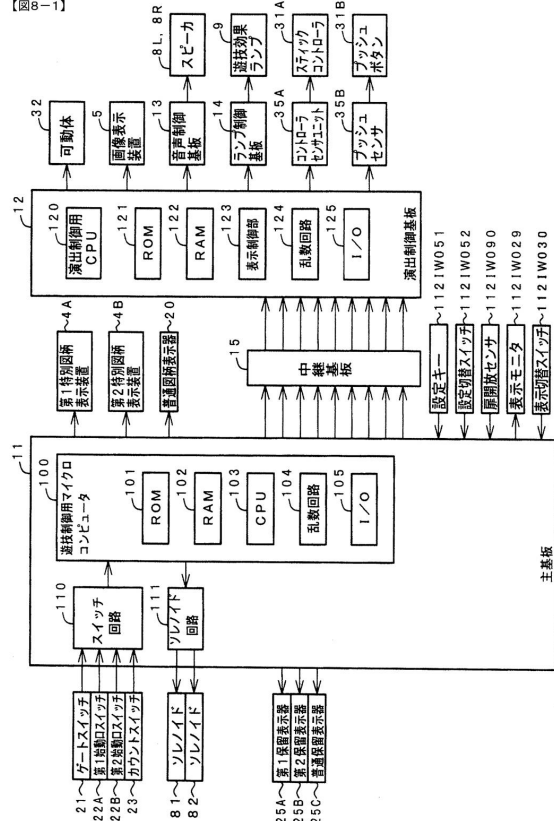
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8-1】



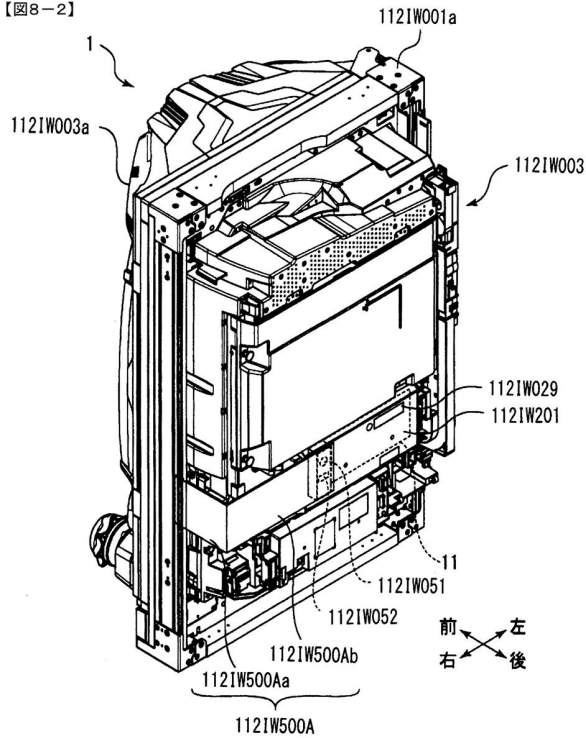
30

40

50

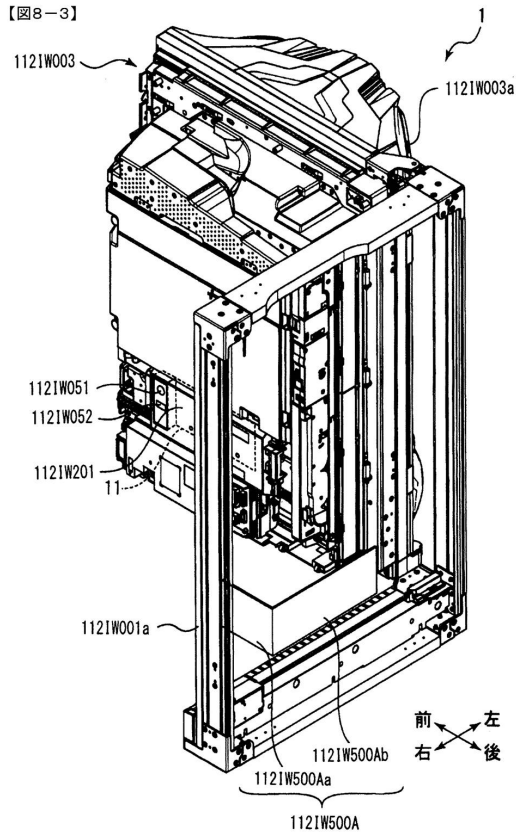
【図 8-2】

【图8-2】



【圖 8-3】

【图8-3】



【図 8-4】

【图8-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079. 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519. 13320~14867 (確率: 1/32)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079. 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519. 13320~14867 (確率: 1/32)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値2)

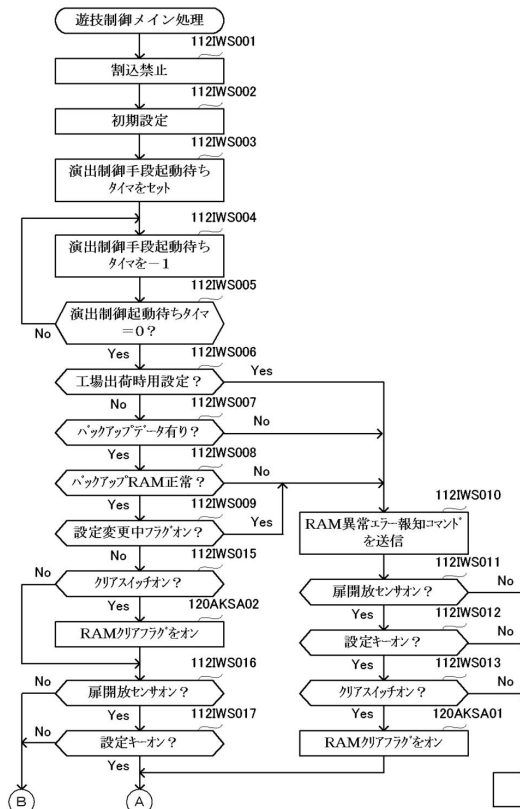
大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	

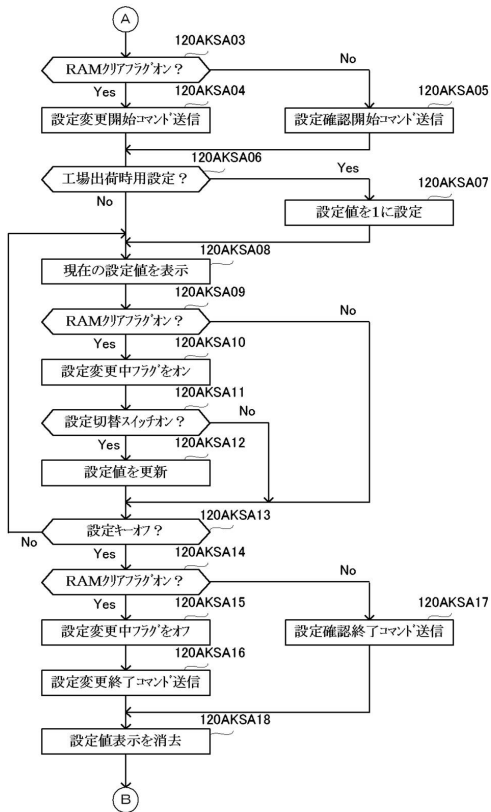
【圖 8-5】

【図8-5】



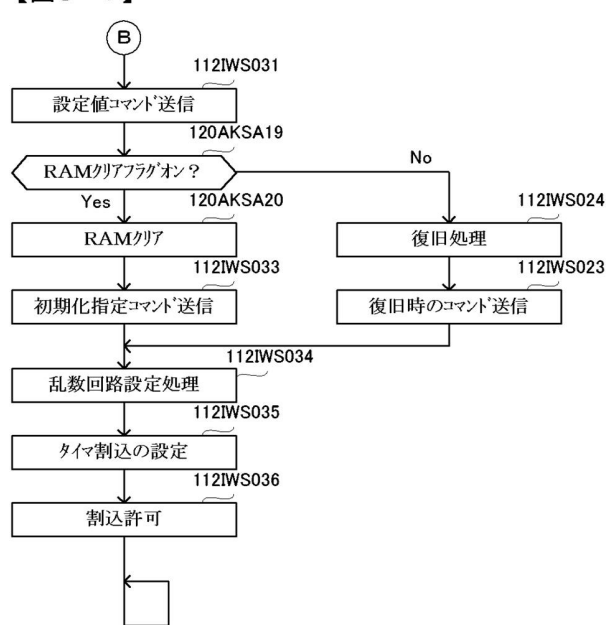
【図 8 - 6】

【図8-6】



【図 8 - 7】

【図8-7】



【図 8 - 8】

【図8-8】

電源投入時処理

		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 8 - 9】

【図8-9】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

b	L.	3	5
---	----	---	---

電源OFF

- ・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖
- ・規制部材が許容状態に変化

(B) 電源OFF中

--	--	--	--

(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、設定キーON)

1			
---	--	--	--

設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更

2			
---	--	--	--

設定キーOFF

(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)

b	L.	3	5
---	----	---	---

(F) エラー表示

E.	E.	E.	E.
----	----	----	----

10

20

30

40

50

【図 9 - 1】

【図9-1】

(A)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(未調整時)

設定	大当り 確率 a	大当り時 実行割合 b	予告有り 大当り A=a*b	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	1/100	約1/100	7/600	1/7
2	1/250		1/500	249/250			6/500	1/6
3	1/200		1/400	199/200			5/400	1/5

(B)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(出現率、信頼度同一調整)

設定	大当り 確率 a	大当り時 実行割合 b	予告有り 大当り A=a*b	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告X 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	60/100	1/500	299/300	3/299	1/100	6/500	1/6
2	1/250	50/100		249/250	2.5/249			
3	1/200	40/100		199/200	2/199			

(C)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(出現率同一調整)

設定	大当り 確率 a	大当り時 実行割合 b	予告有り 大当り A=a*b	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告X 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	2.5/299	5/600	1/100	1/6
2	1/250		1/500	249/250	2/249	4/500		1/5
3	1/200		1/400	199/200	1.5/199	3/400		1/4

(D)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(信頼度同一調整)

設定	大当り 確率 a	大当り時 実行割合 b	予告有り 大当り A=a*b	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	2.5/299	5/600	6/600	1/6
2	1/250		1/500	249/250	2.5/249	5/500	6/500	
3	1/200		1/400	199/200	2.5/199	5/400	6/400	

【図 9 - 2】

【図9-2】

(A)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(通常大当り:50% 確変大当り:50%)

設定	通常大当り 確率 a1	通常大当り 時実行割合 b1	予告有り 通常大当り A1=a1*b1	確変大当り 確率 a2	確変大当り 時実行割合 b2	予告有り 確変大当り A2=a2*b2	予告有り 大当り A=A1+A2
1	1/600	60/100	1/1000	1/600	50/100	1/1200	44/24000
2	1/500	50/100		1/500		1/1000	48/24000
3	1/400	40/100		1/400		1/800	54/24000

(B)

設定	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	299/300	196/299*80	196/24000	1/100	44/240
2	249/250	192/249*96	192/24000		48/240
3	199/200	186/199*120	186/24000		54/240

10

【図 9 - 3】

【図9-3】

予告Y(確変確定報知)の実行割合、出現率(確変大当り:振分50%)

設定	大当り 確率 a	確変大当り 確率 a2=a/2	確変大当り時 実行割合 b2	予告Y 総出現率 C2=a2*b2	通常大当り/ ハズレ時 実行割合
1	1/300	1/600	60/100	1/1000	0/100
2	1/250	1/500	50/100		
3	1/200	1/400	40/100		

【図 9 - 4】

【図9-4】

(A)

予告Zの実行割合、出現率、信頼度(確変大当り:振分50%)

設定	大当り 確率 a	確変大当り 確率 a2=a/2	確変大当り時 実行割合 b2	予告有り 大当り A=a2*b2	通常大当り時 実行割合
1	1/300	1/600	60/100	1/1000	0/100
2	1/250	1/500	50/100		
3	1/200	1/400	40/100		

(B)

設定	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	299/300	3/2990	1/1000	2/1000	1/2
2	249/250	2.5/2490			
3	199/200	2/1990			

30

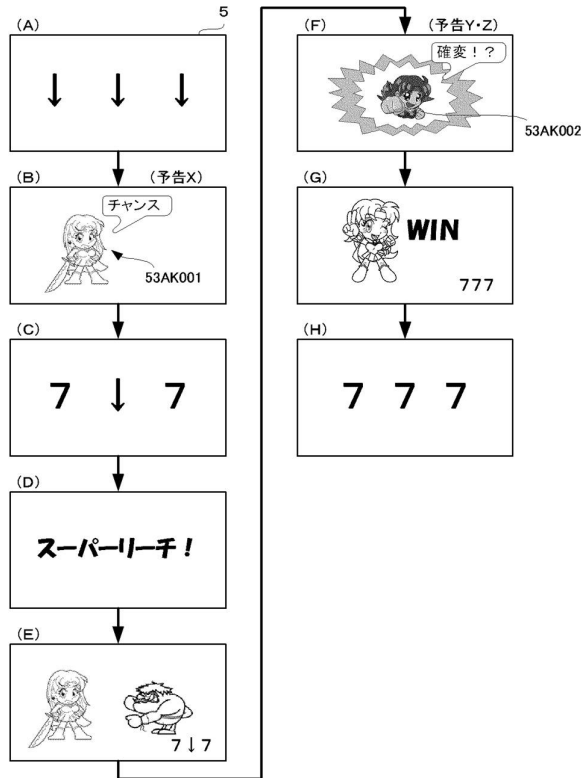
40

50

【図 9 - 5】

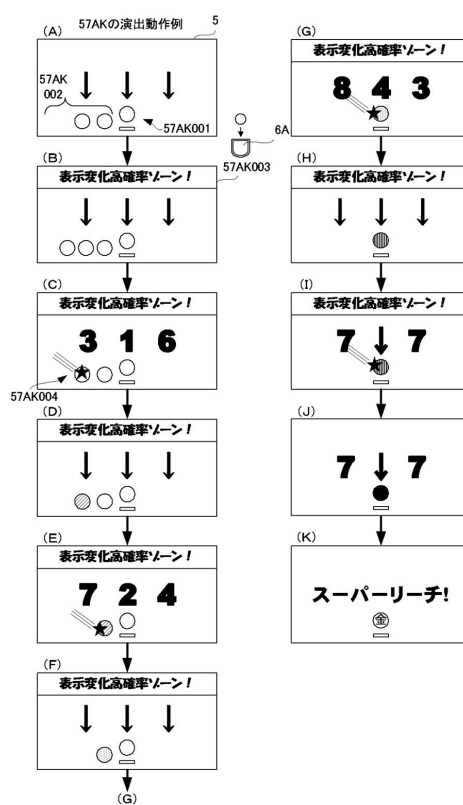
【図 9-5】

53AKの演出動作例



【図 10 - 1】

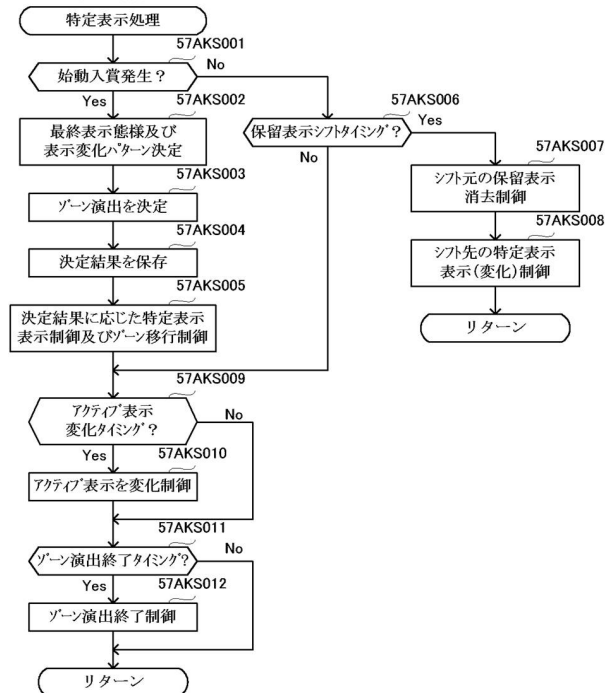
【図 10-1】



【図 10 - 2】

【図 10-2】

(S161内)



【図 10 - 3】

【図 10-3】

最終表示態様決定割合

表示結果	表示態様						
	白	青	緑	紫	赤	金	虹
非リーチ	a	b	c	d	e	f	g
ノーマルリーチハズレ	98%	2%	0%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチハズレ	40%	20%	40%	0%	0%	0%	0%
スーリーチハズレ	5%	3%	25%	50%	15%	2%	0%
大当たり	0%	1%	2%	10%	30%	50%	7%
大当たり信頼度	0%	略0%	略0%	1%	12%	60%	100%

10

20

30

40

50

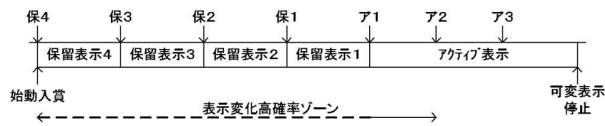
【図10-4】

【図10-4】

(A) 変化タイミングの説明

変化タイミング	説明
保4	4番目の保留表示時
保3	3番目の保留表示時(シフト時)
保2	2番目の保留表示時(シフト時)
保1	1番目の保留表示時(シフト時)
ア1	アクティブ表示時(シフト時)
ア2	アクティブ表示中最初の仮停止時(擬似連、リーチ)
ア3	アクティブ表示中リーチ発展時等

(B) 変化タイミングのタイミングチャート



【図10-5】

【図10-5】

57AKの特定表示の表示変化パターン(一部)

(A) 最終b(青)時の表示変化パターン

表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	ア1	ア2	ア3	変化回数
pt2-1	a	a	a	a	a	b	b	1
pt2-2	a	a	a	b	b	b	b	1~0
pt2-3	a	b	b	b	b	b	b	0
pt2-4	b	b	b	b	b	b	b	0

(B) 最終c(緑)時の表示変化パターン

表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	ア1	ア2	ア3	変化回数
pt3-1	a	a	a	a	a	b	c	1~2
pt3-2	a	a	a	a	b	b	c	0~1
pt3-3	a	a	b	b	b	c	c	0
pt3-4	a	a	a	a	a	a	c	0
pt3-5	b	b	b	b	b	c	c	0
pt3-6	b	b	c	c	c	c	c	0
pt3-7	c	c	c	c	c	c	c	0

(C) 最終e(赤)時の表示変化パターン

表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	ア1	ア2	ア3	変化回数
pt5-1	a	a	a	b	c	d	e	2~4
pt5-2	a	a	b	b	c	d	e	2~3
pt5-3	a	b	b	c	c	d	e	1~2
pt5-4	a	a	a	a	c	d	e	1~0
pt5-5	a	a	c	c	c	d	e	0
pt5-6	b	b	b	c	c	d	e	0
pt5-7	a	a	a	d	d	d	e	0
pt5-8	b	b	c	c	c	e	e	0
pt5-9	c	c	d	d	d	e	e	0
pt5-10	b	b	b	b	e	e	e	0
pt5-11	c	c	c	c	c	e	e	0
pt5-12	d	d	d	d	d	e	e	0
pt5-13	e	e	e	e	e	e	e	0

(B) 最終g(虹)時の表示変化パターン

表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	ア1	ア2	ア3	変化回数
pt7-1	a	b	c	d	e	f	g	2~6
pt7-2	b	b	c	d	e	f	g	2~5
pt7-3	b	b	c	c	e	f	g	2~4
pt7-4	c	c	d	d	e	f	g	2~3
pt7-5	c	d	e	e	e	f	g	1~2
pt7-6	b	b	b	b	e	f	g	1
pt7-7	c	c	c	e	e	f	g	0
pt7-8	d	d	e	e	e	f	g	0
pt7-9	e	e	e	e	e	f	g	0
pt7-10	f	f	f	f	f	f	g	0

【図10-6】

【図10-6】

(A) 表示変化高確率ゾーン移行割合

変化回数	移行有り	移行無し
5,6	100%	0%
4	90%	10%
3	70%	30%
2	30%	70%
0,1	0%	100%

(B) チャンスゾーン移行割合

最終表示態様	移行有り	移行無し
g(虹)	100%	0%
f(金)	80%	20%
a~e	0%	100%

【図10-7】

【図10-7】

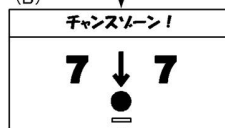
<変形例>

57AKの変形例の演出動作例

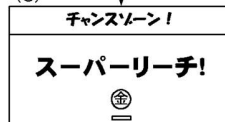
(A)



(B)



(C)



57AK003

57AK005 (B)'

57AK005

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 5】

【図11-5】

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 1 1 - 6】

【図11-6】

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	スーパリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチ β (大当り)
PC1-1	4000	小当り

10

【図 1 1 - 7】

【図11-7】

(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:1/280)	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:1/300)	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 1 1 - 8】

【図11-8】

(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	判定結果	MR2
大当りA	0～99	大当りA	0～99
大当りB	100～249	大当りB	100～199
大当りC	250～299	大当りC	200～299

20

30

40

50

【図 11-9】

【図11-9】

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 11-10】

【図11-10】

(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

10

【図 11-11】

【図11-11】

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

変動パターン	MR3
非リーチPA1-1	1~450
ノーマルPA2-1	451~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

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

変動パターン	MR3
非リーチPA1-2	1~500
ノーマルPA2-1	501~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

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

変動パターン	MR3
非リーチPA1-3	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

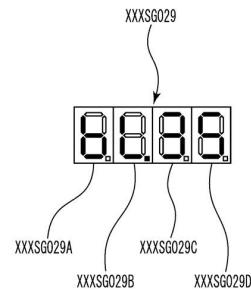
(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-4	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

【図 11-12】

【図11-12】

(A)



(B) フセグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L
ベース 1 (%)	B1	b	1
ベース 2 (%)	B2	b	2
ベース 3 (%)	B3	b	3

30

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(1回前の6000個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(2回前の6000個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(3回前の6000個の累計値)

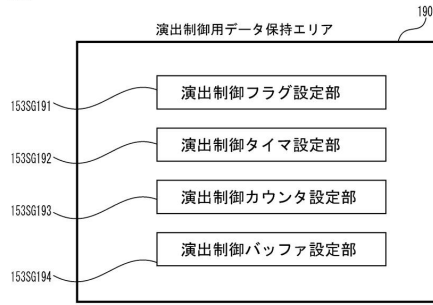
40

50

【図 11-13】

【図11-13】

(A)



(B)

153SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

保留表示フラグ "0" → ○

保留表示フラグ "1" → ◇

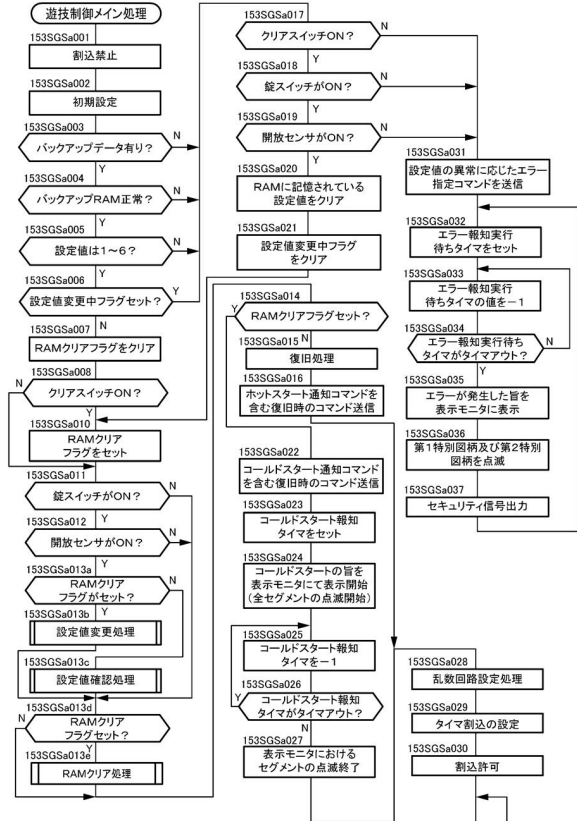
保留表示フラグ "2" → ☆

保留表示フラグ "3" → カメラ (黄)

保留表示フラグ "4" → カメラ (赤)

【図 11-14】

【図11-14】

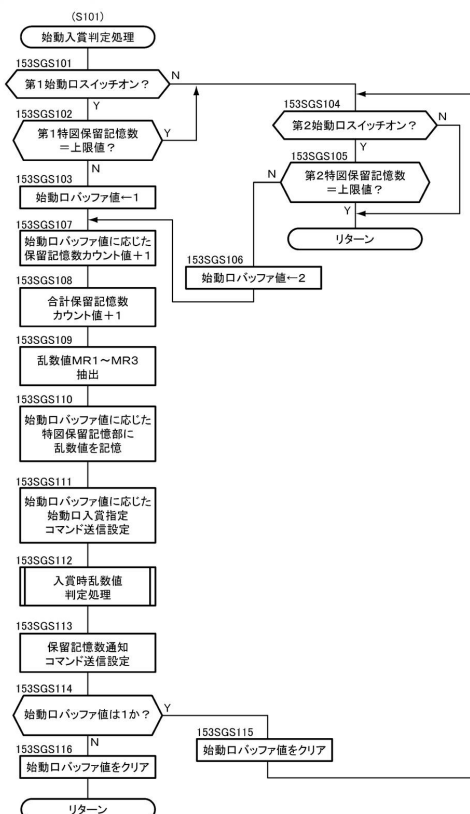


10

20

【図 11-15】

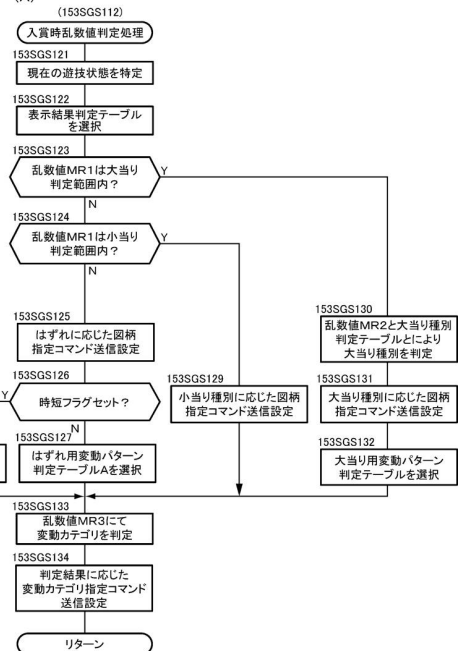
【図11-15】



【図 11-16】

【図11-16】

(A)



30

40

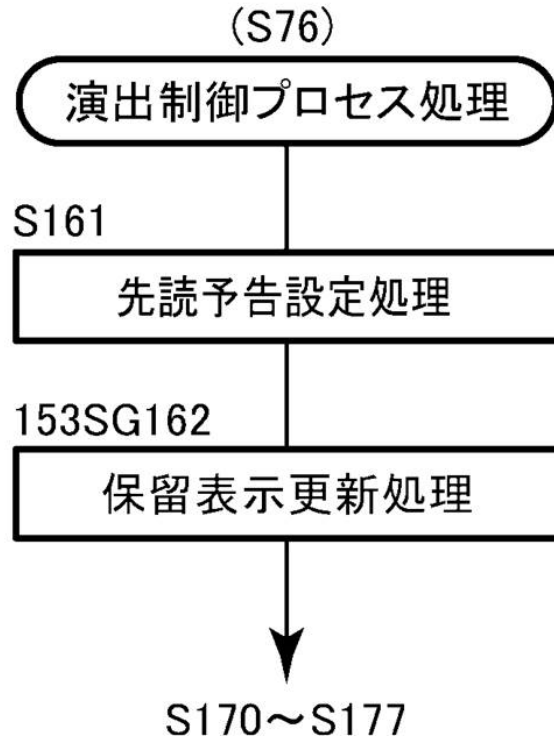
(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

50

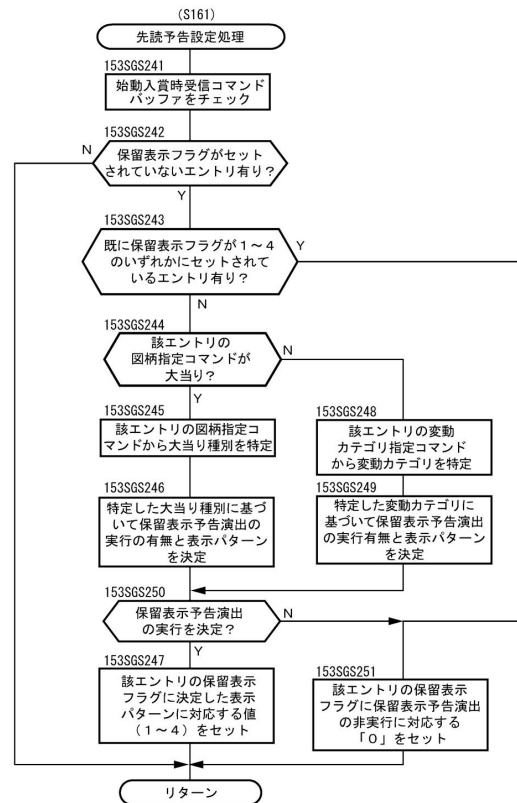
【図 11-17】

【図 11-17】



【図 11-18】

【図 11-18】



10

20

【図 11-19】

【図 11-19】

(A) 表示パターン決定割合 (当たりの場合)

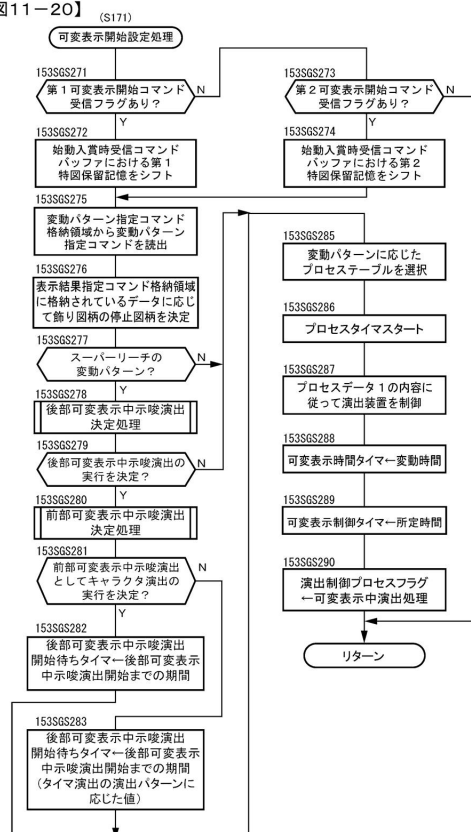
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
大当たり (大当たり A)	5%	55%	20%	10%	10%
大当たり (大当たり B or C)	5%	20%	55%	10%	10%

(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当たりの場合)

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・小当たり (その他)	75%	20%	5%	0%	0%
はずれ (Sリーチ)	55%	25%	10%	5%	5%

【図 11-20】

【図 11-20】



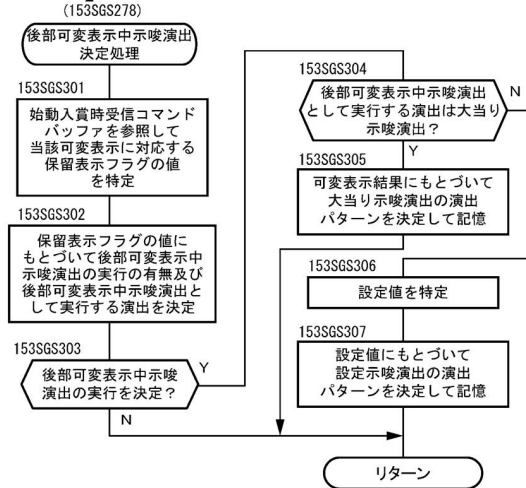
30

40

50

【図 11-21】

【図 11-21】



【図 11-22】

【図 11-22】

(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

10

【図 11-23】

【図 11-23】

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 11-24】

【図 11-24】

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%	20%
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%

20

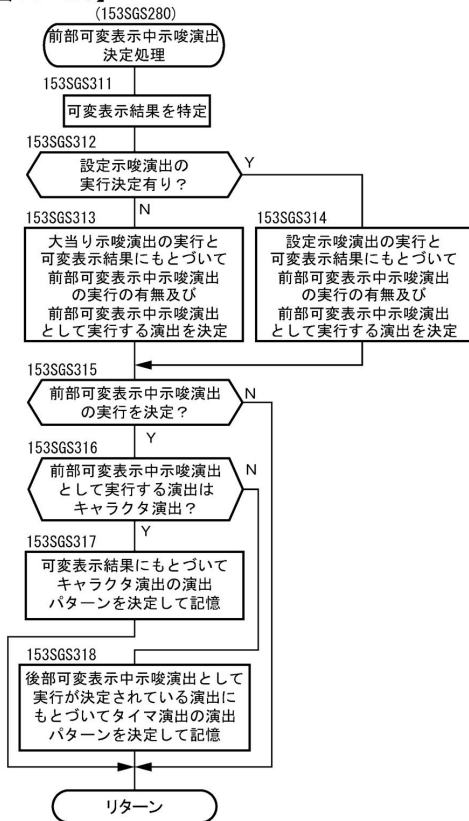
30

40

50

【図 11-25】

【図11-25】



【図 11-26】

【図11-26】

(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	タイマ 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	タイマ 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マ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)
タイマ演出	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
タイマ演出	高	高

【図 11-27】

【図11-27】

(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) タイマ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%

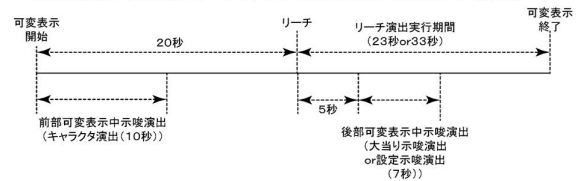
(C) タイマ演出の各演出パターンの内容

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

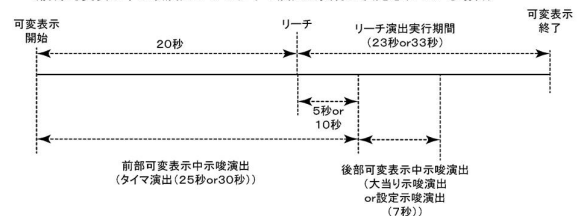
【図 11-28】

【図11-28】

(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マ演出の実行が決定されている場合)



10

20

30

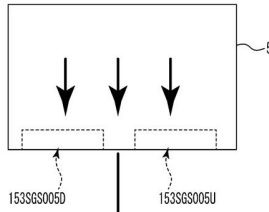
40

50

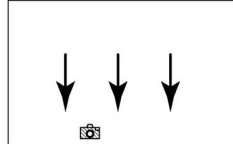
【図 11-29】

【図11-29】

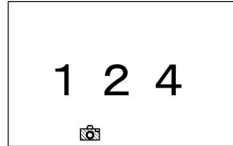
(A)



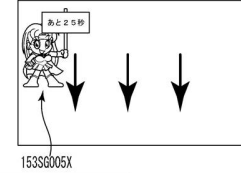
(B) カメラ保留表示発生



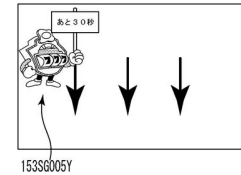
(C) 可変表示終了



(D) パターンTS-1 (可変表示開始)



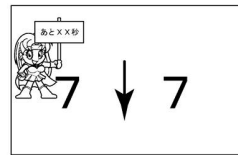
(E) パターンTS-2 (可変表示開始)



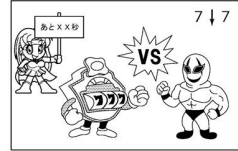
【図 11-30】

【図11-30】

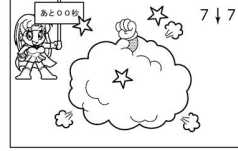
(F) リーチ



(G) スーパーリーチのリーチ演出開始



(H) タイマが0秒に到達 (タイマ演出終了)



(I) パターンAS-1



(J) パターンAS-2

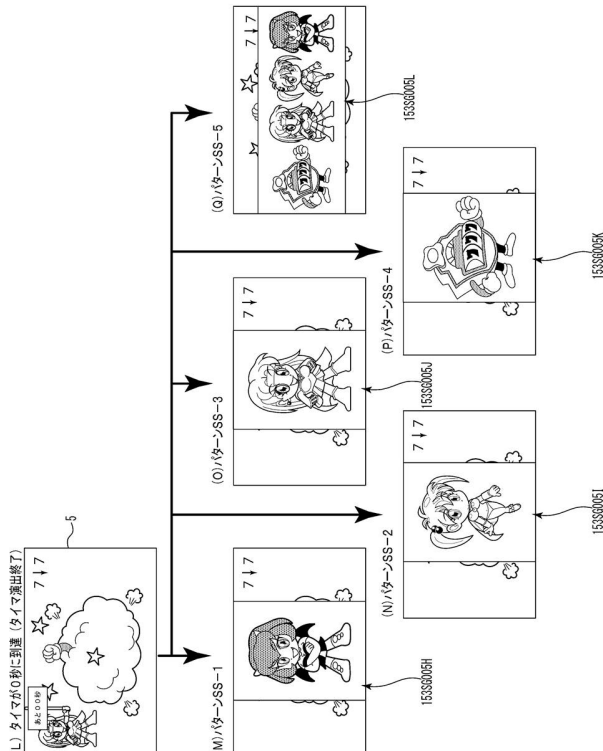


(K) パターンAS-3



【図 11-31】

【図11-31】



【図 11-32】

【図11-32】 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

10

20

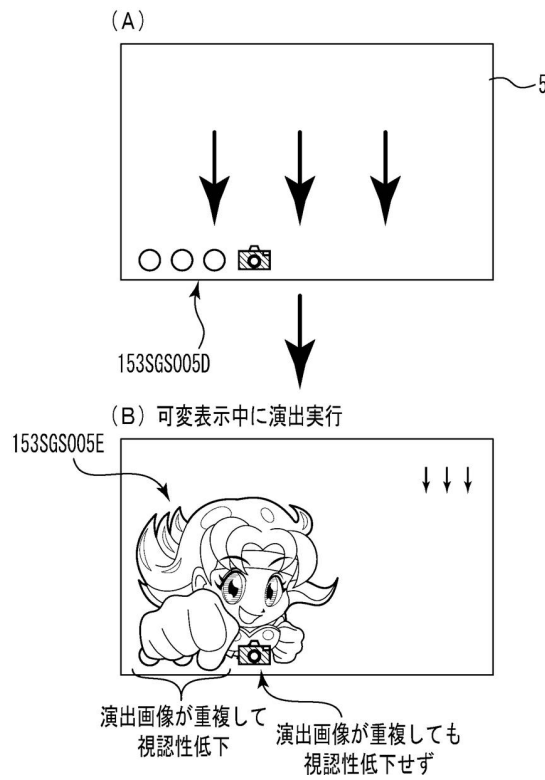
30

40

50

【図 1 1 - 3 3】

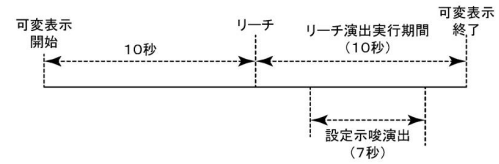
【図 11-33】変形例 1 5 3 S G - 2



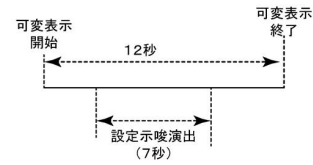
【図 1 1 - 3 4】

【図 11-34】変形例 1 5 3 S G - 3

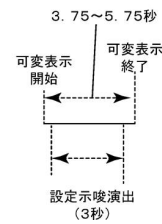
(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



(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



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6997058(JP, B2)
特開2017-153903(JP, A)
特開2019-000485(JP, A)
特開2014-033781(JP, A)
特開2016-112318(JP, A)
特開2016-116725(JP, A)
特開2017-196320(JP, A)
- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02