

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7271272号
(P7271272)

(45)発行日 令和5年5月11日(2023.5.11)

(24)登録日 令和5年4月28日(2023.4.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全172頁)

(21)出願番号	特願2019-72832(P2019-72832)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年4月5日(2019.4.5)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-168282(P2020-168282 A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和2年10月15日(2020.10.15)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
審査請求日	令和4年2月8日(2022.2.8)		株式会社三共内
		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
前記表示手段を用いて演出識別情報を可変表示する可変表示演出手段と、
前記表示手段を用いて段階的な表示態様の变化により、段階に対応した前記有利状態に
制御される期待度を示唆可能な示唆表示を表示する示唆表示演出手段と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記示唆表示演出手段は、
複数種類のタイミングで前記示唆表示を一旦消去することが可能であり、
前記示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、
前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前に実行された特定演出が再度実行
された後、一旦消去する前よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した
前記示唆表示を表示することが可能であり、
前記示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された前記示唆表示が前記
有利状態に制御される期待度に対応したいずれの段階に変化するかの割合が異なり、
前記可変表示演出手段は、前記示唆表示が一旦消去された状態において、前記演出識別
情報を継続して可変表示し、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知

する特別示唆演出を実行可能であり、

前記特別示唆演出として、第1特別示唆演出と、該第1特別示唆演出と演出態様が異なる第2特別示唆演出と、を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能なものがあった。このような遊技機としては、例えばメータ表示のように、段階的な表示態様の变化により、有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示をするものがあった（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2013-233322号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1のように、段階的な表示態様の变化により、有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示をする演出では、示唆表示が変化するタイミングに意外性がなく、遊技において興趣を盛上げることが不十分であるという問題があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技において興趣を盛上げることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

前記表示手段を用いて演出識別情報を可変表示する可変表示演出手段と、

前記表示手段を用いて段階的な表示態様の变化により、段階に対応した前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を表示する示唆表示演出手段と、

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

前記示唆表示演出手段は、

複数種類のタイミングで前記示唆表示を一旦消去することが可能であり、

前記示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、

前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前に実行された特定演出が再度実行された後、一旦消去する前よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示を表示することが可能であり、

前記示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された前記示唆表示が前記有利状態に制御される期待度に対応したいずれの段階に変化するかの割合が異なり、

前記可変表示演出手段は、前記示唆表示が一旦消去された状態において、前記演出識別情報を継続して可変表示し、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能であり、

前記特別示唆演出として、第1特別示唆演出と、該第1特別示唆演出と演出態様が異なる第2特別示唆演出と、を含む、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

(1) 遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態等)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(パチンコ遊技機1等)であって、

段階的な表示態様(数値表示およびレベル表示等の段階的な表示態様)の変化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示(図8-4等の示唆表示111F001等)を表示する示唆表示手段を備え、

前記示唆表示手段は、前記示唆表示を一旦消去した(図8-4(J)等)後に再度表示する(図8-4(M)等)ことが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前(図8-4(I)のような80%等)よりも前記有利状態に制御される期待度
10
が高い段階に変化した前記示唆表示(図8-4(M)のような100%等)を表示することが可能であり(図8-4(M)のような100%等)、

さらに、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、チャンスアップ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10-2に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3やパターンCU-4で実行する部分)、前記特別示唆演出として、
20
第1特別示唆演出と該第1特別示唆演出とは演出態様が異なる第2特別示唆演出とを実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3とパターンCU-4とで実行可能な部分)、

前記有利状態に制御されるときに前記第1特別示唆演出を実行する割合は、設定されている設定値にかかわらず同一割合であり(例えば、図10-4(A)に示すように、パターンCU-3の決定割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず10%
である部分)、

前記有利状態に制御されるときに前記第2特別示唆演出を実行する割合は、設定されている設定値に応じて異なる(例えば、図10-4(A)に示すように、パターンCU-4の決定割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる部分)、

ことを特徴としている。

【0007】

このような構成によれば、示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することが可能であるので、示唆表示が変化するタイミングに意外性があり、示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することにより、遊技において興趣を盛上げることができる。また、特別示唆演出として第1特別示唆演出と第2特別示唆演出とのどちらが実行されるかに対し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。

【0008】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記示唆表示手段は、前記有利状態に制御されない旨の所定報知(図8-4(J等)のようなはずれ表示結果の報知等)がされた後に、前記示唆表示を一旦消去した(図8-4(J)等)後に、再度表示することが可能である(図8-4(M)等)。

【0009】

このような構成によれば、有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても、遊技者の有利状態への期待感を持続させることができる。

【0010】

(3) 前記(1)または(2)の遊技機において、

前記示唆表示手段は、前記有利状態に制御されない旨の所定報知(図8-4(J等)の
50

ようなはずれ表示結果の報知等)がされた後に、特別演出(図8-4(K)~(O)の特別演出としてのルーレット演出等)を実行し、当該特別演出の実行に関連して、前記示唆表示を再度表示することが可能である(図8-4(M)等)。

【0011】

このような構成によれば、有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

【0012】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記示唆表示の段階的な表示態様の変化に関与可能な所定演出(図8-4(E),(F),(G)のチャンスアップ演出)を実行可能な所定演出手段(演出制御用CPU120)をさらに備え、

前記示唆表示手段は、前記示唆表示を一旦消去する前に実行された前記所定演出を、前記示唆表示を再度したときに再度実行することが可能であり、前記所定演出が実行されたことに応じて、前記示唆表示における表示態様の段階を変化させることが可能である(〔示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例〕)。

【0013】

このような構成によれば、示唆表示を一旦消去する前に実行された所定演出を、示唆表示を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度所定演出が実行されて有利状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

【0014】

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記示唆表示手段は、複数種類のタイミングで前記示唆表示を一旦消去することが可能であり(図8-6の(A)~(C)の第1タイミング~第3タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等)、前記示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、前記再度表示された前記示唆表示が示唆する期待度がどの段階に変化するかの割合が異なる(図8-5(B)に示すように、例えば、第1SPリーチはずれ表示の段階および第2SPリーチはずれ表示の段階で示唆表示111F001が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示111F001が一旦消去された場合と比べて、示唆表示111F001が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる等)。

【0015】

このような構成によれば、示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された示唆表示が示唆する期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0016】

(6) 前記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段をさらに備え(CPU103等)、

前記示唆表示手段は、前記設定手段により設定された設定値が遊技者にとって有利である程、前記再度表示された前記示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い(〔設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例〕)。

【0017】

このような構成によれば、設定手段により設定された設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高いため

10

20

30

40

50

、示唆表示の再度表示に遊技者を注目させて興趣を盛上げることができる。

【0018】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（７）から（１４）の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１０－２００９０２号公報に示されているような、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、設定された設定値に応じて有利状態に制御される割合が異なるとともに、設定されている設定値を示唆する演出を実行可能なものがあった。しかしながら、上記した従来の遊技機は、設定値の示唆が有利状態に制御されるか否かの判定の結果に関係しないので、遊技興趣を向上できないという問題があり、この点に鑑み、遊技興趣を向上することのできる遊技機の提供が求められている。

10

【0019】

（７） 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示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０－２に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４で実行する部分）、前記特別示唆演出として、第１特別示唆演出と該第１特別示唆演出とは演出態様が異なる第２特別示唆演出とを実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３とパターンＣＵ－４とで実行可能な部分）、

20

前記有利状態に制御されるときに前記第１特別示唆演出を実行する割合は、設定されている設定値にかかわらず同一割合であり（例えば、図１０－４（Ａ）に示すように、パターンＣＵ－３の決定割合はパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず１０％である部分）、

前記有利状態に制御されるときに前記第２特別示唆演出を実行する割合は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図１０－４（Ａ）に示すように、パターンＣＵ－４の決定割合はパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出として第１特別示唆演出と第２特別示唆演出とのどちらが実行されるかに対し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。

【0020】

（８） 前記（７）の遊技機において、

前記有利状態に制御されるときに、前記特別示唆演出の実行割合が設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図１０－４（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りであることにもとづいてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する際に、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じてパターンＣＵ－３に決定される割合とパターンＣＵ－４に決定される割合の合計が異なる部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出の実行割合によって遊技機に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、示唆演出の興趣を向上できる。

【0021】

（９） 前記（７）または（８）の遊技機において、

前記特別示唆演出が実行されてから所定条件が成立するまでの所定期間に、設定されている設定値に応じた異なる割合にて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を更に備える（例えば、図１０－７及び図１０－８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０がチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４にて実行した後に、パチンコ遊技機１

50

に設定されている設定値に応じた異なる割合にて設定値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、実行割合によって設定値が示唆される所定演出が、特別示唆演出が実行された後の所定期間において実行されるので、該所定期間の遊技興趣を向上できる。

【0022】

(10) 前記(9)の遊技機において、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、前記特別示唆演出に対応する演出であって前記特別示唆演出とは演出態様が異なる特殊演出を実行可能であり(例えば、変形例129SG-1として図10-11に示すように、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3にて実行した後に更にチャンスアップ演出をパターンCU-4にて実行可能な部分)、

10

前記特別示唆演出と前記特殊演出とが特定期間内に実行されることで、設定されている設定値が複数の設定値の一部の設定値であることを遊技者が特定可能である(例えば、変形例129SG-1として図10-11に示すように、チャンスアップ演出が1の可変表示中においてパターンCU-3とパターンCU-4とで2回実行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4~6の範囲であると特定できる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出と特殊演出とが特定期間内に実行されることによって一部の設定値が特定可能となるか否かに対し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。

20

【0023】

(11) 前記(9)の遊技機において、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、前記特別示唆演出に対応する特殊演出を実行可能であり(例えば、変形例129SG-1として図10-11に示すように、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3にて実行した後に更にチャンスアップ演出をパターンCU-4にて実行可能な部分)、

特定期間内における前記特別示唆演出の実行回数と前記特殊演出の実行回数との合計回数にもとづいて、設定されている設定値が複数の設定値の一部の設定値であることを遊技者が特定可能である(例えば、変形例129SG-1として図10-11に示すように、チャンスアップ演出が1の可変表示中においてパターンCU-3とパターンCU-4とで2回実行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4~6の範囲であると特定できる部分)

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定期間内において特別示唆演出と特殊演出とが何回実行されるの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。

【0024】

(12) 前記(7)から(11)のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、演出態様が段階的に変化する演出であって前記特別示唆演出となる特別段階の演出を含む段階演出を実行可能であって(例えば、変形例129SG-2として図10-12に示すように、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出を実行可能な部分)、

40

前記所定演出実行手段は、前記特別段階の演出に続く段階演出であって(例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出の5段階目を実行可能な部分)、特定の設定値が設定されていることを示唆する特定設定値示唆段階の演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出の6段階目を実行可能な部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、段階演出が特別段階まで変化した後に、更に特定設定値示唆段階まで変化するか否かに対し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。

【0025】

(13) 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

50

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示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-2に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する特定示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行可能な部分）、

前記示唆演出実行手段が所定期間において前記特定示唆演出を実行する回数は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、変形例129SG-3として図10-13に示すように、チャンスアップ演出がパターンCU-2にて3回実行される場合はパチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合であり、チャンスアップ演出がパターンCU-2にて1回や2階実行される場合はパチンコ遊技機1に設定値として1～5のいずれかが設定されている場合である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定示唆演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができるので、示唆演出の興趣を向上できる。

【0026】

(14) 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示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-2に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する複数の特別示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3やパターンCU-4で実行する部分）、

前記特別示唆演出のうちのいずれかが実行される割合は、設定されている設定値にかかわらず同一であり（例えば、変形例129SG-4として図10-14に示すように、パターンCU-3の決定割合とパターンCU-4の決定割合の合計はパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず15%である部分）、

前記特別示唆演出のうちのいずれかの実行割合は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、変形例129SG-4として図10-14に示すように、パターンCU-3の決定割合とパターンCU-4の決定割合とは、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る部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることを報知する複数の特別示唆演出のうち、少なくとも1の特別示唆演出の実行割合によって遊技機に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、示唆演出の興趣を向上できる。

【0027】

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

【図面の簡単な説明】

【0028】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

- 【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-1】特徴部 1 1 1 F における演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 8-2】特徴部 1 1 1 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-3】特徴部 1 1 1 F におけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-4】段階的に表示態様が変化可能な示唆表示の演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。
- 【図 8-5】示唆表示有無判定テーブルを示す図である。
- 【図 8-6】示唆表示の演出タイミングの代表例を示すタイミングチャートである。
- 【図 9-1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 9-2】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 9-3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 9-4】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 9-5】各乱数を示す説明図である。
- 【図 9-6】変動パターンを例示する図である。
- 【図 9-7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-8】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-9】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 9-10】(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 9-11】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。
- 【図 9-12】(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 9-13】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-14】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-15】可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-16】可変表示中演出種別の内容を示す説明図である。
- 【図 9-17】(A) は演出 (リーチ予告) 種別決定用テーブル A を示す図、(B) は演出 (設定示唆) 種別決定用テーブル B を示す図である。
- 【図 9-18】(A) ~ (C) は可変表示中演出の流れを示す図である。
- 【図 9-19】(A) はパターン P T-8 に基づくリーチ予告 (低) の演出態様を示す図、(B) はパターン P T-9 に基づくリーチ予告 (高) の演出態様を示す図である。
- 【図 9-20】(A) は変形例 1 としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャート、(B) は演出種別決定用テーブル C を用いた場合のリーチ予告と設定示唆の決定割合を示す図である。
- 【図 9-21】(A) は実施例 2 としての可変表示中演出の演出期間を示す図、(B) は可変表示中演出実行決定テーブルを示す図である。
- 【図 9-22】(A) は変動パターンがノーマルリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがスーパーリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。
- 【図 9-23】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
- 【図 9-24】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
- 【図 9-25】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
- 【図 9-26】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 9-27】(A) は実施例 3 において変動パターンがノーマルリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがスーパーリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 9-28】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 9-29】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 9-30】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 9-31】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 9-32】実施例 4 としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。

【図 9-33】実施例 4 としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-34】(A) は実施例 4 において変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがノーマルリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(C) は変動パターンがスーパーリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 9-35】第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 9-36】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 9-37】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 9-38】変形例 2 としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。

【図 9-39】(A) は変形例 2 において全変動パターン共通で設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(C) は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 3 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 10-1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 10-2】チャンスアップ演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 10-3】チャンスアップ演出の演出パターンを示す説明図である。

【図 10-4】チャンスアップ演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 10-5】設定値示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 10-6】設定値示唆演出の演出パターンを示す説明図である。

【図 10-7】設定値示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 10-8】チャンスアップ演出と設定値示唆演出の実行可能期間を示す説明図である。

【図 10-9】チャンスアップ演出の演出態様を示す図である。

【図 10-10】設定値示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 10-11】変形例におけるチャンスアップ演出の実行可能期間を示す説明図である。

【図 10-12】変形例におけるステップアップ演出の実行段階を示す説明図である。

【図 10-13】変形例におけるチャンスアップ演出の実行可能期間を示す説明図である。

【図 10-14】変形例におけるチャンスアップ演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0029】

10

20

30

40

50

(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。

【0030】

(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。

10

【0031】

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。

【0032】

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。

20

【0033】

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

30

【0034】

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（ElectroLuminescence）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。

【0035】

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

40

【0036】

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。

50

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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

10

20

30

40

50

動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0047】

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。

【0048】

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

10

【0049】

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。

【0050】

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

20

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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

30

【0054】

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。

【0055】

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

40

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

50

(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。

【0059】

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）。

10

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

20

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。

【0063】

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

30

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

40

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。

【0067】

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

50

様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

（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。

【0077】

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。

【0078】

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

10

【0079】

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

20

【0080】

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

【0081】

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

30

【0082】

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

40

【0083】

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

50

ともある。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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）。

【0088】

（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。

【0089】

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

【0090】

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（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Outputport）105とを備える。

【0091】

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

10

20

30

40

50

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。

【0092】

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。

【0093】

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、普通図柄表示器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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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。

10

20

30

40

50

【0101】

表示制御部123は、VDP (VideoDisplayProcessor)、CGROM (CharacterGeneratorROM)、VRAM (VideoRAM)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。

【0102】

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

10

【0103】

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。

【0104】

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

20

【0105】

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

【0106】

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

30

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

（動作）

40

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0110】

（主基板11の主要な動作）

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

【0111】

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

50

クポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0112】

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

10

【0113】

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

【0114】

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

20

【0115】

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。

30

【0116】

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

40

【0117】

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。

【0118】

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

50

技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用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。

【0119】

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。

【0120】

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

【0121】

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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0122】

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

【0123】

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。

10

20

30

40

50

【0124】

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）。

【0125】

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。

10

【0126】

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

20

【0127】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、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）。

30

【0128】

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

【0129】

40

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

【0130】

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

50

れる。

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

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

10

20

30

40

50

り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

10

20

30

40

50

基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 4 6 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定さ

10

20

30

40

50

れる表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 5 1 】

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。

【 0 1 5 2 】

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。

【 0 1 5 3 】

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。

【 0 1 5 4 】

ステップS176の大当たり中演出処理は、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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

【0155】

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

【0156】

(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。

【0157】

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

【0158】

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）。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

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。

【０１６３】

（特徴部１１１Ｆに関する説明）

〔特徴部１１１Ｆの制御の概要〕

次に、本実施の形態の特徴部１１１Ｆについて説明する。特徴部１１１Ｆについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術の説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【０１６４】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機１は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【０１６５】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機１に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば１～６の３段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、６段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

【０１６６】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。６段階の設定値のうち、例えば設定値６は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値１は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【０１６７】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。

【０１６８】

特徴部１１１Ｆについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、設定手段に関する示唆をする設定示唆演出として、設定値がいずれの設定値であるかを示唆する設定値示唆に関する演出（以下、設定値示唆演出と呼ぶ）を実行する制御例を説明する。なお、設定示唆演出としては、設定値が変更された（起動時に設定変更処理が実行された）ことを示唆する設定変更示唆に関する演出（以下、設定変更示唆演出と呼ぶ）を実行するようにしてもよい。

【０１６９】

特徴部１１１Ｆについては、飾り図柄の可変表示中において、飾り図柄の表示領域にお

10

20

30

40

50

いて、回転数カウンタ（電源投入時または前回の大当たり遊技状態の終了時から新たに大当たりが発生するまでの可変表示回数を計数するカウンタ）の画像等の特定表示を実行可能であって、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告としての大当たり予告等の予告演出に対応する特定態様で当該特定表示を表示可能であるとともに、設定示唆演出に対応する特別態様で当該特定表示を表示可能あり、飾り図柄の表示とは異なる表示の優先度により、当該特定表示を表示可能である例を説明する。

【0170】

〔特徴部111Fのコマンドの構成〕

図8-1は、特徴部111F、103F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。なお、図8-2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。

【0171】

図8-1に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで変動表示される飾り図柄等の変動パターン（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。なお、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターン等に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0172】

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

【0173】

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、図8-1のパチンコ遊技機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、例えば図8-1のパチンコ遊技機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。

【0174】

コマンド96XXHは、図8-1のパチンコ遊技機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

10

20

30

40

50

知処理によって報知される。

【0175】

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。

10

【0176】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されること等により、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果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。

【0177】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

20

【0178】

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

30

【0179】

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。

40

【0180】

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。演出制御用CP

50

U120は、設定値指定コマンドにより指定された設定値をRAM122に記憶する。RAM122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であり、RAM122において、記憶された設定値は、電源供給が停止してもバックアップ記憶される。RAM122において記憶された設定値のデータは、演出制御用CPU120側が設定値指定コマンドを受信したときに更新される。これにより、演出制御用CPU120側では、RAM122の記憶データに基づいて、現在の設定値を常時認識可能である。コマンドE101Hは、図8-1のパチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

【0181】

コマンドF1XXHおよびコマンドF2XXHである。これらのコマンドは、第1始動入賞口、または、第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドF1XXHは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドF2XXHは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【0182】

コマンドF1XXHは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドF2XXHは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【0183】

〔変動パターン指定コマンドに基づく処理〕

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

【0184】

〔演出制御メイン処理〕

次に、特徴部111Fにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図8-2は、特徴部111Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図8-2において、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（207SGS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0185】

また、演出制御用CPU120は、主基板11から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（207SGS403）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（207SGS404）、該コマンド受信待ちタイマがタ

10

20

30

40

50

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

【0186】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；Y）、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS406）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（207SGS406；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（207SGS407）、207SGS427に進む。

10

【0187】

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

20

【0188】

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

30

【0189】

207SGS412において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する（40FS001）。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板11から演出制御基板12に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用CPU120によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図8-3において説明する。

40

【0190】

40FS001においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（207SGS416）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合（207SGS416；N）は207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（207SGS416；Y）は207SGS427に進む。

【0191】

50

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

【0192】

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

【0193】

なお、図パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、遊技者にとって有利な設定値(例えば、「6」)が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が(例えば「1」)が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0194】

また、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、遊技者にとって有利な設定値(例えば、「6」)が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が(例えば「1」)が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値(例えば、「6」)が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が(例えば「1」)が設定された場合とで、スピーカ8L, 8Rから出力される音の音量や、遊技効果ランプ9の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0195】

次に、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする(207SGS428)。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視(207SGS429)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット(オン)されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし(207SGS430)、以下の処理を実行する。

【0196】

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する(207SGS431)。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機1の起動報知を実行すればよい。

【0197】

なお、本実施の形態における特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。例えば、のパチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する。なお、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なってもよい。

10

【0198】

また、パチンコ遊技機1を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されておらず、且つRAM102におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する。なお、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングは異なってもよい。

20

【0199】

本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機1がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行することと、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用CPU120が遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行することの両方を含んでいる。

【0200】

また、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。なお、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

30

【0201】

特に、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置5においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機1の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

40

【0202】

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

50

を出力するようにしてもよい。

【0203】

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

10

【0204】

また、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機1に設けられている全ての遊技効果ランプ9を発光させる一方で、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機1に設けられている遊技効果ランプ9のうち一部のみを発光させてもよい。

【0205】

さらに、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠が開放されている状態であるので、スピーカ8L, 8Rのうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機1に3個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ8L, 8Rからの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置5において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置5において「RAMがクリアされました」等のRAM102やRAM122がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

20

【0206】

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

30

【0207】

なお、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

40

【0208】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機1の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機1の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず1の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機1の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊

50

技機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

【0209】

また、初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示してもよく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【0210】

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

【0211】

次に演出制御用 CPU 120 は、電源断検出処理を実行する（207SGS432）。電源断検出処理では、演出制御用 CPU 120 は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する。電源断信号の入力が無い場合は、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は、RAM 122 に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し、該特定したバックアップデータを RAM 122 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0212】

次に演出制御用 CPU 120 は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：207SGS433）。このコマンド解析処理において演出制御用 CPU 120 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 11 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で受信され、RAM 122 に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図 8-1 参照）であるのか解析する。

【0213】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセス処理を行う（207SGS434）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して画像表示装置 5 の表示制御を実行する。

【0214】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（207SGS435）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（207SGS436）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（207SGS437）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（207SGS438）を実行する。その後、S52 に移行する。

【0215】

なお、遊技者情報入力処理では、演出制御用 CPU 120 は、遊技者のスティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報を RAM 122 に記憶する。更に、演出制御用 CPU 120 は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される

毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【0216】

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

10

【0217】

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

【0218】

〔サブ側遊技停止処理〕

図8-2は、40FS001において実行されるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドをRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。そして、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

20

【0219】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(40FS010)。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【0220】

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

【0221】

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0222】

50

40FS013において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS014の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0223】

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0224】

40FS015において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0225】

40FS016において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0226】

40FS017において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS018の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0227】

40FS018において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファ

10

20

30

40

50

ァを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板１２に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板１２につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

【０２２８】

４０ＦＳ０１８において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１９の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する（４０ＦＳ０２０）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置５の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

【０２２９】

４０ＦＳ０１９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する（４０ＦＳ０１９）。これらのコマンドは、例えば、図８－１に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置５等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０２３０】

〔サブ側遊技停止処理により得られる効果〕

図８－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０２３１】

図８－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０２３２】

図８－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを受信したとしても第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを破棄するため、当該第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０２３３】

図８－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されているときに、第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを受信したとしても第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを破棄するため、当該第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0234】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0235】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【0236】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0237】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【0238】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【0239】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0240】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

40

【0241】

図8-3に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことがで

50

きるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0242】

図 8-3 の 40FS020 に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置 5 等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【0243】

〔段階的な表示態様が変化する示唆表示の演出例〕

次に、特徴部 111F について、段階的な表示態様（数値表示およびレベル表示等の段階的な表示態様）の変化により、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を実行する演出例を説明する。この演出例では、示唆表示の一例として、所謂メータ表示を用いる例を示す。メータ表示は、大当り遊技状態に制御される期待度を数値およびレベルゲージ表示により示す期待度の大きさのレベルを表示する画像であり、数値が多く、レベル表示が高い程、大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを示唆する表示である。

【0244】

図 8-4 は、段階的に表示態様が変化する示唆表示の演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。図 8-4 (A) ~ (P) においては、飾り図柄の可変表示の変動開始時から 1 回目の示唆表示の実行を経て、一旦消去した示唆表示が再度表示されるまでの演出等が示されている。

【0245】

図 8-4 (A) ~ (F) には、飾り図柄（特別図柄）の可変表示の変動開始後において、示唆表示が実行され、演出状態が第 1 SP 演出に発展して第 1 SP 演出が実行されている状態が示されている。図 8-4 (G), (H) には、第 1 SP 演出でのミッション成功（課題達成）により、演出状態が第 3 SP 演出に発展した状態が示されている。図 8-4 (I) ~ (P) には、第 1 SP 演出でのミッション失敗（課題不達成）により、一旦可変表示結果がはずれ表示結果となった後、示唆表示が再度表示される場合の演出状態と、示唆表示が再度表示されない場合との演出状態が示されている。

【0246】

図 8-4 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部では、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に対応して、左、中、右の飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R での左、中、右の飾り図柄の可変表示の変動が開始される。図中における下向き矢印は、飾り図柄が変動中であることを示している。

【0247】

当該可変表示において示唆表示の演出を実行することが決定されているときには、図 8-4 (B) に示すように、可変表示の変動開始後、所定期間が経過したときに、飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R に左側の領域において、メータ表示形式で大当り遊技状態となる期待度を示唆可能な画像よりなる示唆表示 111F001 の表示が開始される。

【0248】

示唆表示 111F001 は、数値表示（％表示）によりメータ表示をする数値表示部 111F002 と、レベルゲージ表示（5 分割されたゲージブロックの着色表示）によりメータ表示（20％刻みで 100％まで表示可能）をするレベル表示部 111F003 とを含み、数値表示部 111F002 およびレベル表示部 111F003 の両方で同じ期待度レベルを表示する。なお、示唆表示 111F001 は、数値表示部 111F002 のみで構成されてもよく、レベル表示部 111F003 のみで構成されてもよい。

【0249】

示唆表示 111F001 は、大当り遊技状態に制御される期待度をメータ表示により示唆する画像であり、0％～100％の表示をすることが可能であるが、0％が表示されても大当り遊技状態に制御される場合はあり、100％が表示されても大当り遊技状態に制

10

20

30

40

50

御される場合はあり得る。このように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度の大体の大きさの目安を表示するものである。

【0 2 5 0】

なお、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 としては、1 0 0 % が表示されたときに、大当り遊技状態に制御されることが確定するような演出をしてもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、演出制御状態が、大当り遊技状態に制御される期待度が高い状態に進行するか否か（例えば、大当り期待度が高い S P 演出への移行等）の期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、リーチ状態となるか否かの期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、リーチ状態のうち、スーパーリーチ状態となるか否かの期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、演出状態が段階的にステップアップすることに応じて、大当りとなる期待度が高くなる、所謂ステップアップ演出について、ステップアップするか否かの期待度を示すものであってもよい。

【0 2 5 1】

例えば、第 1 S P 演出に発展する変動パターンの可変表示においては、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上をキャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が登っていく表示がされ、「登りきったら大チャンス」というような文字によりミッション（課題）を説明するミッション説明画像 1 1 1 F 0 0 6 が表示される。そのときには、第 1 S P 演出に発展したことを示す「S P 1 発展」という文字が表示される。このような画像表示により、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上をキャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が登りきることににより、遊技者にとって大当り遊技状態となる期待度が高いことが示唆される。

【0 2 5 2】

例えば、第 1 S P 演出において、図 8 - 4 (D) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上の第 1 区間を登ると、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 において、メータ表示（数値表示部 1 1 1 F 0 0 2 の数値およびレベル表示部 1 1 1 F 0 0 3 のレベルゲージ）が 2 0 % まで上昇するチャンスアップ演出が実行される。

【0 2 5 3】

そして、図 8 - 4 (E) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 がさらに坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上の第 2 区間を登ると、「CHANCE UP + 2 0」というような文字よりなるチャンスアップ画像 1 1 1 F 0 0 7 が表示されるとともに、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 下部に星型画像 1 1 1 F 0 0 8 が表示されるチャンスアップ演出が実行され、それに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においてメータ表示（数値およびレベルゲージ）が 4 0 % まで上昇する表示がされる。

【0 2 5 4】

さらに、図 8 - 4 (F) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 がさらに坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上の第 3 区間を登ると、「CHANCE UP + 2 0」というような文字よりなるチャンスアップ画像 1 1 1 F 0 0 7 が表示されるとともに、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 下部に星型画像 1 1 1 F 0 0 8 が追加表示されるチャンスアップ演出が実行され、それに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においてメータ表示（数値およびレベルゲージ）が 6 0 % まで上昇する表示がされる。

【0 2 5 5】

このように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においては、チャンスアップ演出が実行されることに対応して、メータ表示（数値およびレベルゲージ）について、期待度の大きさのレベル表示が増加する演出が実行される。

【0 2 5 6】

その後、図 8 - 4 (G) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上を登りきったときには、それに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においてメータ表示（数値およびレベルゲージ）が 1 0 0 % まで上昇する表示がされる。そして、「

成功！！」という文字の画像が表示され、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 の上をキャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が登りきったことを報知する演出がされる。次に、第 1 S P 演出から第 3 S P 演出に発展する変動パターンの中には、図 8-4 (H) に示すように、「発展！！ S P 3」というような文字画像が表示され、演出状態が第 3 S P 演出に発展したことが報知され、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 がバトル演出をする第 3 S P 演出が開始される。
【0257】

一方、図 8-4 (I) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上を登りきれずに途中で転落するときには、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においてメータ表示（数値およびレベルゲージ）が 60% を超えて上昇する表示がされない。そして、「失敗！」という文字の画像が表示され、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 の上をキャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が登りきれなかったことを報知する演出がされる。

10

【0258】

そして、図 8-4 (J) に示すように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を含むそれまでに表示されていた画像がすべて消去され、飾り図柄が中央部に移動して拡大表示され、はずれ表示結果で仮停止する。しかし、その後、図 8-4 (K) に示すように、はずれ表示結果となった飾り図柄が縮小されて右上隅部に移動表示され、表示領域の中央部において、「ルーレットチャンス！」という文字画像、および、「指先に S P が止まれば S P 発展」という文字画像が表示されるとともに、「×」、「S P 2」、「S P 3」という演出の選択肢が表示されたルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 と、指先を示す指先画像 1 1 1 F 0 1 0 とが表示され、特別演出として、ルーレットゲームのゲーム結果に応じて演出の進行パターンが選択されるルーレット演出の実行が開始される。

20

【0259】

ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 において「×」は、演出が発展せずに可変表示が終了するという意味を示している。ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 において「S P 2」は、第 2 S P 演出に発展するという意味を示している。ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 において「S P 3」は、第 3 S P 演出に発展するという意味を示している。

【0260】

その後、ルーレット演出においては、図 8-4 (L) に示すように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が回転する状態が表示され、3 秒間程の特定時間が経過すると、図 8-4 (M) または図 8-4 (O) に示すように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が停止する画像が表示される。そして、図 8-4 (N) または図 8-4 (P) に示すように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が停止した状態で、「×」、「S P 2」、「S P 3」のうち、指先画像 1 1 1 F 0 1 0 の位置で止まった選択肢に対応する演出が、その後実行される。

30

【0261】

例えば、図 8-4 (M) のように指先画像 1 1 1 F 0 1 0 の位置に、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 における「S P 3」等の S P 演出を示す部分が止まったときには、選択された S P 演出に発展することが決定され、例えば「S P 3 発展！」という文字画像を表示する等、選択された S P 演出に発展することが表示され、第 3 S P 演出等の選択された S P 演出に発展する演出が実行されることが報知される。

【0262】

そして、図 8-4 (M) に示すように、図 8-4 (J) で一旦消去されていた示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が、複数種類のタイミングのうち、大当たり遊技状態となる期待度に対応したタイミングで、再度表示される。図 8-4 (M) のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときには、一旦消去される前（60% 以下）よりもメータ表示（数値およびレベルゲージ）が高い段階（80% 以上）を示した画像が表示される。その後、図 8-4 (N) に示すように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が消去され、発展先の S P 演出（この例では第 3 S P 演出の実行が開始される。その場合において、縮小表示された飾り図柄は、仮停止状態からリーチ状態に変更される態様で再変動を開始する。発展先の S P 演出が実行されるときにおいて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は消去される。なお、発展先の S P 演出が実行されるときにおいても、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は消去せずに継続的に表示

40

50

してもよい。

【0263】

このように、ルーレット演出でSP演出に発展することが決定された演出（ルーレット画像111F009SP演出区分が指先画像111F010の位置で停止した演出）が実行されたときには、一旦消去されていた示唆表示111F001が再度表示可能とされるので、ルーレット演出でSP演出に発展することが決定された演出は、「示唆表示の再表示決定演出」と呼ばれる。

【0264】

また、図8-4（L）に示すルーレット画像111F009の回転状態から、図8-4（O）のように、ルーレット画像111F009が停止した状態で指先画像111F010の位置に「×」が止まったときには、図8-4（P）のように、ルーレット画像111F009が消去され、はずれ表示結果で停止した飾り図柄が中央部に移動して拡大表示され、表示結果が確定する。

【0265】

なお、例えば図8-4（G）、（M）のように、示唆表示111F001のメータ表示（数値およびレベルゲージ）が100%になったときには、示唆表示111F001を大きくする等、メータ表示の画像が目立つような演出を実行してもよい。

【0266】

また、示唆表示111F001を一旦消去した後の再度の表示は、図8-4（M）のようなルーレット演出の後半のタイミングではなく、図8-4（K）のようなルーレット演出の前半のタイミングで実行してもよい。その場合においては、図8-4（K）のようなルーレット演出の選択肢が表示されている段階で、全ての選択肢がSP演出を示すことにより、必ずSP演出に発展する表示をする表示パターンがあるようにしてもよい。

【0267】

また、前述したルーレット演出は、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止したタイミング以外に、例えば、リーチ状態の開始タイミング、リーチ状態実行中のタイミング、擬似連の仮停止図柄を示す図柄が停止したタイミング、および、リーチ状態となる前のタイミング等のその他のタイミングで実行されるようにしてもよい。

【0268】

以上に説明したような演出のうち、示唆表示111F001の演出は、示唆表示111F001を一旦消去した後に、再度表示することが可能であり、示唆表示111F001を再度表示するときに、一旦消去する前よりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示111F001をすることが可能であるので、示唆表示111F001が変化するタイミングに意外性があり、遊技において興趣を盛上げることができる。

【0269】

また、示唆表示111F001は、図8-4（J）のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当たり遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、異端消去された後に、図8-4（M）のように再度表示することが可能である。これにより、大当たり遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても、遊技者の大当たり遊技状態への期待感を持続させることができる。

【0270】

また、示唆表示111F001は、図8-4（J）のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当たり遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、図8-4（K）～（M）のように、ルーレット演出のような特別演出の実行に関連して、再度表示することが可能である。これにより、大当たり遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示111F001の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示111F001が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

【0271】

〔可変表示で示唆表示111F001の実行有無を判定するデータテーブル例〕

10

20

30

40

50

次に、図 8-4 に示したような一旦消去した後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をどのように実行可能とするかを、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行するために用いるデータテーブルである各種データテーブルを用いて説明する。以下に説明する各種データは、ROM 1 2 1 に記憶されている。

【0 2 7 2】

図 8-5 (A) は、示唆表示有無判定テーブルを示す図である。示唆表示有無判定テーブルは、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出実行の有無を判定するためのテーブルである。

【0 2 7 3】

示唆表示有無判定テーブルでは、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、第 1 スーパーリーチ、「第 2 スーパーリーチ」および「第 3 スーパーリーチ」のそれぞれの変動パターンについて、演出制御用 CPU 1 2 0 が更新する演出用乱数のうち、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出実行の有無を判定するために用いる示唆表示演出有無判定用乱数 SR 2 (0 ~ 0 2 9 9 数値範囲) の抽出値と、「示唆表示演出実行有」および「示唆表示演出実行無」のそれぞれとの選択関係が示されている。図 8-5 (A) については、SR 2 の示唆表示演出実行有無への割振りについて、0 ~ 0 2 9 9 の 3 0 0 個の数値データのうち、何個のデータが割振られているかが示されている。図 8-5 (A) では、可変表示が実行されるときに、今回実行される変動パターンに対応するテーブルデータを用いて、SR 2 の抽出値に基づいて、図 8-4 に示す示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の実行の有無が決定される。

【0 2 7 4】

図 8-5 (A) では、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を実行することを選択する割合が「第 3 スーパーリーチ > 第 2 スーパーリーチ > 第 1 スーパーリーチ > ノーマルリーチ > 非リーチ >」という関係でデータ設定されている。これらの変動パターンのうち、「非リーチ」はリーチとならない可変表示の変動パターンである。

【0 2 7 5】

これらの変動パターンについて、はずれ表示結果となるときに対して大当たり表示結果となるときに選択される割合が高い順番は、「第 3 スーパーリーチ > 第 2 スーパーリーチ > 第 1 スーパーリーチ > ノーマルリーチ > 非リーチ >」である。したがって、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、可変表示がはずれ表示結果となるときに表示を実行する割合よりも、大当たり表示結果となるときに表示を実行する割合の方が高い。これにより、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されたときには、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されないときと比べて、大当たり遊技状態に制御される期待度が高いので、遊技者の期待感を高めることができる。

【0 2 7 6】

このように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、図 8-4 (J) のように、一旦消去した後に再度表示することが可能であり、図 8-4 (M) のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに、一旦消去する前よりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をすることが可能である。

【0 2 7 7】

(可変表示で示唆表示演出を実行するときの演出種類を選択するデータテーブル例)

【0 2 7 8】

図 8-5 (B) は、示唆表示演出種類選択テーブルを示す図である。示唆表示演出種類選択テーブルは、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行するときの演出の種類を選択するためのテーブルである。

【0 2 7 9】

示唆表示演出種類選択テーブルでは、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、第 1 スーパーリーチ、「第 2 スーパーリーチ」および「第 3 スーパーリーチ」のそれぞれの変動パターンについて、演出制御用 CPU 1 2 0 が更新する演出用乱数のうち、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出実行の有無を判定するために用いる示唆表示演出種類選択用乱数 SR 3 (0 ~ 0 2 0 9 数値範囲) の抽出値と、各種示唆表示演出種類との選択関係の割振りが SR 3 の個数で示されている。

【0 2 8 0】

10

20

30

40

50

示唆表示演出種類としては、（１）非リーチはずれの仮停止状態からＳＰ演出に発展しない演出、（２）ノーマルリーチはずれの仮停止状態からＳＰ演出に発展しない演出、（３）第１ＳＰリーチはずれの仮停止状態からＳＰ演出に発展しない演出、（４）非リーチはずれの仮停止状態から第２ＳＰ演出（ＳＰ２）に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示１１１Ｆ００１で「８０％」のメータ表示をする演出、（５）ノーマルリーチはずれの仮停止状態から第２ＳＰ演出（ＳＰ２）に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示１１１Ｆ００１で「８０％」のメータ表示をする演出、（６）第１ＳＰリーチはずれの仮停止状態から第２ＳＰ演出（ＳＰ２）に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示１１１Ｆ００１で「８０％」のメータ表示をする演出、（７）非リーチはずれの仮停止状態から第３ＳＰ演出（ＳＰ３）に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示１１１Ｆ００１で「１００％」のメータ表示をする演出、（８）ノーマルリーチはずれの仮停止状態から第３ＳＰ演出（ＳＰ３）に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示１１１Ｆ００１で「１００％」のメータ表示をする演出、（９）第１ＳＰリーチはずれの仮停止状態から第３ＳＰ演出（ＳＰ３）に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示１１１Ｆ００１で「１００％」のメータ表示をする演出、および、（１０）第２ＳＰリーチはずれの仮停止状態から第３ＳＰ演出（ＳＰ３）に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示１１１Ｆ００１で「１００％」のメータ表示をする演出が選択可能である。

10

【０２８１】

20

示唆表示演出種類の説明における主な用語の意味は次のとおりである。非リーチはずれは、リーチ状態とならずにはずれ図柄の組合せとなることである。ノーマルリーチはずれは、リーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第１ＳＰリーチはずれは、第１ＳＰ演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第２ＳＰリーチはずれは、第２ＳＰ演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第３ＳＰリーチはずれは、第３ＳＰ演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。

【０２８２】

第１ＳＰ演出は、基本的に第１スーパーリーチの変動パターンで実行されるＳＰ演出であるが、第２ＳＰ演出または第３ＳＰ演出に発展する前に実行するリーチ演出としても実行される場合がある。第２ＳＰ演出は、基本的に第２スーパーリーチの変動パターンで実行されるＳＰ演出であるが、第３ＳＰ演出に発展する前に実行するリーチ演出としても実行される場合がある。第３ＳＰ演出は、基本的に第３スーパーリーチの変動パターンで実行されるＳＰ演出であり、他のＳＰ演出と比べて大当たり表示結果となる時に選択される割合が高い変動パターンで基本的に実行される演出であるので、他の演出に発展する前演出に実行するリーチ演出としては用いられない。

30

【０２８３】

図８－５（Ｂ）に示すように、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」および「第１スーパーリーチ」の変動パターンでは、ＳＰ演出に発展しない演出のみが選択される。図８－５（Ｂ）に示すように、「第２スーパーリーチ」は、第２ＳＰ演出に発展する演出が選択可能であり、一旦消去した示唆表示１１１Ｆ００１を再度表示するときに「８０％」のメータ表示をする演出を選択可能である。図８－５（Ｂ）に示すように、「第３スーパーリーチ」は、第３ＳＰ演出に発展する演出が選択可能であり、一旦消去した示唆表示１１１Ｆ００１を再度表示するときに「１００％」のメータ表示をする演出を選択可能である。このように、「第３スーパーリーチ」は、「第２スーパーリーチ」と比べて、大当たりとなる期待度が高いスーパーリーチであるため、一旦消去した示唆表示１１１Ｆ００１を再度表示するときのメータ表示のレベルを、「第２スーパーリーチ」のときのメータ表示のレベルよりも高くしているため、遊技者の大当たりに対する期待感をさらに高めることができる。

40

【０２８４】

図８－５（Ｂ）に示す各演出には、実行する示唆表示１１１Ｆ００１でのチャンスアッ

50

ブ演出の実行回数および実行タイミング等の示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 に関する演出態様として、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応するような演出態様が予め定められている。

【0285】

また、図 8-5 (B) に示すように、例えば、第 1 S P リーチはずれ表示の段階および第 2 S P リーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合と比べて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。

【0286】

前述したように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前はメータ表示が「60%」以下であり、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するとき、「80%」、「100%」というような、一旦消去する前よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をすることにより、遊技において興趣を盛上げることができる。

【0287】

なお、図 8-5 (B) では、第 1 S P リーチはずれ、および、第 2 S P リーチはずれのそれぞれの状態で「80%」や「100%」のメータ表示をする演出から S P 演出が発展する示唆表示演出に加えて、80%未満の%値のメータ表示をする演出から S P 演出が発展可能な種類の示唆表示演出を設けてもよい。また、第 1 S P リーチはずれ、および、第 2 S P リーチはずれのような、飾り図柄の仮停止状態からメータ表示値に応じて S P 演出が発展する場合において、例えば、第 2 S P リーチはずれの状態でのメータ表示値が「80%」のときよりも「100%」のときの方が大当りとなる期待度を高くする等、S P 演出が発展するときのメータ表示値に応じて大当りとなる期待度が異なるようにしてもよい。

【0288】

(示唆表示を一旦消去後再表示するときのタイミングを選択するデータテーブル例)

【0289】

図 8-5 (C) は、示唆表示再開始タイミング選択テーブルを示す図である。示唆表示再開始タイミング選択テーブルは、図 8-4 (M) のように、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときのタイミングを選択決定するために用いられるデータテーブルである。

【0290】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当り時」と「はずれ時」とのそれぞれについて、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときのタイミングとして、示唆表示の「再表示決定演出後 1 秒経過時」、示唆表示の「再表示決定演出後 3 秒経過時」、示唆表示の「再表示決定演出後 5 秒経過時」が選択可能である。示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、演出制御用 CPU 120 が更新する演出用乱数のうち、示唆表示再表示開始タイミングを選択するために用いる示唆表示再表示開始タイミング選択用乱数 SR4 (0~0399 の数値範囲) の抽出値と、これら一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときのタイミングの種類との選択関係が示されている。

【0291】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、示唆表示再表示開始タイミングとしては、例えば図 8-4 (M) に示されたようなルーレット演出中において、S P 演出が選択された再表示決定演出 (ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 S P 演出区分が指先画像 1 1 1 F 0 1 0 の位置で停止したとき) の実行時からの経過時間が 1 秒、3 秒、5 秒のように複数種類設けられている。

【0292】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当り時」の方が「はずれ時」よりも長い経過時間が選択される割合が高くなるように、SR4 の抽出値と、示唆表示再表示開始タイミングとの選択関係の割振りが SR4 の個数で示されている。これにより、例

10

20

30

40

50

例えば図 8-4 (M) に示されたような S P 演出が選択された再表示決定演出後、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるまでの時間が長くなる程、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなる。

【0293】

なお、示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当り時」の方が「はずれ時」よりも長い経過時間が選択される割合が高くなるようにデータを設定したが、その逆に、「大当り時」の方が「はずれ時」よりも短い経過時間が選択される割合が高くなるようにデータを設定してもよい。その場合には、例えば図 8-4 (M) に示されたような S P 演出が選択された再表示決定演出後、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるまでの時間が長くなる程、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなる。

【0294】

なお、示唆表示再表示を開始するタイミングとしては、再表示決定演出が実行されてから所定の時間経過時のタイミングのみではなく、再表示決定演出の実行タイミングに合せたタイミングであってもよく、また、特定の予告演出の発生タイミングに合せたタイミングであってもよい。

【0295】

〔示唆表示の演出設定例および演出実行例〕

次に、図 8-5 に示した示唆表示有無判定テーブル、示唆表示演出種類選択テーブル、および、示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルを用いて、どのように示唆表示の演出を設定し、どのように示唆表示の演出を実行するかを説明する。

【0296】

演出制御用 CPU 120 では、変動パターンコマンドを受信したことに応じて、飾り図柄の可変表示を実行する場合において、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、演出制御コマンド受信用バッファに格納された変動パターンコマンドのデータを確認することにより、実行する変動パターンの種類を確認するとともに、SR2 を抽出し、図 8-5 (A) の示唆表示有無判定テーブルを用いて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出の実行の有無を判定する。

【0297】

そして、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行しない判定がされたときには、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、各変動パターンについて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行しない演出として予め定められた演出を実行するためのデータを選択して設定する。

【0298】

一方、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行する判定がされたときには、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、各変動パターンについて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行する演出として予め定められた演出を実行するためのデータを選択する。次に、今回実行する可変表示の変動パターンの種類を確認するとともに、SR3 を抽出し、図 8-5 (B) の示唆表示演出種類選択テーブルを用いて、今回の可変表示で実行する示唆表示演出の種類を選択決定する。さらに、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、演出制御コマンド受信用バッファに格納された変動表示結果通知コマンド（変動パターンが可変表示結果も特定可能な場合には変動パターンコマンドでもよい）のデータを確認することにより、実行する可変表示の表示結果（大当り、はずれ）を確認するとともに、SR4 を抽出し、図 8-5 (C) の示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルを用いて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再表示を実行するときの開始タイミングを選択決定する。

【0299】

このような示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出に関する各種決定事項に基づいて、演出制御用 CPU 120 は、どのような演出パターンで示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行するかを確定し、確定した演出パターンで示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行するための演出制御データを RAM 122 の所定領域に記憶させる。そして、演出制御用 CPU 120 は、可変表示が開始された後、そのように記憶された演出制御データに基づいて、図 7 の

S 1 7 2 の可変表示中演出処理により、設定された演出内容にしたがって、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行する。これにより、例えば図 8 - 4 に示すような示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を用いた演出が実行可能となる。

【0300】

〔示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出タイミング例〕

次に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出タイミングの代表例をタイミングチャートを用いて説明する。図 8 - 6 は、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出タイミングの代表例を示すタイミングチャートである。図 8 - 6 (A) ~ (C) のそれぞれにおいては、飾り図柄の可変表示状態と、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示状態とが時間経過にしたがって示されている。

10

【0301】

図 8 - 6 (A) は、示唆表示演出第 1 タイミング例を示しており、具体的に、図 8 - 5 (B) の非リーチはずれから S P 2 演出または S P 3 演出のような S P 演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

【0302】

図 8 - 6 (A) では、リーチ状態とならない可変表示の実行中に示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されていたが、非リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果として S P 演出に発展することが決定され、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 について、ルーレット演出の演出結果決定後の 1 秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、S P 演出の実行が開始されている。

20

【0303】

図 8 - 6 (B) は、示唆表示演出第 2 タイミング例を示しており、具体的に、図 8 - 5 (B) のノーマルリーチはずれから S P 2 演出または S P 3 演出のような S P 演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

【0304】

図 8 - 6 (B) では、リーチ状態とならない可変表示の実行中からノーマルリーチ状態での可変の実行中に示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されていたが、リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果として S P 演出に発展することが決定され、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 について、ルーレット演出の演出結果決定後の 3 秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、S P 演出の実行が開始されている。

30

【0305】

図 8 - 6 (C) は、示唆表示演出第 3 タイミング例を示しており、具体的に、図 8 - 5 (B) の第 1 S P リーチはずれから S P 2 演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

【0306】

図 8 - 6 (C) では、リーチ状態とならない可変表示の実行中からノーマルリーチ状態および第 1 S P 演出での可変の実行中に示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されていたが、リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果として第 2 S P 演出に発展することが決定され、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 について、ルーレット演出の演出結果決定後の 5 秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、第 2 S P 演出の実行が開始されている。

40

【0307】

図 8 - 6 (A) ~ (C) に示されるように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去した後、再度表示させる演出は、一旦消去タイミングおよび再度表示タイミングが複数種類設けられている。そして、飾り図柄の仮停止後にルーレット演出が実行されたときに、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示させる演出の開始タイミングも複数種類設けられている。こ

50

のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去した後に再度表示させる演出は、演出制御タイミングがバリエーションに富んでおり、演出の面白みを向上させることができる。

【0308】

また、図 8-6 の (A) ~ (C) の第 1 タイミング ~ 第 3 タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を複数種類のタイミングで一旦消去することが可能である。そして、図 8-5 (B) に示すように、例えば、第 1 S P リーチはずれ表示の段階および第 2 S P リーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合と比べて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。これにより、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆するメータ表示による期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0309】

〔示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例〕

次に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出を、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度したときに再度実行することが可能であり、当該チャンスアップ演出が実行されたことに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 におけるメータ表示の段階を変化させることが可能である演出制御例を説明する。

20

【0310】

具体的には、可変表示中において、スーパーリーチの S P 演出の実行中において実行したチャンスアップ演出をすべて記憶しておき、図 8-4 (M) のような示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再度表示のときにおいて、記憶しておいたチャンスアップ演出を再度実行することにより、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示を変化させて、そのメータ表示のレベルを一旦消去前よりも高いレベルにする演出を、演出制御用 CPU 120 が実行してもよい。

【0311】

このような演出を実行すれば、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出を、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度チャンスアップ演出が実行されて大当り遊技状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

30

【0312】

なお、このような演出を実行する場合において、チャンスアップ演出として、通常のチャンスアップ演出（弱チャンスアップ演出：第 1 所定演出）と、通常のチャンスアップ演出よりも、大当りとなる期待度が高い強チャンスアップ演出（第 2 所定演出）とを選択して実行可能な場合においては、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出として実行した通常のチャンスアップ演出を、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度するときにおいて、強チャンスアップ演出に格上げして実行する演出をすることにより、遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。

40

【0313】

〔設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例〕

次に、当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機において、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆する期待度（大当り遊技状態に制御される期待度）が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出例を説明する。

【0314】

例えば図 8-5 (B) のような示唆表示演出種類選択テーブルとして、図 8-1 ~ 図 8

50

ー 3 等を用いて説明した大当たり確率等の設定値を変更可能なパチンコ遊技機に対応して、設定値 1 ～ 6 のそれぞれに対応して、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆するメータ表示の選択割合が異なるように、示唆表示演出種類を設定したテーブルを設けてもよい。そのテーブルでは、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が表示するメータ表示として高レベルのメータ表示を選択する割合を高くする。このようにすれば、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出を実行することが可能となるので、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再度表示に遊技者を注目させて興趣を盛上げることができる。

【 0 3 1 5 】

〔示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のようなメータ表示のその他の制御例〕

次に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示のその他の制御例について説明する。例えばプッシュボタン 3 1 B、プッシュセンサ 3 5 B 等のような遊技者の動作（操作）を検出可能な検出手段による動作検出に基づいて特定演出を実行する制御に関する説明をする。

【 0 3 1 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 においては、遊技者の自力による連続動作としてプッシュボタン 3 1 B の連続操作（以下、連打という）が検出されたことに応じて、画像で示されるメータ表示の表示態様を変化させるメータ演出に加え、例えばプッシュボタン 3 1 B の長押し操作のような、連打とは異なる遊技者の所定動作が検出されたことに基づいて、プッシュボタン 3 1 B の連打が所定間隔で実行されたときみなすオート連打の判定がされたことに

応じて、当該メータ表示の表示態様を変化させるメータ演出が実行される。

【 0 3 1 7 】

メータ演出においては、以下に説明するような各種演出制御が実行される。特定の変動パターンとして予め定められた特別リーチ（例えば後述の第 3 スーパーリーチおよび第 4 スーパーリーチ）の変動パターンでの変動表示が実行されるときに、メータ演出が実行される。

【 0 3 1 8 】

特別リーチの開始時には、画像表示装置 5 において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される「左」、「中」、「右」の飾り図柄が、画像表示装置 5 の表示領域の中央部から表示領域の隅部に移動して表示される。それらの飾り図柄は、「左」、「右」の飾り図柄が同じ図柄で停止して「中」の図柄が可変表示中しているリーチ図柄を形成している。

【 0 3 1 9 】

画像表示装置 5 の表示領域の左側には、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 に対応するメータ画像が表示される。メータ画像は、縦方向に複数段階の目盛（1 1 の目盛）を有し、所謂メータ値を表示する画像である。メータ画像の目盛は、1 0 個の「通常目盛」の段階上に 1 個の特別段階の「MAX 目盛」が設けられた構成である。メータ画像では、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる操作有効期間内において、遊技者によるプッシュボタン 1 2 0 の操作が検出されることに応じて、目盛が一部ずつ第 1 色（図中空白部）から第 2 色（図柄斜線部）に変化することにより、メータ値が第 2 色で表示される。メータ値は、図中の破線矢印に示すように、下から上の方向に変化（増加）していく。

【 0 3 2 0 】

メータ画像の右側（画像表示装置 5 の表示領域の中央部）には、所定のキャラクタ画像が表示される。キャラクタ画像の下方には、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と「連打！」という文字画像とよりなるボタン画像が表示される。ボタン画像の表示により、遊技者に対して、プッシュボタン 3 1 B を操作（連打）する遊技者の動作が促進される。

【 0 3 2 1 】

ボタン画像下方には、横棒態様の棒グラフ形式のメータ表示によりプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間を示す操作有効期間画像が表示される。操作有効期間画像では、操作有効期間が図中の破線矢印方向に減少表示される横方向のメータ値により示される。

【0322】

特別リーチの演出について、第1発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示がレベルL5の段階に到達したときに、第1発展演出に移行する。

【0323】

また、特別リーチの演出について、第2発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示がレベルL10の段階に到達したときに、第2発展演出に移行する。

10

【0324】

また、特別リーチの演出について、特別発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示が特別段階のレベルMAXに到達したときに、特別発展演出に移行する。

【0325】

次に、自力連打とオート連打とのそれぞれについて、検出判定と、メータ画像のメータ表示の変化との関係を説明する。まず、自力連打について説明する。操作有効期間内において、のように、プッシュボタン31Bの短押し動作が検出されるごとに、演出制御用CPU120により自力連打がされたと判定される。自力連打が検出されて判定されるごとに、のように、メータ画像のメータ値の表示レベル（第2色の表示数）が1段階ずつ上昇していく表示が行なわれる。

20

【0326】

特別発展演出に移行しない決定がされた特別発展演出非選択時には、操作有効期間内において、自力連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベルL10まで到達可能となるがレベルMAXまでは到達不可能となるように、メータ値の上昇を制限する制御が行われる。

【0327】

特別発展演出に移行する決定がされた特別発展演出選択時には、操作有効期間内において、自力連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベルL10まで到達可能となり、その後、自力連打とは関係なく自動的にメータ値がレベルL10を超えてレベルMAXまで到達するように制御される。

30

【0328】

このように、この実施の形態では、自力連打が実行されるときには、メータ画像のメータ表示が、自力連打の検出に応じて最大限レベルL10の段階まで到達可能である。そして、特別発展演出に移行しない決定がされているときは自力連打によるメータ表示の変化が最大限レベルL10で停止し、特別発展演出に移行する決定がされているときはメータ表示が自動的にレベルL10を超えてレベルMAXまで到達する制御が実行される。

【0329】

次に、オート連打について説明する。操作有効期間内において、のように、プッシュボタン31Bの特定期間（例えば1秒間）以上の長押し動作が検出されると、所定時間間隔で連打が実行されたとみなすオート連打判定がされる。

40

【0330】

オート連打判定によりオート連打と判定されると、所定時間間隔で連打が実行されたとみなす判定がされ、その判定がされるごとに、メータ画像のメータ値の表示レベル（第2色の表示数）が1段階ずつ上昇していく表示が行なわれる。オート連打により連打が実行されたとみなす判定がされる所定時間間隔は、自力連打が実行されたと判定される時間間隔よりも長い。これにより、オート連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度は、自力連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度よりも遅くなるように制御される。

【0331】

50

特別発展演出に移行しない決定がされた特別発展演出非選択時には、操作有効期間内において、オート連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベル L 5 まで到達可能となるがレベル M A X までは到達不可能となるように、メータ値の上昇を制限する制御が行われる。

【 0 3 3 2 】

特別発展演出に移行する決定がされた特別発展演出選択時には、操作有効期間内において、オート連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベル L 5 まで到達可能となり、その後、オート連打とは関係なく自動的にメータ値がレベル L 5 を超えてレベル M A X まで到達するように制御される。

【 0 3 3 3 】

このように、この実施の形態では、オート連打が実行されるときには、メータ画像のメータ表示が、自力連打の検出に応じて最大限レベル L 5 の段階まで到達可能である。そして、特別発展演出に移行しない決定がされているときはオート連打によるメータ表示の変化が最大限レベル L 5 で停止し、特別発展演出に移行する決定がされているときはメータ表示が自動的にレベル L 5 を超えてレベル M A X まで到達する制御が実行される。

【 0 3 3 4 】

このように、自力連打が実行されたときと、オート連打が実行されたときとを比較すると、オート連打の連打の判定時間間隔よりも短い時間間隔で自力連打の検出および判定がされる。そして、メータ値がレベル M A X まで到達不可能なメータ演出が実行されるときには、自力連打での最大限変化可能なメータ値がレベル L 1 0 であり、オート連打での最大限変化可能なメータ値がレベル L 5 である。メータ値がレベル M A X まで到達可能なメータ演出が実行されるときには、自力連打での最大限変化可能なメータ値がレベル L 1 0 であり、オート連打での最大限変化可能なメータ値がレベル L 5 であり、その後、所定タイミングで、自力連打とオート連打とのそれぞれについて、操作とは関係なく、メータ値が現状のレベルからレベル M A X まで自動的に到達する表示が行なわれる。

【 0 3 3 5 】

このような演出制御により、以下のような効果を得ることができる。

(1) 自力連打の検出および判定がされたことに基づいて特定演出としてのメータ演出を実行するときに、オート連打の検出および判定がされたことに基づいてメータ演出を実行するときのメータ演出の演出態様が最大限変化可能なメータ値であるレベル L 5 と比べて、メータ演出の演出態様が最大限変化可能なメータ値の特定段階をレベル L 1 0 のように高くすることにより、自力連打をする意義を遊技者に感じさせることができる。

【 0 3 3 6 】

(2) 操作有効期間内において、メータ演出の演出態様が所定段階であるレベル L 5 に到達した場合に第 1 発展演出に移行可能となり、メータ演出の演出態様が特定段階であるレベル L 1 0 に到達した場合に第 2 発展演出移行可能となる。これにより、メータ演出の演出態様が所定段階に到達した場合と特定段階に到達した場合とで、メータ演出での演出態様の発展先の演出態様の種類が異なることにより、遊技者が自力で連続動作をすることを促進させることができる。

【 0 3 3 7 】

(3) メータ演出において特別発展演出に移行しないことが決定されているときには、メータ演出の特別段階であるレベル M A X が、自力連打を実行するときに到達不可能な演出態様の段階である。これにより、特別発展演出に移行しないことが決定されているときには、遊技者が自力であまりに高速で自力連打をした場合であっても、レベル M A X に到達不可能なように、パチンコ遊技機 1 側で到達可能な演出態様の段階を決定することができる。

【 0 3 3 8 】

(4) 例えば可変表示が大当たり表示結果に決定されているとき等で特別発展演出に移行することが決定されている場合のような所定条件が成立したことに基づいて、オート連打と判定されると、操作有効期間内において、メータ値がレベル L 5 を超えて、M A X ま

10

20

30

40

50

で到達可能となるように制御されるので、オート連打をする遊技者の興味が低下してしまうのを防ぐことができる。

【0339】

〔特徴部111Fにより得られる主な効果〕

〔1〕 図8-4に示すように、示唆表示の演出は、示唆表示111F001を一旦消去した後に、再度表示することが可能であり、示唆表示111F001を再度表示するときに、一旦消去する前よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示111F001をすることが可能であるので、示唆表示111F001が変化するタイミングに意外性があり、遊技において興感を盛上げることができる。

【0340】

〔2〕 示唆表示111F001は、図8-4(J)のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、異端消去された後に、図8-4(M)のように再度表示することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても、遊技者の大当り遊技状態への期待感を持続させることができる。

【0341】

〔3〕 示唆表示111F001は、図8-4(J)のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、図8-4(K)～(M)のように、ルーレット演出のような特別演出の実行に関連して、再度表示することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示111F001の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示111F001が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

【0342】

〔4〕 〔示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例〕に示したように、示唆表示111F001を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出を、示唆表示111F001を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示111F001における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度チャンスアップ演出が実行されて大当り遊技状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

【0343】

〔5〕 図8-6の(A)～(C)の第1タイミング～第3タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等のように、示唆表示111F001を複数種類のタイミングで一旦消去することが可能である。そして、図8-5(B)に示すように、例えば、第1SPリーチはずれ表示の段階および第2SPリーチはずれ表示の段階で示唆表示111F001が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示111F001が一旦消去された場合と比べて、示唆表示111F001が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。これにより、示唆表示111F001が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された、示唆表示111F001が示唆するメータ表示による期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興感を向上させることができる。

【0344】

〔6〕 〔設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例〕で説明したように、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示111F001が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出を実行することが可能となるので、示唆表示111F001の再度表示に遊技者を注目させて興感を盛上げることができる。

【0345】

10

20

30

40

50

〔特徴部 1 1 1 F のその他の変形例〕

〔1〕 図 8－4 に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類に関係なく固定的なタイミングに設定されてもよい。また、図 8－4 に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類により異なるタイミングに設定されてもよい。

【0 3 4 6】

〔2〕 図 8－4 に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類が同じであっても、異なるタイミングとなり得るように複数種類の実行タイミング種類のうちから選択可能としてもよい。

【0 3 4 7】

〔3〕 図 8－4 では、チャンスアップ演出として、チャンスアップを示唆する文字と数字との組合せ画像を一例として示したが、これに限らず、チャンスアップ演出は、タイトルロゴの色、セリフの色、カットイン画像の色、可動体の色、または、背景画像の色等、その他の演出を用いてもよい。

【0 3 4 8】

〔4〕 図 8－4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、%を示す表示の代わりに、レベル数値を表示する画像、ポイント数値を表示する画像等、段階的に表示態様が変化するのであれば、どのようなものであってもよい。

【0 3 4 9】

〔5〕 図 8－4 に示したチャンスアップ演出は、大当たり予告演出等の予告演出の一種であるともいえるので、「チャンスアップ予告」と呼ばれてもよい。

【0 3 5 0】

〔6〕 図 8－4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の一旦消去後の再度表示演出が実行されたときのメータ表示は、一旦消去前よりも高い段階に変化する演出と、一旦消去前よりも高い段階に変化しない演出とがあり、抽選によりどちらの演出を実行するかを選択してもよい。例えば大当たりとなるときは、はずれとなるときと比べて、一旦消去前よりも高い段階に変化する演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【0 3 5 1】

〔7〕 図 8－4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の一旦消去後の再度表示時のメータ表示は、すべて「1 0 0 %」となるようにする演出をしてもよい。

【0 3 5 2】

〔8〕 図 8－4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去後に再度表示させる演出は、アクティブ表示を対象として実行してもよい。例えば、アクティブ表示を一旦消去した後、再度表示するアクティブ表示を、一旦消去前よりも、大当たりの期待度が高い表示態様(色等)で表示する演出をしてもよい。

【0 3 5 3】

〔9〕 図 8－4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去後に再度表示させる演出は、保留表示を対象として実行してもよい。例えば、保留表示を一旦消去した後、再度表示する保留表示を、一旦消去前よりも、大当たりの期待度が高い表示態様(色等)で表示する演出をしてもよい。

【0 3 5 4】

〔10〕 図 8－4 に示した段階的に表示態様が変化可能な示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出は、段階的に演出態様(表示態様)が変化する、所謂ステップアップ演出に適用してもよい。

【0 3 5 5】

〔11〕 図 8－4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 では、メータ表示を複数の表示部で表示可能としたが、1つの表示部で表示可能としてもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示は、2 0 %刻みで段階的に変化するものとしたが、これに限らず、5 %ごとに段階的変化するもの、3 0 %刻みで段階的に変化するもの等のその他の段階的な変化態様で変化するものを対象としてもよい。

10

20

30

40

50

【0356】

【12】 遊技者にとって有利な有利状態としては、前述した大当り遊技状態の他に、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれる。また、遊技者にとって有利な有利状態としては、所謂小当りラッシュ状態のような小当りが頻繁に発生可能で小当りにより出球を得ることが可能な状態が含まれてもよい。

【0357】

【13】 前述した実施の形態における設定値としては、設定値1～設定値6の6種類の設定段階がある例を一例として示した。しかし、これに限らず、たとえば、設定値1～設定値3の3種類の設定段階等のように、設定値1～設定値6の6種類よりも多い設定値の設定段階があるようにしてもよい。

（特徴部の関連づけに係る説明）

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

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

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（大当り遊技状態等）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（パチンコ遊技機1等）であって、段階的な表示態様（数値表示およびレベル表示等の段階的な表示態様）の変化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示（図8-4等の示唆表示111F001等）を表示する示唆表示手段を備え、前記示唆表示手段は、前記示唆表示を一旦消去した（図8-4（J）等）後に再度表示する（図8-4（M）等）ことが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前（図8-4（I）のような80％等）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示（図8-4（M）のような100％等）を表示することが可能であり（図8-4（M）のような100％等）、さらに、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-2に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に変表示中演出処理を実行する部分）を備え、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3やパターンCU-4で実行する部分）、前記特別示唆演出として、第1特別示唆演出と該第1特別示唆演出とは演出態様が異なる第2特別示唆演出とを実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3とパターンCU-4とで実行可能な部分）、前記有利状態に制御されるときに前記第1特別示唆演出を実行する割合は、設定されている設定値にかかわらず同一割合であり（例えば、図10-4（A）に示すように、パターンCU-3の決定割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず10％である部分）、前記有利状態に制御

10

20

30

40

50

されるときに前記第2特別示唆演出を実行する割合は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図10-4（A）に示すように、パターンCU-4の決定割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる部分）遊技機が挙げられる。

【0362】

このような構成によれば、示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することが可能であるので、示唆表示が変化するタイミングに意外性があり、示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することにより、遊技において興趣を盛上げることができる。また、特別示唆演出として第1特別示唆演出と第2特別示唆演出とのどちらが実行されるかに対し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。

【0363】

なお、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を、段階的な表示態様の变化により有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を表示する際に実行するようにしてもよい。例えば、示唆表示を一旦消去した（図8-4（J）等）後に再度表示する（図8-4（M）等）ことが可能な示唆表示手段が、一旦消去する前（図8-4（I）のような80%等）よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示（図8-4（M）のような100%等）を表示する際に、有利状態に制御される（大当たりが確定している）場合には、有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出（大当たり確定演出）として、図10-9（E）（F）のような「大当たり！」「おめでとう！」等の文字表示を付加するようにし、特別示唆演出（大当たり確定演出）において「大当たり！」が表示される割合は、設定されている設定値にかかわらず同一割合とする一方、特別示唆演出（大当たり確定演出）において「おめでとう！」が表示される割合は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば遊技者に有利な設定値が設定されている方が表示される割合が高い）ようにしてもよい。そのようにすれば、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示が表示されるタイミングで、有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出が実行され、しかも実行される特別示唆演出の種類によって、遊技者に有利な設定値が設定されている可能性を推測することができるので、示唆表示を一旦消去した後に再度表示する際の遊技興趣を一層向上することができる。

【0364】

さらに、遊技において興趣を盛上げることができ、また、遊技興趣を向上できる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（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（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示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-2に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3やパターンCU-4で実行する部分）、前記特別示唆演出として、第1特別示唆演出と該第1特別示唆演出とは演出態様が異なる第2特別示唆演出とを実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3とパターンCU-4とで実行可能な部分）、前記有利状態に制御されるときに前記第1特別示唆演出を実行する割合は、設定されている設定値にかかわらず同一割合であり（例えば、図10-4（A）に示すように、パターンCU-3の決定割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず10%である部分）、前記有利状態に制御されるときに前記第2特別示唆演出を実行する割合は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図10-4（A）に示すように、パターンCU-4の決定割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる部分）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態

10

20

30

40

50

例の一例を他の形態例として説明する。

【0365】

以下、他の形態例の特徴部について説明する。

(本実施の形態の特徴部103SGに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部103SGについて説明する。尚、本実施の形態におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「103SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」と略記したり、「スーパーリーチ」を「Sリーチ」や「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

(実施例1)

【0366】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける実施例1に係る遊技機につき、図9-1～図9-19を参照して説明する。

【0367】

まず、図9-1は、本実施の形態の特徴部103SG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9-1及び図9-3に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠103SG001a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）103SG003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103SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠103SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠103SG003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103SG003a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103SG003a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。

【0368】

また、遊技機用枠103SG003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103SG003及びガラス扉枠103SG003aを開放することはできないようになっている。

【0369】

左遊技領域103SG002L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103SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域103SG002L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103SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

【0370】

また、左遊技領域103SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域103SG002Rには、該右遊技領域103SG002R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103SG002L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103SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10及び特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【0371】

図9-1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103SGK1が配設されている。このため、左遊技領域103SG002L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103SG002R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。

【0372】

図9-2及び図9-3に示すように、本実施の形態の特徴部103SG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103SG201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103SG051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103SG052と、遊技機用枠103SG003の開放を検知する開放センサ103SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部103SG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。

【0373】

これら錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052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103SG201内に收容されており、錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052は、基板ケース103SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース103SG201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。

【0374】

錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052を有する基板ケース103SG201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103SG003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103SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ103SG051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103SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部103SG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。

【0375】

また、基板ケース103SG201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103SG029が配置されている。該表示モニタ103SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース103SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ103SG029は、基板ケース103SG201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103SG003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103SG003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。

【0376】

また、図9-1及び図9-2に示すように、本実施の形態の特徴部103SG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103SG004A、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103SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器103SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器103SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器103SG020、普図

保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 103SG025C、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 103SG131、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 103SG002R 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 103SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 103SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 103SG134 が纏めて配置されている遊技情報表示部 103SG200 が設けられている。

【0377】

第1特別図柄表示装置 103SG004A と第2特別図柄表示装置 103SG004B 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 103SG004A と第2特別図柄表示装置 103SG004B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0378】

第1特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第1特別図柄表示装置 103SG004A は、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第2特別図柄表示装置 103SG004B は、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

【0379】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG においては、第1特別図柄表示装置 103SG004A と第2特別図柄表示装置 103SG004B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置 103SG004A で導出表示可能な大当り図柄と第2特別図柄表示装置 103SG004B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【0380】

第1保留表示器 103SG025A と第2保留表示器 103SG025B 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 103SG025A と第2保留表示器 103SG025B とでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 103SG では左方向）に向けて消灯していく。

【0381】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG 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 103SG025A 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 103SG025B 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。

【0382】

また、ラウンド表示器 103SG131 は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部 103SG における大当り種別としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 103SG131 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。

【0383】

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

【0384】

尚、本実施の形態の特徴部103SG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103SG321及び第2可動体103SG322と、第1可動体103SG321が該第1可動体103SG321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103SG331と、第2可動体103SG322が該第2可動体103SG322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103SG332と、が接続されている。

【0385】

図9-4(A)は、本実施の形態における特徴部103SG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9-4(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。

【0386】

図9-4(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103SG004A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103SG004B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。

【0387】

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9-4(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。

【0388】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図9-4(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

10

20

30

40

50

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

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

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

【0392】

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

【0393】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【0394】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示する

10

20

30

40

50

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

10

【0395】

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

【0396】

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。

20

【0397】

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。

30

【0398】

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。

40

【0399】

図9-5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9-5に示すように、この実施の形態の特徴部103SG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、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

50

。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。

【0400】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図9-5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値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。

【0401】

図9-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0402】

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

【0403】

図9-6に示すように、本実施の形態の特徴部103SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0404】

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

【0405】

尚、本実施の形態の特徴部103SG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

10

20

30

40

50

ように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0406】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図9-6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターン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。

【0407】

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。

【0408】

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9-7～図9-11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。

【0409】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-7（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル、図9-7（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル、図9-8（A）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図9-8（B）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0410】

本実施の形態の特徴部103SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【0411】

図9-7(A)及び図9-7(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。本実施の形態の特徴部103SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0412】

図9-7(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。

【0413】

図9-7(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。

【0414】

図9-7(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。

【0415】

図9-7(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。

【0416】

図9-7(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。

【0417】

図9-7(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

【0418】

図9-7(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。

【0419】

20

図9-7(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。

【0420】

図9-7(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0421】

図9-7(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0422】

図9-7(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、

50

1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0423】

図9-7(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0424】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部103SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部103SG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。

【0425】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、図9-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

【0426】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-7(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。

【0427】

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

10

20

30

40

50

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9-7(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。

【0428】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部103SGでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0429】

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。

【0430】

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。

【0431】

つまり、本実施の形態の特徴部103SG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。

【0432】

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。

【0433】

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

10

20

30

40

50

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。

【0434】

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たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0435】

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

10

【0436】

つまり、本実施の形態の特徴部103SG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「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

20

【0437】

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。

【0438】

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たりを判定するための小当た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、小当たり判定値は、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を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当た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。

30

【0439】

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たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

【0440】

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

50

【0441】

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0442】

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。

10

【0443】

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

20

【0444】

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

【0445】

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。

30

【0446】

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

40

【0447】

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。

【0448】

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

50

ブルと同じく、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 6 7 4までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1 0 2 0～1 6 7 4）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 4 9】

以上、本実施の形態の特徴部1 0 3 S G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1 0 2 0を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の3 2 7 6 7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。

【0 4 5 0】

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3 2 8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6 5 5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、3 2 7 6 7を基準値（小当り基準値）として設定されている。

【0 4 5 1】

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

【0 4 5 2】

つまり、CPU 1 0 3は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR 1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図9-7に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置1 0 3 S G 0 0 4 Aまたは第2特別図柄表示装置1 0 3 S G 0 0 4 Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置1 0 3 S G 0 0 4 Aまたは第2特別図柄表示装置1 0 3 S G 0 0 4 Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0 4 5 3】

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

【0 4 5 4】

図9-8（A）及び図9-8（B）は、ROM 1 0 1に記憶されている大当り種別判定

10

20

30

40

50

テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図9-8（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）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図9-8（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）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0455】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当た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、大当たりの種別を大当たりA～大当たり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。

【0456】

ここで、本実施の形態の特徴部103SGにおける大当たり種別について、図9-9を用いて説明する。本実施の形態の特徴部103SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において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たりA（非確変大当たりともいう）と、大当た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たりBや大当たりC（確変大当たりともいう）が設定されている。

【0457】

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

【0458】

「大当たりA」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部103SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0459】

一方、大当たりBや大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たりBや大当たりCである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0460】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおいては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0461】

また、図9-8（A）に示すように、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、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、100～249までが大当たりBに割り当てられており、250～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～229までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～209までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち

10

20

30

40

50

、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～189までが大当たりBに割り当てられており、190～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～169までが大当たりBに割り当てられており、170～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0462】

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

【0463】

一方で、図9-8(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～179までが大当たりBに割り当てられており、180～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～139までが大当たりBに割り当てられており、140～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～119までが大当たりBに割り当てられており、120～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～119までが大当たりBに割り当てられており、120～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

【0464】

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

【0465】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

10

20

30

40

50

【0466】

このように、本実施の形態の特徴部103SGでは、設定されている設定値に応じて可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているため、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0467】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0468】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0469】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率に変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

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。

【0473】

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

10

20

30

40

50

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。

【0474】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値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。

【0475】

図9-10（A）及び図9-10（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0476】

図9-10（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合は、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りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0477】

図9-10（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）

10

20

30

40

50

に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0478】

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

【0479】

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

【0480】

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9-10（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、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0481】

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

10

20

30

40

50

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。

【0482】

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。

10

【0483】

図9-11（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合計保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、411～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

20

30

40

【0484】

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

50

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。

【0485】

図9-11(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、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~500までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、501~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~480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、481~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、1~460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、461~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~440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、441~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~420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、421~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~400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、401~700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。

【0486】

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。

【0487】

図9-11(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、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~550までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)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。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~530までが非リーチはずれの変動パター

ン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0488】

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。

【0489】

図9-11（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、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはず

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

【0490】

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

【0491】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0492】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0493】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0494】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設

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

【0495】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【0496】

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9-6参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、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。

【0497】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図9-11（A）～図9-11（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）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。

【0498】

また、本実施の形態の特徴部103SGの各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0499】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図9-10及び図9-11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毎に異なる割合にて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、パチ

ンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一割合にて決定してもよい。

【0500】

また、本実施の形態の特徴部 103SG では、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが 1 対 1 で対応付いている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 CPU 120 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。

【0501】

図 9-1 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 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、RAM 102 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。

【0502】

次に、本実施の形態の特徴部 103SG における表示モニタ 103SG029 の表示について説明する。

【0503】

図 9-12 (A) に示すように、表示モニタ 103SG029 は、第 1 表示部 103SG029A、第 2 表示部 103SG029B、第 3 表示部 103SG029C、第 4 表示部 103SG029D を備えている。第 1 表示部 103SG029A ~ 第 5 表示部 103SG029E 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 103SG029A ~ 第 5 表示部 103SG029E 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。

【0504】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG における表示モニタ 103SG029 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において ROM 101 や RAM 102 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】

表示モニタ 103SG029 には、図 9-12 (B) 及び図 9-12 (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 103SG029 に表示される。

【0506】

実際に表示モニタ 103SG029 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 103SG029A に「b」、第 2 表示部 103SG029B に「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「00」

10

20

30

40

50

～「99」の値)が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029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103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029B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103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029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103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029B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103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029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103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029B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103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。

【0507】

本実施の形態の表示モニタ103SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベース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1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ103SG029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103SG029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103SG029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103SG029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103SG029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103SG029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103SG029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103SG029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103SG029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】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図9-13は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する(103SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(103SGSa002)。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。

【0509】

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(103SGSa003;N)やRAM102が正常でない場合(103SGSa004;N)は、103SGSa017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(103SGSa003;Y、103SGSa004;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(103SGSa005)。

【0510】

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(103SGSa005;N)は、103SGSa017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(103SGSa005;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(103SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(103SGSa006;Y)は、103SGSa017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(103SGSa007)、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(103SGSa008)。

10

【0511】

クリアスイッチがONである場合(103SGSa008;Y)は、RAMクリアフラグをセットして103SGSa011に進み(103SGSa010)、クリアスイッチがOFFである場合(103SGSa008;N)は、103SGSa010を実行せずに103SGSa011に進む。

【0512】

103SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ103SG051がONであるか否かを判定する(103SGSa011)。錠スイッチ103SG051がONである場合(103SGSa011;Y)は、更に開放センサ103SG090がONであるか否かを判定する(103SGSa012)。開放センサ103SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ103SG051がON且つ遊技機用枠103SG003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(103SGSa012;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(103SGSa013a)。

20

【0513】

RAMクリアフラグがセットされている場合(103SGSa013a;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(103SGSa013b)を実行して103SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(103SGSa013a;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(103SGSa013c)を実行して103SGSa013dに進む。

30

【0514】

尚、設定値変更処理(103SGSa013b)では、CPU103は、先ず、表示モニタ103SG029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103SG052が操作される毎に表示モニタ103SG029における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ103SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ103SG029に表示されている設定値をRAM102に更新記憶するとともに、該新たにRAM102に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用CPU120に対して出力する。

40

【0515】

また、設定値確認処理(103SGSa013c)では、CPU103は、表示モニタ103SG029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103SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ103SG029における設定値の表示を終了すればよい。

【0516】

尚、103SGSa011において錠スイッチ103SG051がOFFである場合(103SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(103SGSa012;N)は、103SGSa013a～103SGSa013cの処理を実行せずに103SGSa013dに進む。

50

【0517】

103SGSa013d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(103SGSa009)を実行するか)否かを判定する(103SGSa013d)。RAMクリアフラグがセットされている場合(103SGSa013d;Y)はRAMクリア処理(103SGSa013e)を実行した後に103SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(103SGSa013d;N)はRAMクリア処理(103SGSa013e)を実行せずに103SGSa014に進む。

【0518】

尚、RAMクリア処理(103SGSa013e)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、本実施の形態の特徴部103SGでは、103SGSa001~103SGSa013e及び後述する103SGSa017~103SGSa021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。

【0519】

103SGSa014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(103SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(103SGSa014;Y)は103SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(103SGSa014;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(103SGSa015)。

【0520】

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、103SGSa028に進む(103SGSa016)。

【0521】

また、103SGSa017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(103SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(103SGSa017;Y)は、更に錠スイッチ103SG051がONであるか否か(103SGSa018)や、開放センサ103SG090がONであるか否かを判定する(103SGSa019)。

【0522】

錠スイッチ103SG051がONであり(103SGSa018;Y)、且つ開放センサ103SG090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103SG003を開放し、錠スイッチ103SG051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(103SGSa020)、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(103SGSa021)。そして、前述した103SGSa009~103SGSa016の処理を実行する。

【0523】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(103SGSa017;N)、錠スイッチ1

10

20

30

40

50

103SG051がOFFである場合(103SGSa018;N)、開放センサ103SG090がOFFである場合(103SGSa019;N)は、103SGSa031に進む。

【0524】

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(103SGSa022)。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(103SGSa023)、表示モニタ103SG029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(103SGSa024)。

10

【0525】

103SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(103SGSa025)、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(103SGSa026)。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(103SGSa026;N)は、103SGSa025と103SGSa026の処理を繰返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(103SGSa026;Y)は、表示モニタ103SG029における全セグメントの点滅を終了し(103SGSa027)、103SGSa028に進む。

【0526】

20

尚、本実施の形態の特徴部103SG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103SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ103SG029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103SG029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。

【0527】

そして、103SGSa028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(103SGSa028)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(103SGSa029)、割込みを許可する(103SGSa030)。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。

30

【0528】

また、103SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(103SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(103SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(103SGSa033)、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(103SGSa034)。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(103SGSa034;N)は、103SGSa033と103SGSa034の処理を繰返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(103SGSa034;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103SG029を構成する第1表示部103SG029A、第2表示部103SG029B、第3表示部103SG029C、第4表示部103SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する(103SGSa035)。

40

【0529】

50

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置103SG004A及び第2特別図柄表示装置103SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（103SGSa036）、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103SGSa032に進む（103SGSa037）。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）103SGSa032～103SGSa037の処理を繰返し実行することで、表示モニタ103SG029、第1特別図柄表示装置103SG004A、第2特別図柄表示装置103SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

【0530】

このように、本実施の形態の特徴部103SG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103SG029、第1特別図柄表示装置103SG004A、第2特別図柄表示装置103SG004B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。

【0531】

尚、本実施の形態の特徴部103SGの遊技制御メイン処理では、図9-13に示すように、103SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（103SGSa008；Y）や103SGSa021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（103SGSa009）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、103SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（103SGSa008；Y）や103SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、103SGSa014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（103SGSa014；Y）に実行してもよい。

【0532】

図9-14は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（103SGS271）。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（103SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ103SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（103SGS272）。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。

【0533】

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。

【0534】

また、103SGS271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（103SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされ

10

20

30

40

50

ているか否かを判定する（103SGS273）。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（103SGS273；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（103SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（103SGS274）。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。

【0535】

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。

【0536】

103SGS272または103SGS274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（103SGS275）。

【0537】

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（103SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0538】

尚、本特徴部103SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たり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確変大当たり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確変大当たり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確変大当たりC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、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」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小当たりに該当する第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、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」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。

【0539】

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

10

20

30

40

50

停止図柄を決定すればよい。

【0540】

次いで、演出制御用CPU120は、図9-15に示す可変表示中演出決定処理を実施して、当該可変表示において可変表示中演出を実行するか否かを決定する（103SGS277）。

【0541】

（可変表示中演出）

可変表示中演出は、演出結果として、大当り遊技状態に制御されることに関する示唆となる有利状態示唆結果と、CPU103が設定値変更処理にて行う設定値の設定に関する示唆となる設定示唆結果と、のいずれかとなることが可能な演出（所定演出）である。本特徴部103SGでは、演出制御用CPU120は、演出結果が有利状態示唆結果となる演出として、可変表示態様がリーチとなって大当りとなる可能性を示唆するリーチ予告（予告演出）を実行可能である。また、演出結果が設定示唆結果となる演出として、設定値が設定値1～6のいずれであるかを示唆する設定示唆を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなることが可能であるとき、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出を実行可能であるときには、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆よりも優先して実行可能である。

【0542】

図9-16に示すように、可変表示中演出は、パターンPT-1～PT-9の複数種類の演出パターン（演出態様）を有しており、演出制御用CPU120は、可変表示中演出の実行を決定した場合には、パターンPT-1～PT-9のうちいずれの演出パターンに基づいて可変表示中演出を実行するか、つまり、パターンPT-1～PT-9のうちいずれの演出態様に基づく可変表示中演出を実行するかを抽選により決定する。

【0543】

図9-18（A）～（C）に示すように、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング）で可変表示中演出が開始されると、搭乗者が乗ったパラグライダーを示す複数（例えば、8体）の画像Z1が、画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動していき、表示領域の右側へフェードアウトすることで可変表示中演出が終了する。また、複数の画像Z1が右側に向けて移動している途中にて所定個数のグライダーが破壊して落下することを示す画像Z2を表示することがあり、この落下したパラグライダーの個数により、設定値またはリーチが示唆される。

【0544】

具体的には、パターンPT-1の場合は1体が破壊して落下し、パターンPT-2の場合は2体が破壊して落下し、パターンPT-3の場合は3体が破壊して落下し、パターンPT-4の場合は4体が破壊して落下し、パターンPT-5の場合は5体が破壊して落下し、パターンPT-6の場合は6体が破壊して落下し、パターンPT-7の場合は7体が破壊して落下し、パターンPT-8及びパターンPT-9の場合は8体が破壊して落下する。

【0545】

また、図9-18（B）や図9-19（A）に示すように、パターンPT-1～PT-8は、パラグライダーが破壊されるタイミングは全て同じであり、各パターンPT-1～PT-8に応じた個数のパラグライダーが一斉（または所定個数ずつでもよい）に破壊される。一方、図9-19（B）に示すように、パターンPT-9は、パターンPT-8と同様に計8体のパラグライダーが落下するパターンであるが、パラグライダーが破壊される態様がパターンPT-8とは異なっている。詳しくは、7体のパラグライダーについてはパターンPT-7と同じタイミングで破壊されるが、残りの1体は他の7体が破壊される第1タイミングよりも後の第2タイミングにて破壊される。

【0546】

このような可変表示中演出の演出期間は、パターンPT-1～PT-9のいずれに基づいて実行されるか、つまり、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告または演出結果が設定示唆結果となる設定示唆のいずれとなるかにかかわらず、共通態様の演出（例えば、画像Z1が画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出）が実行される共通演出期間と、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれであるかを特定可能な非共通態様の演出（例えば、演出パターンに応じた個数の画像Z2が画像表示装置5の表示領域の下方に移動していく態様の演出）が実行される非共通演出期間とで構成されている。

【0547】

尚、これら可変表示中演出として画像Z1、Z2が表示されている背景では、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されているが、飾り図柄を通常よりも縮小表示した小図柄を所定箇所にて可変表示してもよい。また、可変表示中演出の実行期間において、該可変表示中演出とは異なる他の予告演出等が実行されていてもよい。

【0548】

また、図9-16に示すように、パターンPT-1～PT-9のうち、パラグライダーが破壊される数が1～7体であるパターンPT-1～PT-7については、設定値が1～6のうちのいずれに設定されるかを示唆する設定示唆に対応する特定パターン（特定態様）とされ、パラグライダーが破壊される数が8体であるパターンPT-8及びPT-9については、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告に対応する特別パターン（特別態様）とされている。つまり、可変表示中演出は、共通演出期間における演出態様は同じであるが、非共通演出期間での演出態様の違い（破壊されるパラグライダーの個数）によって示唆対象が異なり、パラグライダーが1～7体破壊された場合は設定示唆、8体破壊された場合はリーチ予告となる。

【0549】

具体的には、パターンPT-1、PT-3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PT-2、PT-4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PT-5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PT-6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PT-7は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

【0550】

そして、パターンPT-1～PT-4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第1特定パターン {設定示唆（低）、第1特定態様} とされ、パターンPT-5～PT-6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第2特定パターン {設定示唆（高）、第2特定態様} とされている。

【0551】

尚、本特徴部103SG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。

【0552】

一方、パターンPT-8は、図柄の可変表示がリーチ以上（例えば、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ）となる可能性ことを示唆し、パターンPT-9は、図柄の可変表示がスーパーリーチとなる可能性を示唆する。

【0553】

パターンPT-8については、図柄の可変表示態様がノーマルリーチとなる場合に高い割合で決定されることで、スーパーリーチとなることの期待度が低い第1特別パターン {リーチ予告（低）、第1特定態様} とされ、パターンPT-9については、図柄の可変表

10

20

30

40

50

示態様がスーパーリーチとなる場合に高い割合で決定されることで、スーパーリーチとなることの期待度が高い第2特別パターン {リーチ予告(高)、第2特別態様} とされている。

【0554】

このように、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態に制御されることの示唆となる特別態様(例えば、パターンPT-8及びPT-9)及び設定に関する示唆となる特定態様(例えば、パターンPT-1~PT-7)を含む複数種類の演出態様のうちいずれかに基づく可変表示中演出を実行可能であり、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告(特別態様の所定演出)とパターンPT-1~PT-7のいずれかに基づく設定示唆(特定態様の所定演出)とのいずれも実行可能な場合には、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能である。

10

【0555】

尚、本実施例1では、パターンPT-8やパターンPT-9は、可変表示結果が大当りとなるか否かにかかわらず、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチとなる場合に決定されるが、ノーマルリーチ変動パターンは、可変表示結果がはずれとなるときに、大当りとなるときよりも高い割合で決定されるものであるため、パターンPT-8は、スーパーリーチとなること、つまり、大当り期待度がパターンPT-9よりも低いパターンである一方で、スーパーリーチ変動パターンは、可変表示結果が大当りとなるときに、はずれとなるときよりも高い割合で決定されるものであるため、パターンPT-9は、スーパーリーチとなること、つまり、大当り期待度がパターンPT-8よりも高いパターンである。

20

【0556】

また、本実施例1では、可変表示中演出において、パラグライダーが破壊された個数により、大当りの可能性または何れの設定値に設定されているかを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パラグライダーが破壊されずに所定個数(例えば、8体)以上のパラグライダーが出現することで大当りや高設定であることが示唆されるようにしてもよい。さらに、大当りの可能性の示唆と、何れの設定値に設定されているかの示唆とが可能であれば、演出態様は種々に変更可能であり、例えば、キャラクタの出現数や出現するキャラクタ種別等によって大当りや設定値を示唆できるもの等でもよい。

30

【0557】

また、パターンPT-5~PT-7のいずれかに基づく設定示唆(高)やパターンPT-9に基づくリーチ予告(高)においては、各パターンに対応する個数のうち最後のパラグライダーが破壊されて落下する際に、特定音を出力したり遊技効果ランプ9等を発光させることで、大当りまたは高設定の期待度が高いパターンであることを報知可能としてもよい。

【0558】

図9-15に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(103SGS291)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、非確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

40

【0559】

そして、リーチ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図9-17(A)に示す演出(リーチ予告)種別決定用テーブルAを用いて、可変表示中演出におけるリーチ予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告の種別とを決定するための抽選を行う(103SGS292)。

50

【0560】

図9-17(A)に示す演出(リーチ予告)種別決定用テーブルAでは、変動パターンがスーパーリーチである場合には、非実行に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-8に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-9に60個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがスーパーリーチである場合は、変動パターンがスーパーリーチ以外である場合よりも高い割合でPT-9に当選している。

【0561】

変動パターンがノーマルリーチである場合には、非実行に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-8に60個の判定値が割り当てられ、パターンPT-9に20個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがノーマルリーチである場合は、変動パターンがノーマルリーチ以外である場合よりも高い割合でPT-8に当選している。

10

【0562】

また、変動パターンが非リーチまたは小当り変動パターンである場合には、非実行に100個の判定値が割り当てられ、パターンPT-8及びPT-9には判定値が割り当てられていない。つまり、変動パターンが非リーチまたは小当り変動パターンである場合は、リーチ予告に当選しないようになっている。

【0563】

このように判定値が設定されていることにより、変動パターンがノーマルリーチの場合は、ノーマルリーチ変動パターン以外の場合よりも高い割合でパターンPT-8が当選しやすく、変動パターンがスーパーリーチの場合は、スーパーリーチ変動パターン以外の場合よりも高い割合でパターンPT-9が当選しやすくなっている。

20

【0564】

よって、パターンPT-8に基づく演出が出現した場合は、スーパーリーチ変動パターンよりもノーマルリーチ変動パターンとなる可能性が高く、パターンPT-9に基づく演出が出現した場合は、ノーマルリーチ変動パターンよりもスーパーリーチ変動パターンである可能性が高い。つまり、パターンPT-8は、リーチ変動パターンとなることは確定するがノーマルリーチとなる可能性が高いため、大当り期待度が低いリーチ予告(低)とされ、パターンPT-9は、スーパーリーチ変動パターンとなる可能性が高いため、大当り期待度が高いリーチ予告(高)のパターンとされる。

30

【0565】

図9-15に戻って、演出制御用CPU120は、103SGS292においてリーチ予告の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターンPT-9 {リーチ予告(高)} が当選したか否かを判定する(103SGS293)。パターンPT-9が当選したと判定した場合、パターンPT-9に基づくリーチ予告の実行を、パターンPT-1~PT-7のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定し(103SGS294)、103SGS304に進む。

【0566】

103SGS292においてパターンPT-9が当選していないと判定した場合、つまり、リーチ予告の非実行またはパターンPT-8が当選した場合は、リーチ予告の非実行またはパターンPT-8 {リーチ予告(低)} が当選したことに基づいて、RAM102に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機1に設定されている現在の設定値を特定する(103SGS295)。次いで、設定示唆種別決定用乱数を抽出するとともに、103SGS295にて特定した設定値に対応する演出(設定示唆)種別決定用テーブルBを用いて、可変表示中演出における設定示唆の実行の有無と、実行する場合の設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う(103SGS296)。

40

【0567】

図9-17(B)に示す演出(設定示唆)種別決定用テーブルBでは、設定値が1である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-

50

3に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に4個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に1個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が2である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に1個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に4個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が3である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に15個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が4である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に15個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が5である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に15個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が6である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に5個の判定値が割り当てられている。

【0568】

このように判定値が設定されていることにより、設定値が奇数である1または3の場合は、設定値が1または3以外の場合よりも高い割合でパターンPT-1、PT-3が当選しやすく、設定値が偶数である2または4の場合は、設定値が2または4以外の場合よりも高い割合でパターンPT-2、PT-4が当選しやすく、設定値が5である場合は、設定値が5以外の場合よりも高い割合でパターンPT-5が当選しやすく、設定値が6である場合は、設定値が6以外の場合よりも高い割合でパターンPT-6が当選しやすくなっている。また、設定値が6である場合にのみ、パターンPT-7が当選することがあるため、パターンPT-7に基づく設定示唆が出現した場合は設定値6であることが確定する。

【0569】

よって、パラグライダーが破壊される数が4体以下のパターンPT-1～PT-4に基づく演出が出現しやすい場合は、設定値が1～4のいずれかである可能性が高く、パラグライダーが破壊される数が5体以上のパターンPT-5～PT-7に基づく演出が出現しやすい場合は、設定値が5、6のいずれかである可能性が高い。つまり、パターンPT-1～PT-4は高設定（設定値5または6）である可能性が低い設定示唆（低）とされ、パターンPT-5～PT-7は高設定（設定値5または6）である可能性が高い設定示唆（高）とされている。

【0570】

尚、本実施例1では、リーチ予告種別決定用乱数や設定示唆種別決定用乱数は、1～100の範囲の乱数とされていて1～100の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、各決定用乱数の判定値数の1～100の範囲の100個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、

これら各決定用乱数を生成するための各決定用乱数カウンタがRAM 122に設定されており、各決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【0571】

図9-15に戻って、演出制御用CPU120は、103SGS296において設定示唆の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターンPT-5～PT-7 {設定示唆(高)} のいずれかが当選したか否かを判定する(103SGS297)。パターンPT-5～PT-7のいずれかが当選したと判定した場合は、103SGS293においてリーチ予告の非実行が当選しているときには、当選しているパターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆(高)の実行を一義的に決定し、103SGS293においてパターンPT-8 {リーチ予告(低)} が当選しているときには、当選しているパターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆(高)の実行を、パターンPT-8に基づくリーチ予告(低)よりも優先して決定し(103SGS298)、103SGS304に進む。

10

【0572】

103SGS297においてパターンPT-5～PT-7 {設定示唆(高)} のいずれかが当選しなかった、つまり、設定示唆の非実行またはパターンPT-1～PT-4のいずれかが当選した場合は、103SGS297において設定示唆の非実行またはパターンPT-1～PT-4のいずれかが当選したことに基づいて、103SGS293においてパターンPT-8 {リーチ予告(低)} が当選しているか否かを判定する(103SGS300)。

20

【0573】

103SGS300においてパターンPT-8 {リーチ予告(低)} が当選していたと判定した場合は、103SGS297において設定示唆の非実行が当選しているときには、パターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の実行を一義的に決定し、103SGS297においてパターンPT-1～PT-4 {設定示唆(低)} のいずれかが当選していれば、当選しているパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の実行を、パターンPT-1～PT-4に基づく設定示唆(低)よりも優先して決定し(103SGS301)、103SGS304に進む。

【0574】

103SGS300においてパターンPT-8 {リーチ予告(低)} が当選していないと判定した場合は、パターンPT-1～PT-4 {設定示唆(低)} のいずれかが当選しているか否かを判定し(103SGS302)、パターンPT-1～PT-4のいずれかが当選していれば、パターンPT-1～PT-4に基づく設定示唆(低)の実行を決定し、103SGS304に進む。また、パターンPT-1～PT-4のいずれも当選していない、つまり、リーチ予告及び設定示唆双方の非実行が当選した場合は、可変表示中演出の実行を決定することなく、可変表示中演出決定処理を終了する。

30

【0575】

103SGS304においては、103SGS294、103SGS298、103SGS301、103SGS303のいずれかにおいて決定した演出種別(パターンPT-1～PT-9のいずれか)をRAM122の所定領域に記憶し(103SGS304)、可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして(103SGS305)、可変表示中演出決定処理を終了する。

40

【0576】

図9-14に戻り、103SGS277の可変表示中演出決定処理の後に、103SGS278において演出制御用CPU120は、可変表示中演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、103SGS277の可変表示中演出決定処理においてパターンPT-1～PT-9のいずれかの可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定する。

【0577】

可変表示中演出実行決定フラグがセットされている場合には、103SGS279に進んで、可変表示中演出開始待ちタイマに、可変表示中演出開始までの期間を設定し(10

50

3 S G S 2 7 9)、可変表示中演出実行決定フラグをクリアして(1 0 3 S G S 2 8 0)、1 0 3 S G S 2 8 1に進む。一方、可変表示中演出実行決定フラグがセットされていない場合には、1 0 3 S G S 2 7 9と1 0 3 S G S 2 8 0とを経由することなく1 0 3 S G S 2 8 1に進む。

【0 5 7 8】

可変表示中演出開始までの期間としては、本特徴部1 0 3 S Gでは、パラグライダーが登場するタイミングが可変表示中演出の開始タイミングとされ、可変表示中演出の開始から実行される可変表示中演出のプロセステーブルに基づいて特定されて可変表示中演出が開始されるようになっているため、可変表示中演出の開始タイミングまでの期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示中演出が開始されるタイミングの前に前兆を示す演出(図示略)が実施され、該前兆を開始するタイミングを可変表示中演出の開始タイミングとする場合は、可変表示中演出を開始するまでの期間よりも短い期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定してもよい。

10

【0 5 7 9】

1 0 3 S G S 2 8 1において演出制御用C P U 1 2 0は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(1 0 3 S G S 2 8 2)。

【0 5 8 0】

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L E D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8 L, 8 R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3 1 Bやスティックコントローラ3 1 Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

20

【0 5 8 1】

次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置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8 L, 8 R、操作部(プッシュボタン3 1 B、スティックコントローラ3 1 A等))の制御を実行する(1 0 3 S G S 2 8 3)。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1 2 3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1 4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8 L, 8 Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板1 3に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

30

【0 5 8 2】

尚、本実施例1では、演出制御用C P U 1 2 0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C P U 1 2 0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。

40

【0 5 8 3】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(1 0 3 S G S 2 8 4)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(1 0 3 S G S 2 8 5)。尚、所定時間は例えば3 0 m sであり、演出制御用C P U 1 2 0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V R A Mに書き込み、表示制御部1 2 3がV R A M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(S 1 7 2)に対応した値にする(1 0 3 S G S 2 8 6)。

【0 5 8 4】

50

このように、本実施例 1 において、演出制御用 CPU 120 は、リーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示を実行する際に、可変表示を開始してから可変表示態様がリーチ態様となる前の所定の演出タイミングにて、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能であり、可変表示中演出の実行の有無を決定するときに、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告（特別態様の演出）を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆（特定態様の演出）よりも優先して実行することが可能である。

【0585】

具体的には、図 9-15 の可変表示中演出決定処理にて示すように、演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行う。

【0586】

すなわち、演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告の抽選において、変動パターンがスーパーリーチの場合は、パターン PT-9 に基づくリーチ予告（高）の実行を 60% の割合で決定するため（103SGS294）、リーチ予告（高）を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。一方、変動パターンがノーマルリーチの場合は、パターン PT-9 に基づくリーチ予告（高）の実行は 20% の割合でしか決定しないが、パターン PT-8 に基づくリーチ予告（低）が 60% の割合で当選（仮決定）するため、リーチ予告（低）の当選に基づき、103SGS296 にて設定示唆の抽選が実行されたとしても、103SGS297 にてパターン PT-5 ~ PT-7 に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、103SGS301 にてパターン PT-8 に基づくリーチ予告（低）の実行を決定することになるため、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。

【0587】

また、リーチ予告は、リーチ予告（低）と、該リーチ予告（低）よりも大当りに制御される割合が高いことを示唆するリーチ予告（高）とを含み、演出制御用 CPU 120 は、パターン PT-9 に基づくリーチ予告（高）とパターン PT-1 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターン PT-9 に基づくリーチ予告（高）を、パターン PT-1 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して実行する（103SGS294）。一方、パターン PT-8 に基づくリーチ予告（低）とパターン PT-1 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターン PT-5 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆（高）を、パターン PT-8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行することが可能である（103SGS298）。このようにすることで、過度にリーチ予告が優先され設定示唆の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0588】

また、設定示唆は、設定示唆（低）と、該設定示唆（低）よりも高設定である可能性が高いことを示唆する設定示唆（高）とを含み、演出制御用 CPU 120 は、パターン PT-5 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆（高）とパターン PT-8 ~ PT-9 のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターン PT-5 ~ PT-7 に基づく設定示唆（高）を、パターン PT-8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行する（103SGS298）。一方、パターン PT-1 ~ PT-4 のいずれかに基づく設定示唆（低）とパターン PT-8 ~ PT-9 のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターン PT-8 に基づくリーチ予告（低）を、パターン PT-1 ~ PT-4 のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して実行することが可能である（103SGS301）。よって、過度に設定示唆が優先されリーチ予告の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0589】

このように演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する。詳しくは、リーチ予告（高）を設定示唆（高）よりも優先して実行し、設定示唆（高）

10

20

30

40

50

をリーチ予告（低）よりも優先して実行し、リーチ予告（低）を設定示唆（低）よりも優先して実行する。すなわち、各々の演出パターンの実行の優先度が「リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）」の関係となるように設定されている。

【0590】

本特徴部103SGでは、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていればよい。すなわち、可変表示中演出は、図柄の可変表示期間中に実行される演出であって、リーチ予告は当該可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆するものであるのに対し、設定示唆は少なくとも営業期間中において変更されるものではない設定値が何れであるかを示唆するものである。また、遊技場にとって、設定示唆が頻出して設定値が何れであるかを遊技者が容易に推測できることは好ましくない。よって、スーパーリーチ変動パターンで、かつ、設定値が高設定であるときに可変表示中演出を実行する場合、遊技者にとってはいずれが示唆されても好ましいが、設定値については別のタイミングでも示唆できるものであるのに対し、大当たりの示唆は当該可変表示中にしかできないため、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で出現する方が遊技者にとって好ましい。

【0591】

また、可変表示中演出は、非リーチ変動パターンよりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示期間においてのみ実行される演出であるため、可変表示態様がリーチとなる場合、リーチとならない場合よりも遊技者の大当たりに対する期待感が高まるものである。よって、特に大当たりリーチ変動パターンである場合に設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されると、遊技者の大当たりに対する期待感が低下してしまい、演出が不適切となってしまうため、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにすることで、演出が不適切となってしまうことを抑制できる。

【0592】

また、本実施例1においては、可変表示中演出の傾向として、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようになっていれば、例えば、非リーチやノーマルリーチ変動パターンで、かつ、高設定である場合などの一部の状況において、設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されるように実行割合を設定してもよい。

【0593】

また、本実施例1においては、リーチ予告の抽選と設定示唆の抽選とが別個に実行され、かつ、リーチ予告の抽選が設定示唆の抽選よりも優先して（先に）実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなれば、設定示唆の抽選がリーチ予告の抽選より先に行われてもよく、順序は任意である。また、演出種別決定用テーブルA、Bにおける判定値数は、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていれば、図9-17（A）（B）に記載のものに限定されるものではない。

【0594】

尚、本実施例1においては、可変表示中演出の演出種別（演出パターン）として、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を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定示唆としては、前回パチンコ遊技機1が起動したときから該パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変化したか否かを示唆してもよい。

【0595】

（第1発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆す

10

20

30

40

50

る設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当たり状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第1発明の手段1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、設定値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、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）を含み、

前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図9-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンPT-9が当選した場合、103SGS294においてパターンPT-9に基づくリーチ予告（高）の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、103SGS296にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンPT-5～PT-7に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、103SGS301にてパターンPT-8に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンPT-1～PT-4のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分など。／演出制御用CPU120が、リーチ予告（高）>設定示唆（高）>リーチ予告（低）>設定示唆（低）の関係となる割合でパターンPT1～PT-9のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など（変形例1の図9-20参照））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される場合に、特定態様の所定演出が実行されてしまい、演出が不適切となってしまうことを防ぐことができる。

【0596】

詳しくは、可変表示結果が大当たりになる可変表示が実行されている場合にもかかわらず、当該可変表示以外のタイミングでも示唆することが可能な設定示唆がリーチ予告より優先して実行されることで、大当たりに対する遊技者の期待感を好適に高めることができなくなり、演出が不適切となることを防ぐことができる。

【0597】

第1発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記特別態様は、第1特別態様（例えば、リーチ予告（低））と、該第1特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する第2特別態様（例えば、リーチ予告（高））を含み、

前記所定演出実行手段は、

前記第2特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第2特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図9-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンPT-9が当選した場合、103SGS29

10

20

30

40

50

4においてパターンP T-9に基づくリーチ予告（高）の実行を、パターンP T-1～パターンP T-7のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定する部分）、

前記第1特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特定態様の所定演出を前記第1特別態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用C P U 1 2 0が、実施例1の図9-15に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターンP T-5～P T-7のいずれかが当選した場合、1 0 3 S G S 2 9 8においてパターンP T-5～P T-7のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターンP T-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、過度に特定態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0598】

第1発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記特定態様は、第1特定態様（例えば、設定示唆（低））と、該第1特定態様よりも有利度が高い設定値の設定に関する示唆を行う第2特定態様（例えば、設定示唆（高））とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記第2特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第2特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用C P U 1 2 0が、実施例1の図9-15に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターンP T-5～P T-7のいずれかが当選した場合、1 0 3 S G S 2 9 8においてパターンP T-5～P T-7のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターンP T-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）

20

前記第1特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特別態様の所定演出を前記第1特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用C P U 1 2 0が、実施例1の図9-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンP T-8が当選している場合、1 0 3 S G S 3 0 1においてパターンP T-8に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンP T-1～パターンP T-4のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、過度に特別態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0599】

第1発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者による動作の実行を促す動作促報知を実行可能な動作促報知手段（例えば、演出制御用C P U 1 2 0が、プッシュボタン3 1 Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン3 1 Bの操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。）と、

40

前記動作促報知手段による動作促進報知が実行されているか否かに係わらず、遊技者による特定動作（例えば、プッシュボタン3 1 Bを操作する動作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ3 5 B）と、

を備え、

前記所定演出実行手段は、前記動作検出手段によって特定動作が検出されたことにもとづいて所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用C P U 1 2 0が、プッシュボタン3 1 Bの操作有効期間においてプッシュボタン3 1 Bを操作する特定動作がプッシュセンサ3 5 Bにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン3 1 Bの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン3 1 Bの操作に応じて画像Z 1を画像Z 2に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能な部分

50

。変形例)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて所定演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0600】

第1発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかにかかわらず共通の演出が実行される共通演出期間（例えば、リーチ予告または設定示唆のいずれであるかにかかわらず、画像Z1が画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出が実行される共通演出期間）と、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれであるかを特定可能な非共通演出期間（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれであるかを特定可能、つまり、演出パターンに応じた個数の画像Z2が画像表示装置5の表示領域の下方に移動していく態様の演出が実行される非共通演出期間）とで構成されている（図9-18参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、共通演出期間を有することで、特別態様の所定演出と特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0601】

第1発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定（設定値6）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Z1を表示しているときに、キャラクターが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0602】

尚、本実施例1において、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合とは、例えば、一の可変表示の表示結果についての示唆が可能なタイミングであって、かつ、パチンコ遊技機1に設定されている設定値の示唆が可能なタイミングであれば、種々のタイミングであってもよい。詳しくは、リーチ予告にて当該可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、当該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能であり、また、保留記憶に対応する可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでの複数の可変表示にわたる期間及び該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能である。また、設定示唆については、営業期間中において変更されることはないので、一の営業期間中における任意のタイミングで設定示唆を実行可能である。

【0603】

また、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合にリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能であるとは、リーチ予告の抽選を設定示唆の抽選よりも優先して実行すること、パターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告の実行をパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆の実行よりも先に決定すること、パターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告をパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行することを含む。尚、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で実行するとは、リーチ予告を100%の割合で実行し、設定示唆を実行しない、つまり、リーチ予告の実行割合が100%の場合を含む。

【0604】

また、前記実施例1においては、破壊されたパラグライダーの個数によって大当たりまたは設定値の可能性が示唆される、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果が有利状態示唆結果または設定示唆結果のいずれかとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果として有利状態示唆結果及び設定示唆結果の双方を含むようにしてもよい。

【0605】

すなわち、前記実施例1では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間に対応する期間を有しない）別個の演出としてもよい（具体的には、リーチ予告はキャラクタを用いた示唆、設定示唆はパラグライダーによる示唆とするなど）。そして、これら演出態様が異なるリーチ予告と設定示唆とを同一期間（同一タイミング）において一緒に実行する場合でも、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにしてもよい。

【0606】

（変形例1）

次に、本特徴部103SGの実施例1における変形例1について、図9-20に基づいて説明する。図9-20は、（A）は変形例1としての可変表示中演出決定処理を示すフローチャート、（B）はリーチ予告と設定示唆の実行割合を示す図である。

【0607】

前記実施例1では、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行うことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告と設定示唆の抽選を一の演出種別判定テーブルC（図示略）を用いて行うようにしてもよい。

【0608】

具体的には、図9-20（A）に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（103SGS311）。次いで、演出種別決定用乱数を抽出するとともに、演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブルC（図示略）を用いて、可変表示中演出（リーチ予告・設定示唆）の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告または設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（103SGS312）。

【0609】

演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブルC（図示略）は、特に図示しないが、変動パターンの種別及び設定値数に応じて演出パターンPT-1～PT-9の決定割合が設定されている。つまり、変動パターンの種別及び設定値1～6に応じて演出パターンPT-1～PT-9の決定割合は各々異なるが、図9-20（B）に示すリーチ予告と設定示唆の実行割合の傾向図に示すように、全体としては、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で（優先して）決定される、つまり、リーチ予告、設定示唆、非実行の順に決定割合が高くなるように設定されていることが好ましい（例えば、リーチ予告を50%、設定示唆を40%、非実行を10%の割合で決定する）。

【0610】

また、例えば、変動パターンがスーパーリーチである場合は、リーチ予告（高）をリーチ予告（低）よりも高い割合（例えば、リーチ予告（高）を40%、リーチ予告（低）を10%）で決定することが好ましい。また、設定値が高設定値5、6である場合は、設定示唆（高）を設定示唆（低）よりも高い割合（例えば、設定示唆（高）を35%、設定示唆（低）を5%）で決定することが好ましい。つまり、演出制御用CPU120は、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターンPT1～PT-9のいずれかに基づく演出の実行を決定すればよい。

【0611】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、リーチ予告と設定示唆の実行割合を、変動パターン及び設定値に基づいて決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンと設定値及び可変表示結果に応じてリーチ予告と設定示唆の実行割合が異なるようにしてもよい。詳しくは、変動パターンがスーパーリーチとノーマルリーチ変動パターンのいずれであっても、大当たりになるときは、はずれとなるときよりも高い割合でリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するようにすることが好ましい。

【0612】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出の演出結果が、有利状態示唆結果となるとともに設定示唆結果ともなる特定結果となる特定演出を実行可能としてもよい。

【0613】

尚、特定演出としては、例えば、大当たり及び最高設定（設定値 6）の双方を示唆する特定画像（例えば、図 9-18 に示すように、パラグライダーの画像 Z1 を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像を表示するなど）を表示したり、パラグライダーの表示態様（例えば、色、大きさ、移動速度、軌道など）を通常態様とは異なる態様とした画像等を表示したり、背景色を異ならせたり、エフェクト画像を表示したりするものであってもよい。あるいは、パラグライダーの画像表示に合わせて特殊効果音を出力したり、特殊な発光態様で発光体を発光させたりするものでもよい。

【0614】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなるとき、つまり、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出においてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能とする一方で、リーチ予告と設定示唆とを、可変表示中演出とは異なる演出タイミングにて各々単独で実行可能としてもよい。

【0615】

具体的には、例えば、図 9-18 にて示したリーチ予告とは異なる態様のリーチ予告（例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告など）を、可変表示中演出とは異なる演出タイミングで実行可能とする一方で、図 9-18 にて示した設定示唆とは異なる態様の設定示唆（例えば、大当たりのエンディング画像など）を、可変表示中演出とは異なるタイミング（例えば、大当たりの終了後など）で実行可能としてもよい。

（実施例 2）

【0616】

前記実施の形態の特徴部 103SG の実施例 1 では、一の可変表示中に可変表示中演出を 1 回のみ実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一の可変表示中に可変表示中演出を複数回実行可能としてもよい。

【0617】

例えば、実施例 2 として図 9-21（A）に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

【0618】

尚、非リーチや小当たりの変動パターンは可変表示中演出を 2 回以上実行するには可変表示時間が短いため、本実施例 2 では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定しているが、可変表示中演出の実行対象として非リーチや小当たりの変動パターンを含むようにしてもよい。

【0619】

また、本実施例 2 では、前述した可変表示中演出決定処理において、図 9-21 (B) に示す可変表示中演出実行決定テーブルを用いて可変表示中演出の実行の有無を変動パターンに応じた異なる割合にて決定する。具体的には、図 9-21 (B) に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、100 個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち 40 個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、60 個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。また、変動パターンがスーパーリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、100 個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち 60 個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、40 個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。

【0620】

尚、本実施例 2 において可変表示中演出の実行が決定された場合は、図 9-21 (A) に示す第 1 期間と第 2 期間の両方で可変表示中演出を実行する。

【0621】

変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合に可変表示中演出の実行が決定された場合は、図 9-22 (A) 及び図 9-22 (B) に示すように、第 1 期間にて実行する可変表示中演出と第 2 期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ異なる割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。尚、同一期間においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず設定示唆とリーチ予告との実行割合は同一に設定されている。

【0622】

具体的には、図 9-23 に示すように、変動パターンがノーマルリーチであるときに可変表示中演出の実行が決定された場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、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 60 % の割合でパターン PT-1 ~ PT-7（設定示唆（低）または設定示唆（高））のいずれかに決定し、40 % の割合でパターン PT-8 またはパターン PT-9（期待度（低）または期待度（高））に決定する。また、図 9-24 に示すように、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、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 40 % の割合でパターン PT-1 ~ PT-7（設定示唆（低）または設定示唆（高））のいずれかに決定し、60 % の割合でパターン PT-8 またはパターン PT-9（期待度（低）または期待度（高））に決定する。

【0623】

ここで、図 9-23 及び図 9-24 に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合について注目すると、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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、59 % の割合でパターン PT-1 ~ PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、1 % の割合でパターン PT-5 ~ PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、35 % の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5 % の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、38 % の割合でパターン PT-1 ~ PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、2 % の割合でパターン PT-5 ~ PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、55 % の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5 % の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0624】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58.8 % の割合でパターン PT-1 ~ PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、1.2 % の割合でパターン PT-5 ~ PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、35 % の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5 % の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、37.8 % の割合でパターン PT-1 ~ PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、2.2 %

の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

【0625】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.5%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1.5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37.5%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2.5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

10

【0626】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、3%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

20

【0627】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、56.5%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、3.5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、35.5%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、4.5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

30

【0628】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、55%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、34%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、6%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

40

【0629】

また、図9-25及び図9-26に示すように、変動パターンがスーパーリーチの場合に注目すると、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、第1期間に

50

%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか〔設定示唆（高）〕に決定し、5%の割合でパターンPT-8〔リーチ予告（低）〕に決定し、55%の割合でパターンPT-9〔リーチ予告（高）〕に決定する。

【0634】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、55%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか〔設定示唆（低）〕に決定し、5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか〔設定示唆（高）〕に決定し、15%の割合でパターンPT-8〔リーチ予告（低）〕に決定し、25%の割合でパターンPT-9〔リーチ予告（高）〕に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、34%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか〔設定示唆（低）〕に決定し、6%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか〔設定示唆（高）〕に決定し、5%の割合でパターンPT-8〔リーチ予告（低）〕に決定し、55%の割合でパターンPT-9〔リーチ予告（高）〕に決定する。

【0635】

以上のように、本実施例2では、可変表示中演出の実行が決定された場合は、第2期間に実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンPT-8やパターンPT-9〔リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）〕の実行が決定される割合（60%）が、第1期間に実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンPT-8やパターンPT-9〔リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）〕の実行が決定される割合（40%）よりも高く設定されている。

【0636】

よって、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて有利状態示唆結果となるリーチ予告が実行され易くなるため、一の遊技結果、つまり、当該可変表示の可変表示結果が導出されるタイミングに近いタイミングで大当りに対する期待感を高めることができる。

【0637】

特に、図9-23～図9-26に示すように、第1期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターンPT-1～PT-7のいずれか〔設定示唆（低）または設定示唆（高）〕が決定される割合がパターンPT-8やパターンPT-9〔リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）〕の実行が決定される割合よりも高く設定されている一方で、第2期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターンPT-8やパターンPT-9〔リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）〕の実行が決定される割合がパターンPT-1～PT-7のいずれか〔設定示唆（低）または設定示唆（高）〕が決定される割合よりも高く設定されている。

【0638】

つまり、リーチ予告に対応するパターンPT-8やパターンPT-9は、第2期間において第1期間よりも高い割合で決定され、設定示唆に対応するパターンPT-1～PT-7は、第2期間において第1期間よりも低い割合で決定されることで、第1期間では設定示唆がリーチ予告よりも高い割合で実行され、第2期間ではリーチ予告が設定示唆よりも高い割合で実行される。

【0639】

このため、例えば、第1期間の可変表示中演出としてリーチ予告（高）が実行された後に、第2期間の可変表示中演出としてリーチ予告（低）が実行されること、つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてリーチ予告の期待度が低下するようにリーチ予告が実行されてしまうこと（所謂成り下がり）や、第1回目においてリーチ予告（高）が実行されることにより、当該可変表示がスーパーリーチになる可能性が高いことを遊技者がリーチ予告が2回実行される前に予測できてしまうことによって、当該可変表示がスーパーリーチであることに対する遊技者の期待感を低下させてしまうことを抑制できるようになっている。

【0640】

また、本実施例 2 では、図 9-23~図 9-26 に示すように、第 1 期間にて実行される可変表示中演出よりも第 2 期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターン P T-5~パターン P T-8 のいずれか {設定示唆 (高)} が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が実行されるにつれて可変表示中演出がパターン P T-9 にて実行され易くなるので、可変表示中演出がパターン P T-5~パターン P T-8 にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0641】

尚、本実施例 2 では、可変表示中演出の実行を決定した場合は該可変表示中演出を第 1 期間と第 2 期間とで 2 回実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出の実行を決定した場合に、該可変表示中演出を 3 回以上実行してもよい。尚、このように可変表示中演出を 3 回以上実行する場合については、可変表示中演出を実行する毎にパターン P T-9 が決定され易くなるように演出種別の決定割合を設定することで、より長期間に亘って技者の期待感を持続させることができるようにしてもよい。

【0642】

また、図 9-23~図 9-26 に示すように、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とは、演出種別としてパターン P T-1~P T-7 {設定示唆 (低) または設定示唆 (高)} が決定される割合が異なっているため、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とで設定示唆が連続して実行され難くなっている。つまり、これら 2 回の可変表示中演出においてどちらも設定示唆が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

【0643】

更に、図 9-23~図 9-26 に示すように、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とは、演出種別としてパターン P T-8 や P T-9 {リーチ予告 (低) またはリーチ予告 (高)} が決定される割合が異なっているため、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とでリーチ予告が連続して実行され難くなっている。つまり、これら 2 回の可変表示中演出においてどちらもリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

【0644】

また、本実施例 2 では、図 9-23~図 9-26 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合を同一としてもよい。このようにすることで、第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出が実行される場合、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行されることに対して第 1 期間と第 2 期間とで同じように遊技者を期待させることができる。

【0645】

尚、本実施例 2 では、図 9-23~図 9-26 に示すように、同一期間に実行される可変表示中予告演出であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、同一期間に実行される可変表示中予告演出において、可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なってもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて、第 1 期間や第 2 期間にて可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを防ぐことができる。

【0646】

更に、本実施例2では、図9-22～図9-26に示すように、第1期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターンPT-1～パターンPT-7のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一割合である60%に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターンPT-8またはパターンPT-9の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である40%に設定されている。同様に第2期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターンPT-1～パターンPT-7のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一割合である40%に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターンPT-8またはパターンPT-9の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である60%に設定されている。

10

【0647】

このため、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれかである場合であっても、第1期間に実行する可変表示中演出（1回目の可変表示中演出）では必ず60%の割合で設定示唆が実行されるとともに40%の割合でリーチ予告が実行され、第2期間に実行する可変表示中演出（2回目の可変表示中演出）では必ず40%の割合で設定示唆が実行されるとともに60%の割合でリーチ予告が実行されるため、遊技者に対して設定示唆が実行されることに対して同じように期待させることができる。

20

【0648】

また、本実施例2では、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能であることで、一の可変表示においてリーチ予告や設定示唆が提供される機会が増えるため、興趣が向上する。

【0649】

より詳しくは、一の可変表示の表示結果に関連してリーチ予告のみを単独で実行可能とする場合、設定示唆については、可変表示中以外のタイミング（例えば、大当たり遊技状態のエンディングや可変表示を実行していないとき）にて単独で実行することが可能であるが、遊技者が遊技を行っているときに最も注目するのは可変表示の実行期間中である。よって、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出では、遊技者が最も注目する可変表示の実行期間において設定示唆を実行することが可能となるだけでなく、本実施例2のように、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とすることで、より設定示唆を実行する機会を増加させることができるだけでなく、上記したように第1期間にて第2期間よりも高い割合で実行すれば、大当たりの変動パターンにおいてもリーチ予告の実行を阻害することなく、設定示唆とリーチ予告とをバランスよく実行することが可能となる。

30

【0650】

また、本実施例2では、可変表示中演出の実行を決定した場合、第1期間と第2期間のいずれにおいても、リーチ予告と設定示唆のいずれかが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間と第2期間のうち少なくとも一方において、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行しない非実行を決定するようにしてもよい。

40

【0651】

このように非実行を決定可能とした場合、設定示唆の実行割合を第1期間と第2期間とで同一に設定しても、リーチ予告の実行割合を第1期間と第2期間とで異ならせることができる。また、リーチ予告の実行割合を第1期間と第2期間とで同一に設定しても、設定示唆の実行割合を第1期間と第2期間とで異ならせることができる。

【0652】

（第2発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開20

50

10-200902号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当たり状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第2発明の手段1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、設定値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、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能である所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例2として図9-21に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図9-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第1期間の後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行され易くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を高めることができる。

【0653】

詳しくは、図9-22に示すように、第2期間に実行される可変表示中演出では、第1期間に実行される可変表示中演出よりもリーチ予告が実行され易くなっているため、第1期間よりも可変表示が終了するタイミングに近い第2期間中に大当たり遊技状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【0654】

第2発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第2回数において所定演出を実行するときは、前記第1回数において前記特定態様の所定演出を実行する割合よりも低い割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図9-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第1期間の後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を低い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技結果に近いタイミングで特定態様の所定演出が実行され易くなることで有利状態に対する期待感が低下することを抑制できる。

10

20

30

40

50

【0655】

詳しくは、可変表示演出として非実行を決定可能としなくとも、第1期間よりも第2期間の方がリーチ予告を高い割合で決定することが可能となる。

【0656】

第2発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、

前記第1回数において所定演出を実行するときは、前記特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能であり（例えば、実施例2として図9-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行するときは、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告よりも高い割合で実行する部分）、

10

前記第2回数において所定演出を実行するときは、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能である（例えば、実施例2として図9-22に示すように、演出制御用CPU120が、第2期間にて可変表示中演出を実行するときは、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行され易くなる一方で、特定態様の所定演出が実行され難くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を好適に高めることができる。

20

【0657】

第2発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図5に示すようにCPU103が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図7に示すように演出制御用CPU120が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、実施例2として図9-21に示すように、演出制御用CPU120が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可変表示において特別態様や特定態様の所定演出が提供される機会が増えるため、興味が向上する。

【0658】

尚、前記実施例2では、図9-21に示すように、リーチ演出の開始前である第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の実行中においても可変表示中演出を実行可能としてもよい。

【0659】

第2発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図5に示すようにCPU103が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図7に示すように演出制御用CPU120が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

40

前記所定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたり前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行する部分）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、一の遊技結果となる可変表示が開始される前から特別態様の所定演出や設特定態様の所定演出を実行できるため、興味が向上する。

【0660】

第2発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定（設定値6）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Z1を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0661】

（第3発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第3発明の手段1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、設定値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、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能である所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、設定に関する示唆を行う第1示唆態様（例えば、パターンPT-1～パターンPT-4に基づく設定示唆（低））と、該第1示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行う第2示唆態様（例えば、パターンPT-5～パターンPT-7に基づく設定示唆（高））とを含み、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記第1示唆態様の所定演出と前記第2示唆態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例2として図9-21に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記第2示唆態様の所定演出を実行可能である（例えば、図9-23～図9-26や図9-28～図9-31に示すように、演出制御用CPU120が、実施例2や実施例3としてノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中に第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な場合は、第1期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第2期間にて可変表示中演出を実行するときの方が設定示唆（強）を高い割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて第2示唆態様の所定演出が実行され易くなるため、第2示唆態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

10

20

30

40

50

【0662】

詳しくは、図9-23～図9-26に示すように、第2期間中に実行される可変表示中演出では、第1期間中に実行される可変表示中演出よりも設定示唆（強）が実行されやすくなっているため、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6等の高設定値であることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0663】

尚、本実施例2では、設定に関する示唆を行う第1示唆態様であるパターンPT-1～PT-4のいずれかに基づく設定示唆（低）は奇数設定または偶数設定を示唆し、第1示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行う第2示唆態様であるパターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（高）は中間設定以上または最高設定を示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2示唆態様は、第1示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行うものであればよく、例えば、第1示唆態様で示唆する設定値と第2示唆態様で示唆する設定値とが全て別の設定値であってもよいし（例えば、第1示唆態様が設定値1を示唆し、第2示唆態様が設定値6を示唆する場合や、第1示唆態様が奇数設定値1、3、5を示唆し、第2示唆態様が偶数設定2、4、6を示唆する場合など）、第1示唆態様で示唆する設定値と第2示唆態様で示唆する設定値の双方に共通な設定値が含まれていてもよいし（例えば、第1示唆態様が設定値1～4を示唆し、第2示唆態様が中間以上の設定値3～6を示唆する場合など）、第1示唆態様と第2示唆態様とのうちいずれか一方が設定変更に関する示唆、他方が設定されている設定値に関する示唆であってもよい。つまり、第1示唆態様と第2示唆態様とが示唆する設定値が異なるものだけでなく、第1示唆態様と第2示唆態様とが示唆する設定値が複数の場合は示唆の対象となる設定値の数や範囲等が異なるもの、あるいは示唆内容が異なるもの等を含む。

【0664】

第3発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において前記所定演出を実行するときと、前記第2回数において前記所定演出を実行するときとで、前記第1示唆態様及び前記第2示唆態様を含む特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例3として図9-27に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0665】

詳しくは、第1期間と第2期間とで設定示唆全体の実行割合を同一（または第1期間よりも第2期間の方が低い割合）とした上で、第1期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第2期間にて可変表示中演出を実行するときの方が設定示唆（強）を高い割合で実行するようにすることで、過度に設定示唆が実行されることを回避しつつ、高設定値であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0666】

第3発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）の所定演出を実行可能であり、

前記第2回数において所定演出を実行する場合は、前記第1回数において前記特別態様の所定演出を実行する割合よりも高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図9-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第1期間の後の第2期間にて可変表示中演出

を実行する場合の方が特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行される割合が高くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を高めることができる。

【0667】

尚、実施例2では、第1期間と第2期間とで設定示唆全体の実行割合を同一とすれば、第1期間よりも第2期間の方が設定示唆(強)を高い割合で実行可能としつつ、第1期間よりも第2期間の方がリーチ予告を高い割合で実行可能とすることができる。

10

【0668】

第3発明の手段4の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機は、可変表示が可能であり(例えば、図5に示すようにCPU103が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図7に示すように演出制御用CPU120が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である(例えば、実施例2として図9-21に示すように、演出制御用CPU120が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分)

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可変表示において特別態様や特定態様の所定演出が提供される機会が増えるため、興味が向上する。

【0669】

第3発明の手段5の遊技機は、手段1~4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機は、可変表示が可能であり(例えば、図5に示すようにCPU103が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図7に示すように演出制御用CPU120が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記所定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたり前記所定演出を複数回実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示(ターゲット変動)が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行する部分)

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技結果となる可変表示が開始される前から特別態様の所定演出や設特定態様の所定演出を実行できるため、興味が向上する。

【0670】

第3発明の手段6の遊技機は、手段1~5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定(設定値6)の双方を示唆する特定画像(例えば、パラグライダーの画像Z1を表示しているときに、キャラクターが登場しているパラグライダーが移動する画像など)を表示する部分など)

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0671】

(第4発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第4発明が含まれている。つまり

50

、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第 4 発明の手段 1 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、設定値 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、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、可変表示中演出として、パターン P T - 1 ～ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターン P T - 1 ～ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例 2 として図 9 - 2 1 に示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

複数回のうち第 1 回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 9 - 2 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とでパターン P T - 1 ～ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆を実行する割合が異なる部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特定態様の所定演出の出現しやすさが異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。

【 0 6 7 2 】

詳しくは、図 9 - 2 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第 2 期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第 2 期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当たりに対する遊技者の期待感を高めることができる。尚、第 1 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定する一方で、第 2 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定してもよい。

【 0 6 7 3 】

第 4 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0674】

尚、実施例 2 では、非実行を決定可能とすれば、第 1 期間と第 2 期間とで設定示唆の実行割合を異ならせつつ、リーチ予告の実行割合を同一とすることができる。

【0675】

第 4 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 9-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0676】

詳しくは、第 1 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第 2 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第 2 期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0677】

第 4 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1～3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目に於いて所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 9-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0678】

第 4 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1～3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目に於いて所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0679】

(第5発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第5発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第5発明の手段1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、設定値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、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例2として図9-21に示すように、リーチ演出を開始する前の第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

前記複数の設定値のうち第1設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち前記第1設定値とは異なる第2設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数において同一の割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図9-22に示すように、第1期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を60%の割合で実行し、第2期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を40%の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1設定値と第2設定値のいずれに設定されている場合でも、所定回数における特定態様の所定演出の出現状況は変わらないため、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0680】

詳しくは、図9-22～図9-26に示すように、パチンコ遊技機1に設定値として1～6のいずれの値が設定されている場合であっても、第1期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第2期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらない、つまり、設定値が低設定値と高設定値のいずれが設定されている場合でも設定示唆の出現状況は同じであるため、設定示唆の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【0681】

尚、前記実施例2では、パチンコ遊技機1に設定値として1～6のいずれの値が設定されている場合であっても、第1期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第2期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行され

10

20

30

40

50

る割合（出現状況）とが変わらない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の設定値 1～6 のうち少なくとも 2 つの設定値（例えば、1 と 2 など）について第 1 期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第 2 期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）が同一となっていれば、前記 2 つの設定値以外の設定値（例えば、3～6）については第 1 期間と第 2 期間とで設定示唆が実行される割合（出現状況）が同一となっていなくてもよい。

【0682】

更には、第 1 期間に実行される可変表示中演出と第 2 期間に実行される可変表示中演出のうちいずれか一方の可変表示中演出においてのみ、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1～6 のいずれの値が設定されている場合であっても、第 1 期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第 2 期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらないようにしてもよい。

10

【0683】

第 5 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第 1 回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0684】

第 5 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第 1 回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 9 - 22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0685】

第 5 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1～3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目に於いて所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 9 - 22 に示すように、第 1 期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を 40 % の割合で実行し、第 2 期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を 60 % の割合で実行する部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0686】

詳しくは、設定値が 1～6 のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【0687】

50

第 5 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ～ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合では、設定されている設定値に応じてパターン PT-8 や PT-9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合では、設定されている設定値に応じてパターン PT-8 や PT-9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0688】

また、実施例 2 では、第 1 期間及び第 2 期間は、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間に設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の開始から終了して可変表示結果を表示するまでの期間であれば、上記以外の期間にも設定することが可能である。例えば、第 1 期間をノーマルリーチの開始から終了までの間、第 2 期間をスーパーリーチの開始から終了までの間としたり、第 1 期間をノーマルリーチやスーパーリーチの開始までの間、第 2 期間をノーマルリーチやスーパーリーチが終了するまでの間としたり、変動パターンが、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで 1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を伴う擬似連変動パターンである場合、第 1 期間を 1 回目の再可変表示の開始タイミング、第 2 期間を 2 回目の再可変表示の開始タイミングとするなど、再可変表示期間に対応させてもよい。

（実施例 3）

【0689】

前記実施例 2 では、一の可変表示中に可変表示中演出を 2 回実行可能とするとともに、同一回数 of 可変表示中演出であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行と設定示唆の実行とを同一割合にて決定する形態を例示した。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例 3 として図 9-27（A）及び図 9-27（B）に示すように、一の可変表示中に可変表示中演出を 2 回実行可能とする場合については、同一回数 of 可変表示中演出であってもリーチ予告の実行と設定示唆の実行とをパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じた異なる割合にて決定してもよい。

【0690】

尚、可変表示中演出の実行が決定された場合は、図 9-27（A）及び図 9-27（B）に示すように、第 1 期間にて実行する可変表示中演出と第 2 期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ同一の割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。

【0691】

ここで、図 9-28 及び図 9-29 に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合に注目すると、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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、64% の割合でパターン PT-1 ～ パターン PT-4 {設定示唆（低）} に決定し、1% の割合でパターン PT-5 ～ パターン PT-8 {設定示唆（高）} に決定し、30% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、63% の割合でパターン PT-1 ～ パターン PT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2% の割合でパターン PT-5 ～ パターン PT-8 {設定示唆（高）} に決定し、30% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0692】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、1.2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、35%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、57.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2.2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、35%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

10

【0693】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、53.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、1.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、52.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

20

【0694】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、48%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、45%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、47%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、3%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、45%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

30

【0695】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、41.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、3.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、50%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、41.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、4.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、50%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

40

【0696】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、34%の割合でパターンP

50

Ｔ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} に決定し、６％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。

【０６９７】

また、図９－３０及び図９－３１に示すように、変動パターンがスーパーリーチである場合について注目すると、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、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、６４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} のいずれかに決定し、１％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} のいずれかに決定し、１７．５％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、１７．５％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、６３％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} のいずれかに決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。

【０６９８】

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、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、５８．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} のいずれかに決定し、１．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} のいずれかに決定し、２０％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、２０％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、５７．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} のいずれかに決定し、２．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。

【０６９９】

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、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、５３．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} のいずれかに決定し、１．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} のいずれかに決定し、２２．５％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、２２．５％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、５２．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} のいずれかに決定し、２．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。

【０７００】

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、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、４８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} のいずれかに決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} のいずれかに決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、４７％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４ {設定示唆 (低)} のいずれかに決定し、３％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８ {設定示唆 (高)} のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８ {リーチ予告 (低)} に決定し、４５％の割合でパターンＰＴ－９ {リーチ予告 (高)} に決定する。

【０７０１】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、41.5%の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、3.5%の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、27.5%の割合でパターン P T-8 {リーチ予告（低）} に決定し、27.5%の割合でパターン P T-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、40.5%の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、4.5%の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、5%の割合でパターン P T-8 {リーチ予告（低）} に決定し、50%の割合でパターン P T-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

10

【0702】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35%の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、5%の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、30%の割合でパターン P T-8 {リーチ予告（低）} に決定し、30%の割合でパターン P T-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、34%の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、6%の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、5%の割合でパターン P T-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55%の割合でパターン P T-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

20

【0703】

以上のように、本実施例 3 では、可変表示中演出の実行が決定された場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 6 のいずれであっても、第 1 期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T-1 ~ P T-7 {設定値示唆（低）または設定示唆（高）} が決定される割合と第 2 期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T-1 ~ P T-7 {設定値示唆（低）または設定示唆（高）} が決定される割合とが同一に設定されている。よって、設定示唆が第 1 期間と第 2 期間のいずれで実行された場合でも、遊技者は設定示唆結果に対して同じように期待することができる。

【0704】

30

更に、第 1 期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T-8 やパターン P T-9 {リーチ予告（低）やリーチ予告（高）} が決定される割合と第 2 期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T-8 やパターン P T-9 {リーチ予告（低）やリーチ予告（高）} が決定される割合とが同一に設定されている。よって、リーチ予告が第 1 期間と第 2 期間のいずれで実行された場合でも、遊技者は有利状態示唆結果に対して同じように期待することができる。

【0705】

一方で、第 1 期間または第 2 期間で可変表示中演出を実行する場合において、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が第 1 設定値（例えば、設定値 1）であるときと第 2 設定値（例えば、設定値 6）であるときとで、演出種別としてパターン P T-1 ~ P T-7 {設定値示唆（低）または設定値示唆（高）} が決定される割合が異なることで、第 1 設定値と第 2 設定値のいずれに設定されているかによって、第 1 期間または第 2 期間における設定示唆の出現状況が変わるため、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

40

【0706】

また、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とは、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が大きくなる毎に演出種別としてパターン P T-1 ~ P T-7 {設定値示唆（低）または設定値示唆（高）} が決定される割合が減少し、パターン P T-8 やパターン P T-9 {リーチ予告（低）やリーチ予告（高）} が決定される割合が増加する。このため、パチンコ遊技機 1 に高設定値（例えば、5, 6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機 1 に低設定値（例えば 1 ~ 4）が設定さ

50

れている場合よりも設定示唆が実行され難くなるので、可変表示中演出を認識する遊技者によってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が特定され難くなっている。

【0707】

また、実施例 2 と同じく、実施例 3 においても第 1 期間にて実行される可変表示中演出よりも第 2 期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターン P T - 9 {設定示唆 (高)} が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてパターン P T - 9 に基づくリーチ予告が実行され易くなるので、可変表示中演出がパターン P T - 9 にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0708】

尚、本実施例 3 では、図 9 - 27 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 ~ 6 のいずれである場合でも、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とでパターン P T - 1 ~ P T - 7 {設定値示唆 (低) または設定値示唆 (高)} が決定される割合が同一であるとともに、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 {リーチ予告 (低) やリーチ予告 (高)} が決定される割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が同一であっても、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とでパターン P T - 1 ~ P T - 7 {設定値示唆 (低) または設定値示唆 (高)} が決定される割合が異なってもよいし、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 {リーチ予告 (低) やリーチ予告 (高)} が決定される割合が異なってもよい。

【0709】

尚、本実施例 3 では、演出制御用 C P U 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合にて設定示唆を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として異なる割合にて設定示唆を実行してもよい。このようにすることで、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆が実行される割合 (出現率) が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを抑制できる。

【0710】

また、本実施例 3 では、図 9 - 27 に示すように、演出制御用 C P U 120 が第 1 期間に実行する可変表示中演出 (1 回目の可変表示中演出) や第 2 期間に実行する可変表示中演出 (2 回目の可変表示中演出) としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数において、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る割合にてリーチ予告を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 120 が第 1 期間に実行する可変表示中演出 (1 回目の可変表示中演出) や第 2 期間に実行する可変表示中演出 (2 回目の可変表示中演出) としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数の可変表示中演出であれば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一割合にてリーチ予告を実行してもよい。このようにすることで、同一回数の可変表示中演出であれば、リーチ予告が実行される割合 (出現状況) がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて変化することがないので、第 1 期間で実行される可変表示中演出と第 2 期間で実行される可変表示中演出とでリーチ予告が実行されることに対して遊技者を変わず期待させることができる。

【0711】

(第 6 発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 6 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2010 - 200902 号公報等に記載されたもののよう、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率 (有利状態に制御される確率) を変更可能なもの等があ

10

20

30

40

50

った。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第6発明の手段1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、設定値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、

10

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例3に示すように、リーチ演出を開始する前の第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

20

複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例3として図9-27に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、設定示唆を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

30

【0712】

詳しくは、図9-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合（図9-27に示す例では65%）にて設定示唆を実行するので、第1期間に実行する可変表示中演出と第2期間に実行する可変表示中演出とで設定示唆が実行されることに対して同じように遊技者を期待させることができる。

【0713】

第6発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において所定演出を実行するときと、前記第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例3として図9-27に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0714】

第6発明の手段3の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において所定演出を実行するときと、前記第2

50

回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第1期間の後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1回数と第2回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0715】

尚、実施例3では、非実行を決定可能とすれば、第1期間と第2期間とで設定示唆の実行割合を同一としつつ、リーチ予告の実行割合を異ならせることができる。

【0716】

第6発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと、該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0717】

詳しくは、設定値が1～6のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【0718】

第6発明の手段5の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例3として図9-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0719】

（第7発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第7発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように

10

20

30

40

50

実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第7発明の手段1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のうちいずれかの設定値（例えば、設定値1～6）に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、リーチ演出を開始する前の第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

前記複数の設定値のうち第1設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち前記第1設定値とは異なる第2設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数目において異なる割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例3として図9-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合は、設定されている設定値に応じて異なる割合にてパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1設定値と第2設定値のいずれに設定されているかによって、所定回数目における特定態様の所定演出の出現状況が変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0720】

詳しくは、図9-27～図9-31に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている値が1～6のいずれであるかによって、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆の実行割合（出現状況）が変わるため、遊技者は、設定示唆の結果だけでなく、所定回数目における設定示唆の出現状況によって設定値を予測することが可能となる。

【0721】

第7発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第1回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例3として図9-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とでは、同一の割合にてパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0722】

第7発明の手段3の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第1回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120

10

20

30

40

50

が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、異なる割合にてパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1回数と第2回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0723】

第7発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと、該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0724】

詳しくは、設定値が1～6のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【0725】

第7発明の手段5の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例3として図9-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

(実施例4)

【0726】

前記実施の形態の特徴部103SGの実施例2及び実施例3では、一の可変表示中に可変表示中演出を2回実行可能であり、可変表示中演出の実行を決定した場合、第1期間と第2期間各々において変動パターン及び設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間については、変動パターンにかかわらず設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する一方で、第2期間については、変動パターンと設定値とに基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する、つまり、第1期間と第2期間のいずれで実行する演出を各々異なる判断基準で実行するかを決定するようにしてもよい。

【0727】

例えば、実施例4として図9-32に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出

10

20

30

40

50

の開始タイミングまでの間である第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とで可変表示中演出を実行可能とする。尚、非リーチや小当りの変動パターンは可変表示中演出を2回以上実行するには可変表示時間が短いので、本実施例4では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定している。

【0728】

また、本実施例4では、前述した可変表示中演出決定処理において、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合は、第1期間については設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定し、第2期間については変動パターンに基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。以下においては、本実施例4における可変表示中演出決定処理について、図9-33に基づいて説明する。

10

【0729】

図9-33に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンを特定する(103SGS311)。変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。次いで、特定した変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかを判定し(103SGS312)、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合は103SGS313に進み、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ以外の場合、つまり、非リーチまたは小当り変動パターンの場合は、可変表示中演出の対象外なので可変表示中演出決定処理を終了する。

【0730】

20

103SGS312において変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合、RAM102に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機1に設定されている現在の設定値を特定する(103SGS313)。次いで、103SGS313にて特定した設定値に基づいて、第1期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別(演出パターン)とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル(ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通)を用いて決定する(103SGS314)。

【0731】

図9-34(A)に示すように、103SGS314において、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチで共通の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用CPU120は、設定値1の場合、リーチ予告(低)の実行を40%の割合で決定し、設定示唆を40%の割合で決定し、非実行を10%の割合で決定する。また、設定値6の場合、リーチ予告(低)の実行を40%の割合で決定し、設定示唆を55%の割合で決定し、非実行を5%の割合で決定する。尚、ここでは設定値2~5に対応する実行割合については省略するが、設定値が1~6のいずれであってもリーチ予告は共通の実行割合にて決定し、設定示唆については、設定値が大きくなるほど設定示唆の実行割合及び設定示唆(高)の実行割合が高くなるように設定されている。

30

【0732】

具体的には、図9-35に示すように、第1期間における可変表示中演出種別決定割合に注目すると、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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、20%の割合で非実行を決定し、39%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4{設定示唆(低)}に決定し、1%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8{設定示唆(高)}に決定し、40%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定する。

40

【0733】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、18%の割合で非実行を決定し、40.8%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4{設定示唆(低)}に決定し、1.2%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8{設定示唆(高)}に決定し、40%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定する。

50

【0734】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、15%の割合で非実行を決定し、43.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、1.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

【0735】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、12.5%の割合で非実行を決定し、45.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

10

【0736】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、10%の割合で非実行を決定し、46.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、3.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

【0737】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、50%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

20

【0738】

図9-33に戻って、103SGS314において第1期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し（103SGS315）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターンPT-1～PT-9のいずれか）をRAM122の所定領域に記憶し（103SGS316）、第1期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（103SGS317）、103SGS318に進む。103SGS315において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は103SGS318に進む。

30

【0739】

次いで、103SGS318において、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチであるか否かを判定し（103SGS318）、ノーマルリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第2期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（ノーマルリーチ用）を用いて決定する（103SGS319）。

【0740】

図9-34（B）に示すように、103SGS319において、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用CPU120は、設定値1の場合、リーチ予告（低）の実行を60%の割合で決定し、設定示唆を35%の割合で決定し、非実行を5%の割合で決定する。また、設定値6の場合、リーチ予告（低）の実行を60%の割合で決定し、設定示唆を35%の割合で決定し、非実行を5%の割合で決定する。尚、ここでは設定値2～5に対応する実行割合については省略するが、設定値が1～6のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

40

【0741】

50

具体的には、図9-36に示すように、第2期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてノーマルリーチの場合に注目すると、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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、33%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0742】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2.2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

10

【0743】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

20

【0744】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、3%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0745】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、30.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、4.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

30

【0746】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、29%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、6%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

40

【0747】

また、103SGS318において変動パターンがノーマルリーチではない、つまり、スーパーリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第2期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（スーパーリーチ用）を用いて決定する（103SGS320）。

【0748】

図9-34（C）に示すように、103SGS320において、演出制御用CPU12

50

0 は、スーパーリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、設定値 1 及び設定値 6 の場合、リーチ予告（低）の実行を 60% の割合で決定し、設定示唆を 40% の割合で決定し、非実行を決定しない。尚、ここでは設定値 2～5 に対応する実行割合については省略するが、設定値が 1～6 のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

【0749】

具体的には、図 9-36 に示すように、第 2 期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてスーパーリーチの場合に注目すると、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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、36% の割合でパターン PT-1～パターン PT-4 {設定示唆（低）} に決定し、4% の割合でパターン PT-5～パターン PT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0750】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35.8% の割合でパターン PT-1～パターン PT-4 {設定示唆（低）} に決定し、4.2% の割合でパターン PT-5～パターン PT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0751】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35.5% の割合でパターン PT-1～パターン PT-4 {設定示唆（低）} に決定し、4.5% の割合でパターン PT-5～パターン PT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0752】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35% の割合でパターン PT-1～パターン PT-4 {設定示唆（低）} に決定し、5% の割合でパターン PT-5～パターン PT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0753】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、33.5% の割合でパターン PT-1～パターン PT-4 {設定示唆（低）} に決定し、6.5% の割合でパターン PT-5～パターン PT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0754】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、32% の割合でパターン PT-1～パターン PT-4 {設定示唆（低）} に決定し、8% の割合でパターン PT-5～パターン PT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0755】

図 9-33 に戻って、103SGS319 または 103SGS320 において第 2 期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し（103SGS321）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターン PT-1～PT-9 のいずれか）を RAM 122 の所定領域に記憶し（103SGS322）、第 2 期間における可変表示中演出

10

20

30

40

50

の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（１０３ＳＧＳ３２３）、可変表示中演出を終了する。１０３ＳＧＳ３２１において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は可変表示中演出を終了する。

【０７５６】

以上のように、本実施例４では、複数回のうちの第１期間において可変表示中演出を実行するときは、変動パターンがノーマルリーチであるかスーパーリーチであるかによらず設定値が１～６のいずれであるかに基づいて設定示唆を実行するか否かを決定し、第２期間において可変表示中演出を実行するときは、変動パターンがノーマルリーチであるときとスーパーリーチであるときとで別個の判定テーブルに基づいてリーチ予告または設定示唆を決定する。つまり、第１期間と第２期間とでリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかについての判断基準が異なるため、可変表示中演出が単調になることを抑制できる。

10

【０７５７】

また、第１期間における設定示唆の実行割合は、第２期間における設定示唆の実行割合よりも高くなっているため、第１期間では設定示唆は実行されやすいのに対し、第２期間ではリーチ予告の方が実行されやすくなっているため、第２期間においてノーマルリーチまたはスーパーリーチになるにもかかわらず、第１期間と第２期間の双方で設定示唆が実行されやすくなってしまうことがなく、また、第１期間でリーチ予告が実行され、第２期間で設定示唆が実行されやすくなってしまうこともないので、設定示唆とリーチ予告とがバランスよく実行させることが可能となる。

【０７５８】

20

また、第２期間におけるリーチ予告の実行割合は、第１期間におけるリーチ予告の実行割合よりも高くなっているため、第１期間と第２期間の双方でリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調なることを抑制できる。しかしながら、図９－３５～図９－３７に示すように、各設定値について注目すると、第１期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合（４０％）にて決定し、第２期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合（６０％）にて決定するようになっている。このため、第１期間に実行する可変表示中演出と第２期間に実行する可変表示中演出とでは、それぞれパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず、リーチ予告の実行に対して同じように遊技者を注目させることができる。

30

【０７５９】

また、設定値が高設定（例えば、設定値５，６など）であっても、ノーマルリーチやスーパーリーチの場合、第２期間においてはリーチ予告が設定示唆よりも実行されやすいばかりか、スーパーリーチの場合はリーチ予告（高）が実行されやすいので、遊技者の大当りに対する期待感を低下させることを抑制できる。

【０７６０】

さらに、第２期間において設定示唆の実行が決定された場合でも、第１期間において設定示唆の実行が決定された場合に比べて設定示唆（高）が実行されやすいため、スーパーリーチにて設定示唆が実行された場合でも、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【０７６１】

また、第１期間では、設定値１である場合はリーチ予告と設定示唆の実行を同一の割合で決定しているのに対し、設定値６である場合、つまり、設定値が１，２，３，４，５，６の順に高くなるほど設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定していることで、高設定であるほど設定示唆が出現しやすくなるので、遊技者が設定値を予測しやすくなる。

【０７６２】

尚、本実施例４では、図９－３４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出（１回目の可変表示中演出）を実行する場合と第２期間にて可変表示中

50

演出（２回目の可変表示中演出）を実行する場合とで、リーチ予告の実行を異なる割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、リーチ予告の実行を同一割合にて決定してもよい。このようにすることで、１回目の可変表示中演出と２回目の可変表示中演出とでリーチ予告の実行に対して遊技者を同じように期待させることができる。

【０７６３】

また、本実施例４では、図９－３４に示すように、同一回数の可変表示中演出であればパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、同一回数の可変表示中演出においては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じてリーチ予告の実行を異なる割合にて決定してもよい。このようにすることで、１回目の可変表示中演出と２回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことを抑えることができるので、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【０７６４】

（第８発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第８発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第１回数と第２回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第８発明の手段１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、設定値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、

複数の可変表示パターンのうちから一の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、Ｓ１１１の変動パターン設定処理において、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する部分）と、

決定された可変表示パターンにより可変表示を実行可能な可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出処理において、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を実行する部分）と、

所定演出の演出態様を複数種類のうちからいずれかに決定する所定演出決定手段（例えば、可変表示中演出決定処理において、可変表示中演出の演出パターンとして、パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のうちからいずれかを決定する部分）と、

前記所定演出決定手段の決定結果にもとづいて前記所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出として、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）と、

を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例 4 として図 9-32 示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、少なくとも設定されている前記設定値にもとづいて、複数回のうち第 1 回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定し（例えば、実施例 4 として図 9-33 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間における可変表示中演出において、設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）、

少なくとも前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、複数回のうち前記第 1 回数より後の第 2 回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定する（例えば、実施例 4 として図 9-33 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 2 期間における可変表示中演出において設定されている設定値と変動パターンとにもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。

【0765】

詳しくは、図 9-33 に示すように、第 1 期間における可変表示中演出（1 回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンに基づいて可変表示中演出の演出種別を決定する※設定値でない？（103SGS314 参照）一方で、第 2 期間における可変表示中演出（2 回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンとパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する（103SGS319、103SGS320 参照）。つまり、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とで演出種別を決定する際の判断基準が異なっているため、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことが抑えられており、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【0766】

第 8 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間において可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0767】

第 8 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 4 として図 9-34 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間において可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0768】

第 8 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1～3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目に於いて所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる

10

20

30

40

50

る第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例4として図9-34に示すように、演出制御用CPU120が第1期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

10

【0769】

第8発明の手段5の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が第1期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0770】

尚、本実施例4では、第1期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかによらず、設定値に応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間では、変動パターンがいずれであっても、設定値のみに応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。

【0771】

30

また、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とを同一の割合で決定するようにしてもよい。

【0772】

また、本実施例4では、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合だけでなく、非リーチや小当りである場合においても、リーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。

40

【0773】

（変形例2）

前記実施の形態の特徴部103SGの実施例2~4では、一の可変表示中に可変表示中演出を2回実行可能であるとともに、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とで可変表示中演出を実行可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一の可変表示中に可変表示中演出を3回以上実行可能としてもよい。また、これら複数回の可変表示中演出を、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させること

50

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伴う変動パターンにおける飾り図柄の再変動に応じたタイミングで実行するようにしてもよい。

【0774】

例えば、変形例2として図9-38に示すように、非リーチ・小当り、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの変動パターン全てを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間であって、1回目の飾り図柄の仮停止前の第1期間と、該第1期間よりも後であって1回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第2期間と、該第2期間よりも後であって3回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第3期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

【0775】

尚、本変形例2では、第1期間は1回目の飾り図柄の仮停止前に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間を1回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第2期間を2回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第3期間を3回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行するようにしてもよい。

【0776】

本変形例2では、前述した可変表示中演出決定処理において、第1期間については、変動パターンがいずれであるかにかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値1~6のうちいずれに設定されているかに応じて可変表示中演出の演出種別を決定し、第2期間及び第3期間については、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。

【0777】

具体的には、演出制御用CPU120は、第1期間においては、変動パターンによらず設定示唆の実行を100%の割合で決定する（リーチ予告の実行を決定しない）。尚、設定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第2期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を40%の割合で決定し、設定示唆の実行を60%の割合で決定する。尚、設定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第3期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を100%の割合で決定し、設定示唆の実行を決定しない。尚、設定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。

【0778】

また、第1期間において設定示唆を決定する割合よりも第2期間や第3期間において設定示唆を決定する割合の方が低くなるように設定される一方で、第1期間においてリーチ予告を決定する割合よりも第2期間や第3期間においてリーチ予告を決定する割合の方が高くなるように設定されることで、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて設定示唆よりもリーチ予告が実行されやすくなる。

【0779】

以上のように本変形例2では、第1期間において可変表示中演出を実行するときは、設定示唆に対応する演出パターンPT-1~PT-7のいずれかを決定し、第2期間や第3期間において可変表示中演出を実行するときは、少なくとも変動パターンに基づいて演出パターンPT-1~PT-9のいずれかを決定する。つまり、第1期間と第2期間や第3期間とで、演出制御用CPU120が所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、可変表示中演出が単調になることを抑制できる。

【0780】

詳しくは、擬似連演出を伴う変動パターンは、再可変表示の回数が1、2、3・・・の順に多くなるほど大当たり期待度が高くなる変動パターンとされている。よって、第1回目の再可変表示に対応する第1期間においては、変動パターンがスーパーリーチではない可能性も高いため、設定示唆をリーチ予告よりも優先して実行し、第2回目の再可変表示に対

10

20

30

40

50

応する第2期間においては、変動パターンが非リーチではない可能性が高くなるがノーマルリーチの可能性もあるため、設定示唆をリーチ予告よりも優先して実行し、第3回目の再可変表示に対応する第3期間においては、変動パターンがスーパーリーチの可能性が高くなるため、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行している。

【0781】

このようにすることで、1回や2回の擬似連演出を伴う変動パターンの場合にリーチ予告が頻発してリーチ予告の信頼度が低下してしまうことを抑制しつつ、設定示唆を行うことができる一方で、3回の擬似連演出を伴う変動パターンの場合に設定示唆が頻発して大当たりに対する遊技者の期待感が低下してしまうことを抑制することができる。

【0782】

また、本変形例2では、大当たり信頼度が最も低い第1期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定するため、設定示唆を好適に行うことができる一方で、大当たり信頼度が第1期間よりも高くなる第2期間及び第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定するため、大当たりに対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。

【0783】

尚、本変形例2では、第1期間では設定示唆の実行を100%の割合で決定する形態を例示したが、第1期間では設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定するものであれば、設定示唆の実行を100%の割合で決定するものでなくてもよい。また、第2期間では設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定する形態を例示したが、リーチ予告の実行を設定示唆よりも高い割合で決定するようにしてもよい。また、第3期間ではリーチ予告の実行を100%の割合で決定する形態を例示したが、第3期間ではリーチ予告の実行を設定示唆よりも高い割合で決定するものであれば、リーチ予告の実行を100%の割合で決定するものでなくてもよい。

【0784】

また、本変形例2では、第1期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定し、第2期間及び第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間及び第2期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定し、第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定するようにしてもよい。

【0785】

また、本変形例2では、第1期間では設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数回のうち第1回数（例えば、第1期間や第2期間）では、少なくとも設定値に応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するものであれば、設定値と変動パターンとに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するようにしてもよい。

【0786】

また、本変形例2では、第2期間及び第3期間では、設定値及び変動パターンに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数回のうち第1回数よりも後の第2回数（例えば、第2期間や第3期間）では、少なくとも変動パターンに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するものであれば、設定値と変動パターンとに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するようにしてもよい。

【0787】

また、実施例2～実施例4では、第1期間にて実行する可変表示中演出として、設定示唆の実行が決定される割合をリーチ予告が決定される割合よりも高くすることによって設

10

20

30

40

50

定示唆の実行を優先して決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例 1 として図 9-15 に示すように、第 1 期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によって設定示唆の実行を優先して決定してもよい。

【0788】

また、実施例 2～実施例 4 では、第 2 期間にて実行する可変表示中演出として、リーチ予告の実行が決定される割合を設定示唆が決定される割合よりも高くすることによってリーチ予告の実行を優先して決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例 1 として図 9-15 に示すように、第 2 期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によってリーチ予告の実行を優先して決定してもよい。

10

【0789】

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

【0790】

例えば、前記実施の形態では、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告や設定示唆を複数の可変表示にわたり実行可能としてもよい（第 2 発明の手段 5 参照）。

【0791】

20

具体的には、CPU 103 は、始動入賞が発生したときに実行が保留された可変表示に関する情報（例えば、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値など）を保留記憶として記憶可能とし、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し、該判定結果を始動入賞時の演出制御コマンドとして演出制御基板 12 に送信することで、演出制御用 CPU 120 が、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出を実行可能とした場合、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行するようにしてもよい。

【0792】

30

また、前記実施の形態では、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出において画像表示装置 5 の表示領域に表示したパラグライダーを示す複数の画像 Z1 を、予め定められたタイミングにて、103SG277 の可変表示中演出決定処理にて決定した演出パターン PT-1～PT-9 に対応する個数の画像 Z1 を破壊して落下することを示す画像 Z2 に変化させる処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者による押しボタン 31B（またはスティックコントローラ 31A でもよい）の操作が押しセンサ 35B にて検出された場合には、該操作に応じたタイミングで画像 Z2 に変化させるようにしてもよい。

【0793】

また、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出において上記のように遊技者による操作に応じたタイミングで画像 Z2 に変化させる場合、押しボタン 31B の操作有効期間において遊技者による押しボタン 31B の操作を促す操作促進演出として、操作促進画像（例えば、「連打！」なる文字画像やボタン画像など）を画像表示装置 5 の表示領域に表示するようにしてもよい。

40

【0794】

また、演出制御用 CPU 120 は、押しボタン 31B の操作有効期間において押しボタン 31B を操作する特定動作が押しセンサ 35B にて検出された場合、遊技者による押しボタン 31B の操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、押しボタン 31B の操作に応じて画像 Z1 を画像 Z2 に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能とし、押しボタン 31B の操作が検出

50

されなかった場合にはパラグライダーを破壊させずにフェードアウトさせる、つまり、リーチ予告や設定示唆を行わずに可変表示中演出を終了するようにしてもよい。

【0795】

このようにすることで、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて画像Z1を画像Z2に変化させる演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0796】

尚、プッシュボタン31Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出として、画像表示装置5の表示領域に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出が実行される画像表示装置5の表示領域に操作促進画像を表示せずに、例えば、可変表示中演出が実行され遊技者が注目する画像表示装置5の表示領域とは異なる位置に設けられたプッシュボタン31Bに内蔵またはその周囲に設けられた発光部などを発光させること等により操作促進演出を実行してもよい。このようにすることで、特定動作を知っている遊技者や発光に気が付いた遊技者のみがリーチ予告や設定示唆を見ることができるため、遊技の興趣が向上する。

【0797】

また、前記実施の形態では、演出結果が有利状態示唆結果となる所定演出として、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態示唆結果となる所定演出は、可変表示中の図柄が何れの図柄で停止するかを示唆する停止図柄予告や、キャラクタが登場するキャラクタ予告や、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等、大当りの可能性を示唆する示唆演出であれば種々の予告演出を適用することができる。

【0798】

また前記実施の形態では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間に対応する期間を有しない）別個の演出としてもよい（具体的には、リーチ予告はキャラクタを用いた示唆、設定示唆はパラグライダーによる示唆とするなど）。そして、これら演出態様が異なるリーチ予告と設定示唆とを同一期間（同一タイミング）において一緒に実行する場合でも、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにしてもよい。

【0799】

例えば、リーチ予告に対応する第1演出画像と該第1演出画像とは異なり設定示唆に対応する第2演出画像とを、画像表示装置5の表示領域に同一期間（同タイミング）において一緒に表示する場合に、例えば、第1演出画像の表示領域を第2演出画像の表示領域よりも大きくしたり、発光色、輝度、コントラストなどの表示態様を異ならせることによって、第1演出画像の視認性を第2演出画像の視認性よりも高くしたりすることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

【0800】

また、演出制御用CPU120が、複数の描画レイヤーにて画像を描画可能な場合、例えば、リーチ予告に対応する第1演出画像を複数の描画レイヤーのうち第1描画レイヤーにて描画するとともに、設定示唆に対応する第2演出画像を、第1描画レイヤーよりも下位の第2描画レイヤーにて描画する場合は、画像表示装置5において第1描画レイヤーに描画された画像と第2描画レイヤーに描画された画像とを合成して重複表示すると、第1演出画像が第2演出画像に重複して表示されることによって、第1演出画像の視認性が第2演出画像の視認性よりも高くなることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。さらに、第2演出画像を上位の第1描画レイヤーに描画し、第1演出画像を下位の第2描画レイヤーに描画する場合、第2演出画像の不透明度を第1演出画像の不透明度よりも低くする（第2演出画像の透過率を第1演出画像の透過率よりも高くする）ことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

【0801】

また、スピーカ8L, 8Rから出力される効果音の音量や音質といった音態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する効果音の可聴性が設定示唆に対応する効果音の可聴性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する効果音が設定示唆に対応する効果音よりも聞こえやすくなるようにしてもよい。リーチ予告に対応する効果音の可聴性を高める方法としては、例えば、効果音の音量を大きくするだけでなく、BGM等の他の音の音量を小さくすること等により可聴性を高めるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応する効果音は出力するが設定示唆に対応する効果音は出力しないものも含む。

【0802】

さらに、演出制御用CPU120が、複数の再生チャンネル（例えば、再生チャンネル0～31）を有し、いずれかの再生チャンネルを使用してスピーカ8L, 8Rから演出音を出力する制御を実行可能な場合において、例えば、リーチ予告に対応する第1演出音を第1再生チャンネルにて再生可能とし、設定示唆に対応する第2演出音を第1再生チャンネルとは異なる第2再生チャンネルにて再生可能とするとともに、第1演出音と第2演出音とを異なる再生チャンネル（第1再生チャンネルと第2再生チャンネル）から同タイミングで再生する場合、第1再生チャンネルにて再生される第1演出音の音量や音質を第2再生チャンネルにて再生される第2演出音の音量や音質と異ならせる（向上させる）ことによって第1演出音の可聴性を第2演出音の可聴性よりも高くし、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

【0803】

また、遊技効果ランプ9の発光色や点灯態様や輝度といった発光態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する発光態様の視認性が設定示唆に対応する効果音の視認性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する発光態様が設定示唆に対応する発光態様よりも視認しやすくなるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応して光は点灯するが設定示唆に対応して光を点灯せずに消灯するものも含む。

【0804】

つまり、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、前記実施例1～4や変形例1、2で説明したように、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のうちいずれかとなる場合においてリーチ予告の実行割合を高めることだけでなく、演出結果が有利状態示唆結果及び設定示唆結果双方となる場合において、リーチ予告の表示、音、光といった演出態様が設定示唆の演出態様よりも優先されること等を含む。更に、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、リーチ予告が遊技者に対して与える演出効果が設定示唆が遊技者に対して与える演出効果より高まるように、実行割合、表示、音、光、可動体の動作といった演出態様を異ならせて実行することを含む。

【0805】

また、前記実施の形態では、設定示唆では、CPU103における設定に関する示唆として、設定されている設定値が1～6のいずれであるかを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103における設定に関する示唆として、例えば、設定値が変更された可能性または設定値が変更されていない（据え置き）可能性を示唆するものであってもよい。

【0806】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、大当り遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や、高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当り変動パターンに基づく変動パターンである状態等を含む。

【0807】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、

10

20

30

40

50

本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【０８０８】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【０８０９】

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

【０８１０】

また、スロットマシンにおいて遊技者にとって有利な状態とは、小役の当選確率が高まるビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナスや、遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態（例えば、ＡＴ（アシストタイム）状態）や、遊技者にとって有利な操作態様が報知され、かつ、リプレイ役の当選確率が高まる状態（例えば、ＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態）等を含む。

【０８１１】

また、スロットマシンにおいて本発明の所定演出を実行可能とする場合、ビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナス等の特別役が内部当選したが図柄の組合せが揃わずに持ち越されている状態等において、特別役に対応する図柄の組合せが導出表示される可能性を示唆する示唆演出やスロットマシンに設定されている設定値を示唆する設定示唆を複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行可能としたり、ＡＴ状態やＡＲＴ状態に当選し該ＡＴ状態やＡＲＴ状態が開始されるまでの間における複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行することが可能である。

【０８１２】

（本実施形態の特徴部１２９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部１２９ＳＧについて説明する。本特徴部１２９ＳＧは、詳細は後述するが、可変表示中に大当り遊技状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能とし、該特別示唆演出の実行割合や、該特別示唆演出の後の所定演出の実行割合によってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する。以下、本特徴部１２９ＳＧは前記特徴部１０３ＳＧと部分的に同一の処理を実行しているため、前記特徴部１０３ＳＧとは異なる処理についてのみ図面に記載する。

【０８１３】

尚、本特徴部１２９ＳＧでは、前記特徴部１０３ＳＧの内容（可変表示中演出の演出パターンにてパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する形態）を実施しない形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、以下に開示する本特徴部１２９ＳＧの内容と前記特徴部１０３ＳＧの内容とは、重複して実行してもよい。

【０８１４】

以下、本特徴部１２９ＳＧとして図１０－１～図１０－１０を参照して説明する。

【０８１５】

まず、図１０－１は、本特徴部１２９ＳＧにおける可変表示開始設定処理（Ｓ１７１）を示すフローチャートである。図１０－１に示す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可変表示開始コマンドを受信したことを示す第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か否かを判定する（１２９ＳＧＳ２７１）。

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は、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（129SGS272）。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。

【0816】

また、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ない場合は、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か否かを判定する（129SGS273）。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ない場合は、処理を終了し、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は、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（099SGS374）。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。

【0817】

129SGS272または129SGS274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を指定する変動パターン指定コマンドを読み出す（129SGS275）。

【0818】

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、可変表示結果を指定する可変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（129SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、変動パターン指定コマンドと可変表示結果指定コマンドとは、CPU103が変動パターン設定処理（S111）を実行したときに、演出制御用CPU120（演出制御基板12）に対して送出するコマンドである。

【0819】

尚、この特徴部129SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りに該当する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図柄が奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する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、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の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0820】

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。

【0821】

次いで、演出制御用CPU120は、129SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドから変動パターンを特定し、該特定した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（129SGS277）。特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合は、129SGS287の処理に進み、特定した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、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（129SGS278）。尚、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1の起動時にCPU103から設定値指定コマンドを受信し、該設定

10

20

30

40

50

値指定コマンドから特定した設定値をRAM122に格納しているので、129SGS278では、該RAM122に格納している設定値を特定すればよい。

【0822】

そして、演出制御用CPU120は、129SGS278において特定した設定値とか変表示結果にもとづいて、当該可変表示において大当たりとなることを示唆するチャンスアップ演出を実行するか否か及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するためのチャンスアップ演出決定処理を実行する（129SGS279）。

【0823】

具体的には、図10-2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か否かを判定し（129SGS503）、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示結果が大当たりであることと特定した設定値にもとづいてチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（129SGS304）。また、可変表示結果がはずれである場合は、可変表示結果がはずれであることと特定した設定値にもとづいてチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（129SGS305）。

【0824】

尚、129SGS304及び129SGS305において決定可能な演出パターンとしては、図10-3に示すように、パターンCU-1～パターンCU-4までの計4個の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CU-1は、大当たり期待度が低い（大当たり期待度：低）ことを示す演出パターンであり、パターンCU-2は、大当たり期待度がパターンCU-1よりも高い（大当たり期待度：高）ことを示す演出パターンである。パターンCU-3及びパターンCU-4は、可変表示結果が大当たりとなることを報知するための演出パターンである。尚、パターンCU-3及びパターンCU-4は、どちらも可変表示結果が大当たりとなることを報知するための演出パターンであるが、演出態様が異なっている。

【0825】

図10-4（A）に示すように、前述した129SGS304の処理において演出制御用CPU120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、39%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、1%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。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、38%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、2%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。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、37%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、3%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。

【0826】

また、演出制御用CPU120は、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、36%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、4%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。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、35%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合

でチャンスアップ演出をパターンC U-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-3で実行することを決定し、5%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-4で実行することを決定する。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、34%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-3で実行することを決定し、6%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-4で実行することを決定する。

【0827】

一方で、図10-4(B)に示すように、前述した129SGS304の処理において演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、50%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-1で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-2で実行することを決定し、0%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-3で実行することを決定し、0%の割合でチャンスアップ演出をパターンC U-4で実行することを決定する。

【0828】

つまり、本特徴部129SGでは、チャンスアップ演出が実行される場合については、チャンスアップ演出がパターンC U-1で実行される場合は大当り遊技状態に制御される割合が低い（大当り期待度が低い）とともに、チャンスアップ演出がパターンC U-2で実行される場合は大当り遊技状態に制御される割合が高い（大当り期待度が高い）。更に、チャンスアップ演出がパターンC U-3やパターンC U-4で実行される場合は必ず大当り遊技状態に制御される。また、チャンスアップ演出がパターンC U-3で実行される割合は、設定値にかかわらず共通（一律10%）であるのに対して、チャンスアップ演出がパターンC U-4で実行される割合は、設定値が大きくなるにつれて高くなるように設定されている。つまり、本特徴部129SGでは、チャンスアップ演出がパターンC U-3で実行される割合とパターンC U-4で実行される割合の合計がパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっており、特に、チャンスアップ演出がパターンC U-4で実行される割合によって設定値を示唆する形態となっている。

【0829】

尚、本特徴部129SGにおけるチャンスアップ演出は、リーチ演出中に画像表示装置5にキャラクタが登場し、該キャラクタのセリフ内容によって大当り期待度を示唆する演出となっているが（図10-9参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に対して大当り期待度を示唆可能なものであればチャンスアップ演出の演出態様はキャラクタのセリフ内容によって大当り期待度を示唆する演出でなくともよい。

【0830】

また、本特徴部129SGにおけるチャンスアップ演出として大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターン（パターンC U-3及びパターンC U-4）の決定割合は、図10-4(A)に示すように、設定値が1の場合は11%、設定値が2の場合は12%、設定値が3の場合は13%、設定値が4の場合は14%、設定値が5の場合は15%、設定値が6の場合は16%と、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。このため、チャンスアップ演出が大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行される割合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も低く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が大きくなるにつれて高くなるように設定されている。

【0831】

図10-2に戻り演出制御用CPU120は、129SGS304または129SGS305の処理の実行後、チャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（129SGS306）。チャンスアップ演出の実行を決定していない場合は、チャンスアップ演

10

20

30

40

50

出決定処理を終了し、チャンスアップ演出の実行を決定している場合は、決定した演出パターンを記憶するとともに（129SGS307）、チャンスアップ演出の実行を決定したことを示すチャンスアップ演出実行決定フラグをセットしてチャンスアップ演出実行処理を終了する。

【0832】

図10-1に戻り演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出決定処理（129SGS279）の実行後、チャンスアップ演出実行決定フラグがセットされているか否かを判定する（129SGS280）チャンスアップ演出実行決定フラグがセットされていない場合は、129SGS283に進み、チャンスアップ演出実行決定フラグがセットされている場合は、チャンスアップ演出開始街タイムにチャンスアップ演出開始時までの期間に応じた値をセットするとともに（129SGS281）、チャンスアップ演出実行決定フラグをクリアして129SGS283に進む（129SGS282）。

10

【0833】

尚、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイムの値を-1し、該チャンスアップ演出開始待ちタイムがタイムアップしたことにもとづいてチャンスアップ演出の演出パターンに応じたチャンスアップ演出のプロセステーブルを設定すればよい。またチャンスアップ演出のプロセステーブルをセットした後は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出のプロセスタイムの値に従って演出装置（画像表示装置5やスピーカ8L、8R、演出効果ランプ9等）を制御することによってチャンスアップ演出を実行すればよい。

20

【0834】

そして、演出制御用CPU120は、129SGS283の処理として、チャンスアップ演出の大当り報知の演出パターン（パターンCU-3またはパターンCU-4）での実行が決定されているか否かを判定する。チャンスアップ演出の大当り報知の演出パターンでの実行が決定されていない場合は129SGS288に進み、チャンスアップ演出の大当り報知の演出パターンでの実行が決定されている場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出を実行するか否か及び該設定値示唆演出の演出パターンを決定するための設定値示唆演出決定処理（129SGS284）を実行する。

【0835】

具体的には、図10-5に示すように、演出制御用CPU120は、設定値にもとづいて設定値示唆演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（129SGS312）。

30

【0836】

尚、129SGS312において決定可能な演出パターンとしては、図10-6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。

40

【0837】

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。

【0838】

尚、本特徴部129SG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

50

合を設定するようにしてもよい。

【0839】

前述した129SGS312の処理において演出制御用CPU120は、図10-7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、90%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、7.15%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-1で実行することを決定し、2.35%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-2で実行することを決定し、0.36%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-3で実行することを決定し、0.14%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-4で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-5で実行することを決定する。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、85%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、3.21%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-1で実行することを決定し、10.73%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-2で実行することを決定し、0.21%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-3で実行することを決定し、0.85%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-4で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-5で実行することを決定する。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、80%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、11.45%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-1で実行することを決定し、2.85%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-2で実行することを決定し、4.28%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-3で実行することを決定し、1.42%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-4で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-5で実行することを決定する。

【0840】

また、演出制御用CPU120は、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、75%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、3.57%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-1で実行することを決定し、14.30%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-2で実行することを決定し、1.78%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-3で実行することを決定し、5.35%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-4で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-5で実行することを決定する。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、70%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、4.28%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-1で実行することを決定し、8.57%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-2で実行することを決定し、10.73%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-3で実行することを決定し、6.42%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-4で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-5で実行することを決定する。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、65%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、10.00%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-1で実行することを決定し、5.00%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-2で実行することを決定し、5.00%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-3で実行することを決定し、12.50%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-4で実行することを決定し、2.5%の割合で設定値示唆演出をパターンSS-5で実行することを決定する。

【0841】

このように、本特徴部129SG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。更に、図10-7に示すように、本特徴部129SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が大きいほど設定値示唆演出の実行が決定される割合が高くなるように設定されている。

【0842】

尚、本特徴部129SGにおけるチャンスアップ演出と設定値示唆演出とは、図10-

10

20

30

40

50

8に示すように、スーパーリーチの可変表示中におけるリーチ演出の実行期間中に実行可能な演出である。また、設定値示唆演出は、前述したようにチャンスアップ演出が大当りを報知するパターンCU-3やパターンCU-4で実行された場合でのみ実行可能な演出であって、チャンスアップ演出よりも後に実行可能となっている。

【0843】

また、本特徴部129SGにおける設定値示唆演出は、画像表示装置5において複数のキャラクタのうち、いずれかもしくは全てのキャラクタの画像を表示することでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する演出であるか（図10-10参照）、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に設定されている設定値を示唆かのうであれば、設定値示唆演出の演出態様は画像表示装置5において複数のキャラクタのうち、いずれかもしくは全てのキャラクタの画像を表示するものでなくともよい。

10

【0844】

図10-5に戻り演出制御用CPU120は、129SG312の処理の実行後、設定値示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（129SGS313）。設定値示唆演出の非実行を決定している場合は設定値示唆演出決定処理を終了し、設定値示唆演出の実行を決定している場合は、決定した演出パターンを記憶するとともに（129SGS314）、設定値示唆演出実行決定フラグをセットして設定値示唆演出決定処理を終了する（129SGS315）。

【0845】

図10-1に戻り演出制御用CPU120は、129SGS283の処理を実行した後、設定値示唆演出実行決定フラグがセットされているか否かを判定する（129SGS285）。設定値示唆演出実行決定フラグがセットされていない場合は129SGS287の処理に進み、設定値示唆演出実行決定フラグがセットされている場合は、設定値示唆演出開始待ちタイマに設定値示唆演出開始時までの期間に応じた値をセットするとともに（129SGS286）、設定値示唆演出実行決定フラグをクリアして129SGS288の処理に進む（129SGS287）。

20

【0846】

尚、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に設定値示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、該設定値示唆演出開始待ちタイマがタイマアップしたことにともづいて設定値示唆演出の演出パターンに応じた設定値示唆演出のプロセステーブルを設定すればよい。また設定値示唆演出のプロセステーブルをセットした後は、可変表示中演出処理を実行する毎に設定値示唆演出のプロセスタイマの値に従って演出装置（画像表示装置5やスピーカ8L、8R、演出効果ランプ9等）を制御することによって設定値示唆演出を実行すればよい。

30

【0847】

129SGS288において演出制御用CPU120は、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テータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（129SGS289）。

【0848】

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、各プロセステータ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。

40

【0849】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、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（129SGS290）。例えば、画像表示装置5に

50

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。

【0850】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（129SGS291）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（129SGS292）。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の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（129SGS293）。

【0851】

次に、チャンスアップ演出及び設定値示唆演出の演出態様について図 10-9 及び図 10-10 にもとづいて説明する。まず、スーパーリーチの可変表示の開始時にチャンスアップ演出の実行が決定されると、図 10-10（A）及び図 10-10（B）に示すように、リーチとなった後に画像表示装置 5 においてスーパーリーチのリーチ演出が開始される。そして、該リーチ演出の開始から所定期間が経過すると、図 10-9（C）～図 10-9（F）に示すように、チャンスアップ演出として画像表示装置 5 の下部においてキャラクタが表示されるとともに、該キャラクタのセリフとして演出パターンに応じたセリフが表示される。

【0852】

特にチャンスアップ演出をパターン CU-3 やパターン CU-4 にて実行する場合は、画像表示装置 5 に表示されるセリフによって可変表示結果が大当たりであり、該可変表示の終了後に大当たり遊技状態に制御されることが報知される。

【0853】

また、スーパーリーチのリーチ演出中にチャンスアップ演出がパターン CU-3 やパターン CU-4 にて実行された場合は、図 10-10（A）～図 10-10（F）に示すように、チャンスアップ演出が終了してから更に所定期間が経過した後に設定値示唆演出として複数のキャラクタのうちいずれかまたは全キャラクタの画像が表示される。具体的には、図 10-10（B）～図 10-10（E）に示すように、設定値示唆演出がパターン SS-1 ～パターン SS-4 にて実行される場合は、画像表示装置 5 においてそれぞれ異なるキャラクタの画像が表示される。更に、設定値示唆演出がパターン SS-5 にて実行される場合（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 であることを報知する演出態様にて設定値示唆演出を実行する場合）には、画像表示装置 5 において、設定値示唆演出がパターン SS-1 ～パターン SS-4 にて実行される場合に画像表示装置 5 に表示され得る全キャラクタが表示される。このため、本特徴部 129SG では、設定値示唆演出としていずれのキャラクタの画像が画像表示装置 5 に表示されるかに遊技者を注目させるとともに、画像表示装置 5 に表示されるキャラクタの画像数にも遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0854】

以上、本特徴部 129SG においては、図 10-3 及び図 10-4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果が大当たりとなる場合には、大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターン（パターン CU-3 やパターン CU-4）にてチャンスアップ演出を実行可能であるとともに、このようにチャンスアップ演出を大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっている。つまり、チャンスアップ演出を大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合によってパチンコ遊技機 1 に

設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、チャンスアップ演出の興趣を向上できるようになっている。

【0855】

尚、本特徴部129SGでは、チャンスアップ演出におけるパターンCU-3とパターンCU-4とを本発明における特定示唆演出とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定示唆演出は、「特定表示結果（可変表示結果が大当たり）となったときに有利状態（大当たり遊技状態）に制御される遊技機（パチンコ遊技機）において、特定表示結果が表示（導出表示）されるよりも前に、有利状態に制御されることを報知する演出」であれば特にその演出態様は問わない。

【0856】

尚、本特徴部129SGでは、図10-4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大きいほど、チャンスアップ演出を大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合が高い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が大きいほど、チャンスアップ演出を大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合が低くてもよい。

【0857】

また、本特徴部129SGでは、図10-8に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出中において、大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンCU-3またはパターンCU-4にてチャンスアップ演出を実行した後に、更に設定値示唆演出を実行可能であり、設定値示唆演出の実行割合は、図10-7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大きいほど高くなるように設定されているので、チャンスアップ演出の後に設定値示唆演出が実行されること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。

【0858】

尚、本特徴部129SGでは、本発明における特別示唆演出をチャンスアップ演出のパターンCU-3とパターンCU-4とし、本発明における所定演出をチャンスアップ演出とは演出態様の異なる設定値示唆演出とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特別示唆演出と所定演出とを同一の演出態様の演出としてもよいし、本発明における特別示唆演出と所定演出とを一連の演出として実行してもよい。更に、特別示唆演出と演出態様の異なる所定演出としては、例えば、スーパーリーチのリーチ演出等の必ずしも大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出ではない演出に適用してもよい。

【0859】

また、本特徴部129SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる割合にてチャンスアップ演出をパターンCU-3やパターンCU-4で実行可能であるとともに、チャンスアップ演出をパターンCU-3やパターンCU-4にて実行した後は、設定値示唆演出を実行することによって、これらチャンスアップ演出と設定値示唆演出の両方でパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆することができる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらチャンスアップ演出と設定値示唆演出とのうち、チャンスアップ演出のみを実行可能とすることで、チャンスアップ演出のみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。

【0860】

また、図10-3及び図10-4に示すように、チャンスアップ演出の演出パターンとしては、パターンCU-3とパターンCU-4との2つの演出パターンが大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンとして設けられており、チャンスアップ演出がパターンCU-3にて実行される割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず共通の10%である一方で、チャンスアップ演出がパターンCU-4にて実行される割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。つまり、本特徴部129SGでは、チャンスアップ演出がパターンCU-4にて実行される割合によっ

10

20

30

40

50

て設定値が示唆されるようになっているので、チャンスアップ演出がパターンC U-3とパターンC U-4のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるので、示唆演出の興趣を向上できる。

【0861】

尚、本特徴部129SGでは、チャンスアップ演出の演出パターンとして、パターンC U-3とパターンC U-4との2つの演出パターンを大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンとして設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出パターンとして大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンを3つ以上設けてもよい。また、これら大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンのうち、一部の演出パターンの実行割合のみをパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよいし、全ての演出パターンの実行割合をパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

10

【0862】

また、本特徴部129SGでは、1の可変表示中に、本発明における特別示唆演出としてチャンスアップ演出のパターンC U-3やパターンC U-4を実行した後に本発明における所定演出として設定値示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例129SG-1として図10-11に示すように、チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する一方の演出パターン（図10-11に示す例ではパターンC U-3）で実行した後に、更にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する他方の演出パターン（図10-11に示す例ではパターンC U-4）で実行可能としてもよい。

20

【0863】

尚、1の可変表示中にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する一方の演出パターンで実行した後に、更にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する他方の演出パターンで実行可能とする場合については、チャンスアップ演出の実行回数に応じて遊技者に対して報知する内容が異なってもよい。

【0864】

例えば、図10-11に示すように、1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンC U-3で1回のみ実行された場合は、特徴部129SGと同じく大当り遊技状態に制御されることを報知し、1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンC U-3とパターンC U-4とで2回実行された場合は、大当り遊技状態に制御されることの報知に加えて、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が所定の範囲（例えば、4～6の範囲）であることを報知してもよい。

30

【0865】

このようにすることで、1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンC U-3とパターンC U-4とで実行されることによって、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであるか否かに対して遊技者を注目させることができる（換言すると、1の可変表示中にチャンスアップ演出が大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンで実行される回数によって、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであるか否かに対し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

【0866】

尚、図10-11に示すように、可変表示中に特別示唆演出としてチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する一方の演出パターンで実行した後に、更にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する他方の演出パターンで実行可能な形態は、先に実行されるチャンスアップ演出が本発明における特別示唆演出に該当し、後に実行されるチャンスアップ演出が本発明における特殊演出に該当する。

【0867】

尚、本変形例129SG-1では、図10-11に示すように、1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンC U-3とパターンC U-4とで実行される場合、両チャンス

50

アップ演出の実行期間が重複していない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら両チャンスアップ演出の実行期間の少なくとも一部は重複していてもよい。つまり、本発明において特別示唆演出と特殊演出とが特定期間内に実行されることには、特別示唆演出の実行期間と特殊演出の実行期間とが重複しないものと、特別示唆演出の実行期間と特殊演出の実行期間との少なくとも一部が重複するものの両方を含んでいる。

【0868】

更に、本変形例129SG-1では、図10-11に示すように、1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンCU-3とパターンCU-4とで実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、両チャンスアップ演出は、複数の可変表示に亘って実行されてもよい。つまり、本発明において特別示唆演出と特殊演出とが特定期間内に実行されることには、1の可変表示中に両チャンスアップ演出が実行されるものと、複数の可変表示に亘って両チャンスアップ演出が実行されるものの両方を含んでいる。尚、1の可変表示中に両チャンスアップ演出が実行される場合は、該1の可変表示中に実行されるチャンスアップ演出の実行回数によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆し、複数の可変表示中に亘って両チャンスアップ演出が実行される場合は、これら複数の可変表示中に実行されるチャンスアップ演出の実行回数によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆すればよい。

【0869】

また、本変形例129SG-1では、1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンCU-3やパターンCU-4で1回のみ実行された場合は大当り遊技状態に制御されることのみを報知し、チャンスアップ演出がパターンCU-3やパターンCU-4で2回実行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を所定の範囲内で報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンCU-3を、大当り遊技状態に制御されることを報知するとともにパチンコ遊技機1に設定されている設定値を所定の範囲内であること（例えば、1、2、6のいずれかであること）を報知する演出パターンとし、パターンCU-4を、大当り遊技状態に制御されることを報知するとともにパチンコ遊技機1に設定されている設定値をパターンCU-3とは異なる範囲内であること（例えば、4～6の範囲内であること）を報知する演出パターンとしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出が1の可変表示中にパターンCU-3とパターンCU-4とで実行されることで、パチンコ遊技機1に設定されている設定値をより正確に示唆することができる（前述の例ではパターンCU-3で設定値が1、2、6のいずれかであることを報知し、パターンCU-4で設定値が4～6のいずれかであることを報知することで設定値が6であることが確定する）。

【0870】

更に、1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンCU-3やパターンCU-4で2回実行される場合については、両チャンスアップ演出の演出期間が重複しているか否かや、両チャンスアップ演出の演出期間が重複している長さ等に応じてパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆してもよい。

【0871】

また、前記特徴部129SGでは、本発明における示唆演出としてチャンスアップ演出を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における示唆演出としては、演出態様が段階的に変化するステップアップ演出を実行可能とし、該ステップアップ演出の演出態様が変化する回数（段階数）に応じて示唆する内容が異なるようにしてもよい。

【0872】

例えば、変形例129SG-2として図10-12に示すように、可変表示の開始からリーチまでの期間中にステップアップ演出を実行可能とするとともに、ステップアップ演出が1段階目のみ実行される場合は非リーチはずれ、2段階目まで実行される場合はノーマルリーチ、3段階目まで実行される場合はスーパーリーチ（大当り期待度：弱）、4段

10

20

30

40

50

階目まで実行される場合はスーパーリーチ（大当たり期待度：強）をそれぞれ示唆するように設定する。

【0873】

更に、ステップアップ演出が5段階目まで実行される場合は大当たり遊技状態に制御されること、6段階目まで実行される場合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値が所定の範囲（例えば、4～6の範囲）であることをそれぞれ報知するように設定する。尚、この場合は、ステップアップ演出の5段階目が本発明における特別段階に該当し、ステップアップ演出の6段階目が本発明における特定設定値示唆段階に該当する。このようにすることで、ステップアップ演出が5段階目まで実行されて大当たり遊技状態に制御されることが報知された場合は、更にステップアップ演出が6段階目まで実行されてパチンコ遊技機1

10

【0874】

また、本変形例129SG-2では、本発明における示唆演出としてステップアップ演出を実行する形態を例示したが、該ステップアップ演出としては、ステップアップ演出の演出態様が1段階目から2段階目、3段階目、4段階目・・・と順に変化していくものの他、1段階目から2段階目と3段階目とを経由すること無く4段階目に変化するもの（所謂段階飛ばし）を実行可能としてもよい。尚、このようにステップアップ演出として段階飛ばしを実行する場合において6段階目（設定値を示唆する段階）までの実行が決定されているときは、段階飛ばしの対象を1段階目～4段階目のいずれかで行う一方で、必ず大

20

【0875】

また、前記変形例129SG-1では、チャンスアップ演出を大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンCU-3やパターンCU-4にて複数回実行可能とし、これらチャンスアップ演出がパターンCU-3やパターンCU-4にて実行された回数に応じて示唆する内容が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例129SG-3として図10-13に示すように、パターンCU-3やパターンCU-4に替えて、チャンスアップ演出を大当たり期待度が高い演出パターンであるパターンCU-2にて複数回実行可能とし、これらチャンスアップ演出がパターンCU-2にて実行された回数に応じて示唆する内容が異なるようにしてもよい。

30

【0876】

具体的には、可変表示が開始されてからリーチとなるまでの期間、リーチとなってからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間、スーパーリーチのリーチ演出が開始されてから可変表示が終了するまでの期間でそれぞれ1回ずつチャンスアップ演出を実行可能（1回の可変表示中に3回のチャンスアップ演出を実行可能）とし、チャンスアップ演出が1回のみ実行された場合は大当たり期待度が高いことを示唆し、チャンスアップ演出が2回実行された場合は大当たり遊技状態に制御されることを示唆し、チャンスアップ演出が3回実行された場合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値が所定の範囲（例えば、4～6の範囲）であることを報知するように設定すればよい。このようにすることで、チャンスアップ演出がパターンCU-2にて実行される回数に対し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

【0877】

尚、このようにパターンCU-2の実行回数に応じて示唆内容を異ならせる場合については、例えば、可変表示の開始時に可変表示結果を特定し、該可変表示結果がはずれや小当たりである場合は、チャンスアップ演出のパターンCU-2での実行を1回のみ決定する。一方で、可変表示結果が大当たりである場合は、更にパチンコ遊技機1に設定されてい

50

る設定値を特定する。該設定値が1～5のいずれかである場合は、チャンスアップ演出のパターンC U-2での実行を1回または2回に決定し、設定値が6である場合は、チャンスアップ演出のパターンC U-2での実行を1回～3回のいずれかに決定すればよい。

【0878】

また、このようにパターンC U-2の実行回数に応じて示唆内容を異ならせる場合については、先に、チャンスアップ演出のパターンC U-2での実行回数を抽選により決定し、可変表示結果やパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて該実行回数を再決定していてもよい。

【0879】

また、前記特徴部129SGでは、図10-4(A)に示すように、可変表示結果が大当たりとなるときにチャンスアップ演出の演出パターンを決定する場合は、大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンC U-3をパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず共通の割合（一律10%）で決定する一方で、大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンC U-4をパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた異なる割合で決定することで、チャンスアップ演出を大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合がパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例129SG-4として図10-14に示すように、チャンスアップ演出を大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合（チャンスアップ演出をパターンC U-3にて実行する割合とチャンスアップ演出をパターンC U-4にて実行する割合との合計）をパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず共通の割合（図10-14に示す例では15%）とする一方で、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じてチャンスアップ演出をパターンC U-3にて実行する割合とチャンスアップ演出をパターンC U-4にて実行する割合とを異ならせてもよい。このようにすることで、大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンC U-3とパターンC U-4との実行割合によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、チャンスアップ演出の興趣を向上できる。

【0880】

また、前記特徴部129SGでは、チャンスアップ演出がパターンC U-3やパターンC U-4で実行される割合によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1では、該パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されたことを示す設定値変更示唆演出を実行可能としてもよい。特にパチンコ遊技機1においてチャンスアップ演出等によって低設定値が示唆された翌日等に設定値変更示唆演出が実行された場合は、遊技者に対して該パチンコ遊技機1に高設定値が設定されていると期待させることができるので、遊技者の遊技を促進することができる。

【0881】

また、前記特徴部129SGでは、チャンスアップ演出がパターンC U-3やパターンC U-4にて実行された後に設定値示唆演出が実行される場合がある形態を例示しているが、設定値示唆演出の演出期間をチャンスアップ演出の演出期間よりも長く設定してもよい。このようにすることで、高設定値が設定されているパチンコ遊技機1にて遊技を行ったことの証拠として、遊技者が設定値示唆演出の画像をスマートフォン等の携帯端末で撮影する期間を担保することができる。また、このように設定値示唆演出の演出期間をチャンスアップ演出の演出期間よりも長く設定することによって遊技者が設定値示唆演出の画像を撮影する期間を担保する場合においては、更に、チャンスアップ演出がパターンC U-3やパターンC U-4にて実行された後に、設定値示唆演出が実行されることを示唆する演出を実行可能とすることで、該演出を認識した遊技者が設定値示唆演出の開始までに携帯端末を準備できるようにしてもよい。

【0882】

また、前記特徴部 129SG では、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば大当たり種別にかかわらずチャンスアップ演出の演出パターンとしてパターンCU-3やパターンCU-4を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図において最も遊技者にとって有利な大当たり種別（例えば、図9-9に示す大当たり種別であれば大当たりC）が決定された場合のみチャンスアップ演出の演出パターンとしてパターンCU-3やパターンCU-4を決定可能としてもよい。

【0883】

また、前記特徴部 129SG では、チャンスアップ演出のパターンCU-3とパターンCU-4とを、大当たり遊技状態に制御されることを報知する特別示唆演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別示唆演出は、飾り図柄が大当たりの組合せで可変表示する演出（所謂全回転リーチ演出）、飾り図柄の仮停止と再可変表示とを繰り返す疑似連演出を実行可能であれば該疑似連演出として飾り図柄の上限回数までの仮停止と再可変表示、未だ実行されていない可変表示について可変表示結果を保留記憶表示の表示態様にて予告する保留表示予告演出を実行可能であれば該保留記憶表示の金色や虹色等での表示、遊技効果ランプ9の大当たりを報知する態様での発光、スピーカ8L、8Rからの大当たりを報知する音出力、特定の可動体の動作等であってもよい。

【0884】

更に、特別示唆演出としてこれら全回転リーチや疑似連演出、保留記憶表示演出、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8、8Rからの音出力、可動体の動作等を実行可能な場合は、これら複数の特別示唆演出を組み合わせるとともに、後に実行する特別示唆演出の演出態様を異ならせることによって異なる設定値を示唆してもよい。

【0885】

例えば、疑似連演出として飾り図柄の仮停止と再可変表示とが上限回数（例えば4回）まで実行されて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、全回転リーチ演出が実行され、該全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が上方から下方に向けてであれば設定値が1～3のいずれかであることを報知し、該全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が左方から右方に向けてであれば設定値が4～6のいずれかであることを報知し、該全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が遊技者から見て画像表示装置5の奥側から手前側に向けてであれば設定値が6であることを報知する。

【0886】

また、例えば、可変表示開始時に遊技効果ランプ9が虹色に発光することで大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、スピーカ8L、8RからメロディーAが出力されれば設定値が1～3のいずれかであることを報知し、スピーカ8L、8RからメロディーBが出力されれば設定値が4～6のいずれかであることを報知し、スピーカ8L、8RからメロディーCが出力されれば設定値が6であることを報知する。

【0887】

また、例えば、保留記憶表示が虹色に表示されることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当たりとなる（可変表示終了後に大当たり遊技状態に制御されること）が報知された後は、該大当たりとなる可変表示が終了するまでに可動体Aが動作することで設定値が1～3のいずれかであることを報知し、該大当たりとなる可変表示が終了するまでに可動体Bが動作することで設定値が4～6のいずれかであることを報知し、該大当たりとなる可変表示が終了するまでに可動体Aと可動体Bの両方が動作することで設定値が6であることを報知する。

【0888】

また、前記特徴部 129SG では、チャンスアップ演出と設定値示唆演出との両方でパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆可能な形態を例示しているが、チャンスアップ演出において示唆する設定値と設定値示唆演出において示唆する設定値は個別に決定されているため、チャンスアップ演出と設定値示唆演出との演出態様によってはこれら両示唆内容が整合しないことが考えられる。このため、例えば、チャンスアップ演出において設定値を示唆しない場合（パターンCU-3やパターンCU-4での実行が決定されな

10

20

30

40

50

かった場合) については設定値示唆演出のみで設定値を示唆したり、設定値示唆演出の非実行が決定された場合のみチャンスアップ演出において設定値を示唆する(パターンC U-3やパターンC U-4での実行を決定する)ようにしてもよい。また、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に備えられた演出調整機能等を用いてチャンスアップ演出として設定値を示唆するか否かや、設定値示唆演出の実行・非実行の割合を変更可能としてもよい。

【符号の説明】

【0889】

1 パチンコ遊技機

5 画像表示装置

103 CPU

120 演出制御用CPU

111F001 示唆表示

10

20

30

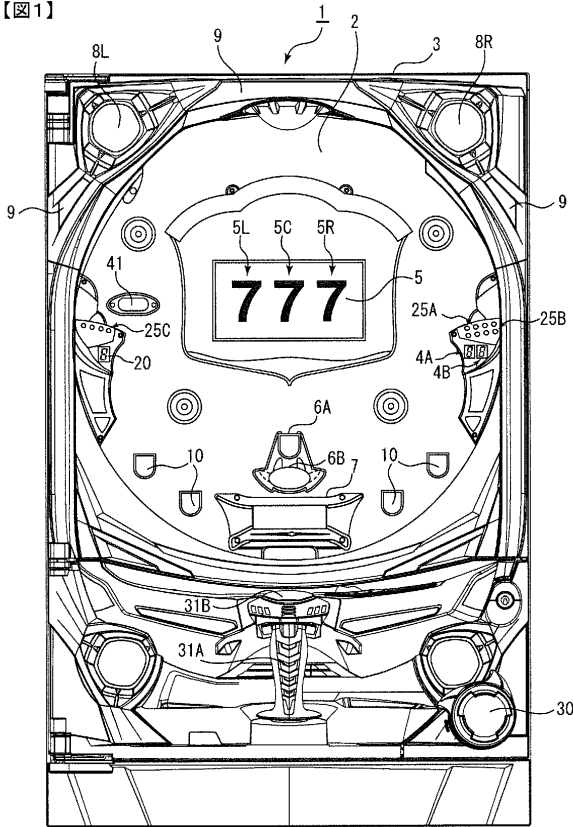
40

50

【図面】

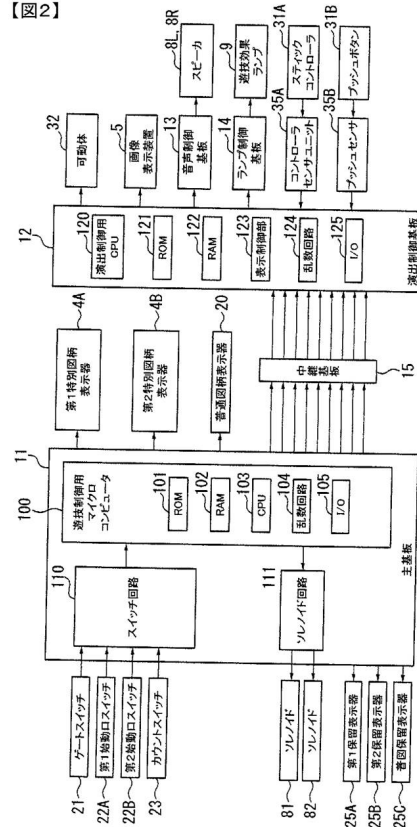
【図 1】

【図 1】



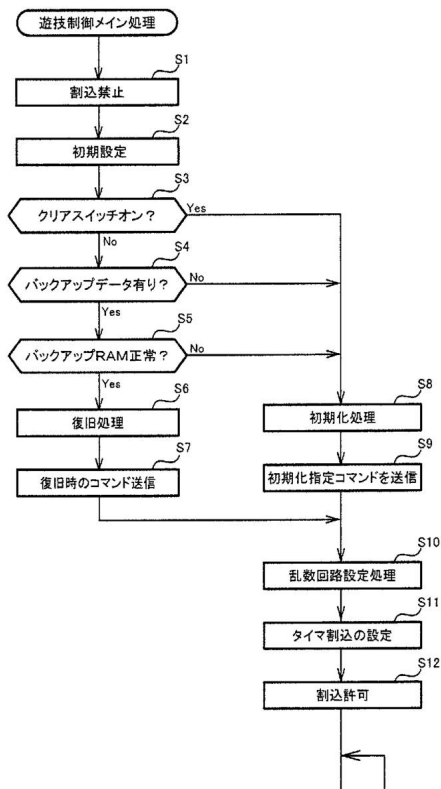
【図 2】

【図 2】



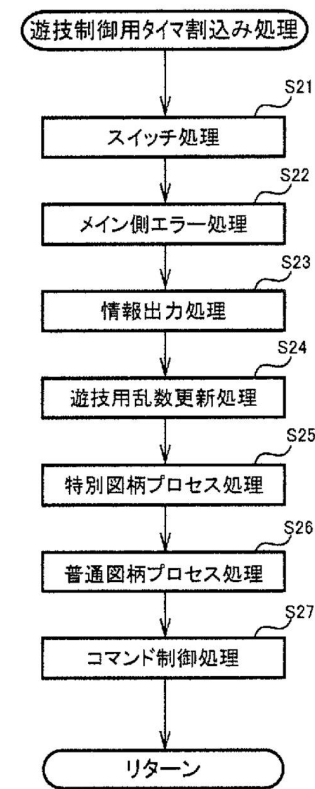
【図 3】

【図 3】



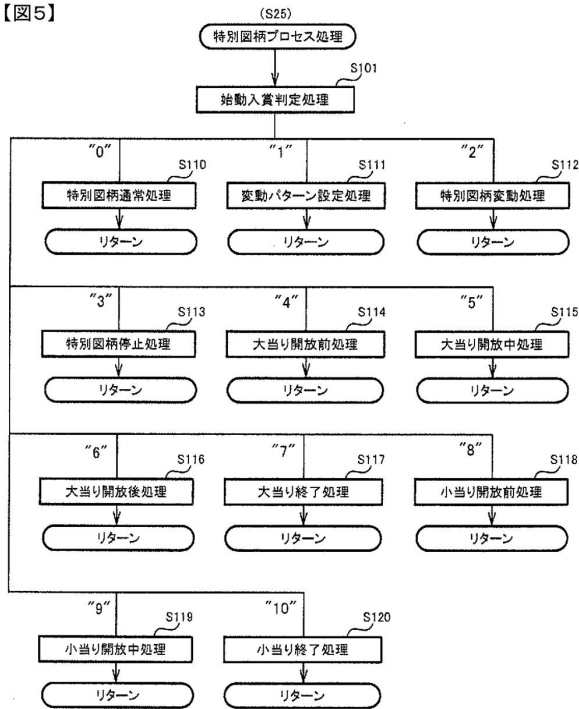
【図 4】

【図 4】



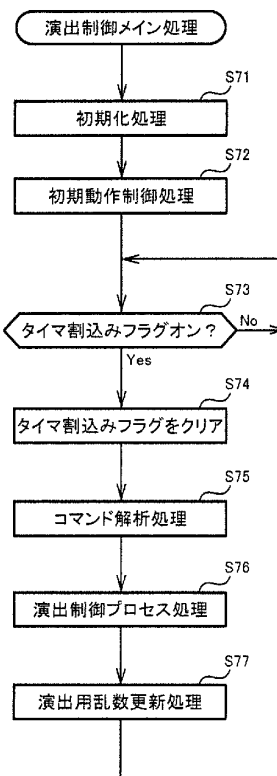
【図5】

【図5】



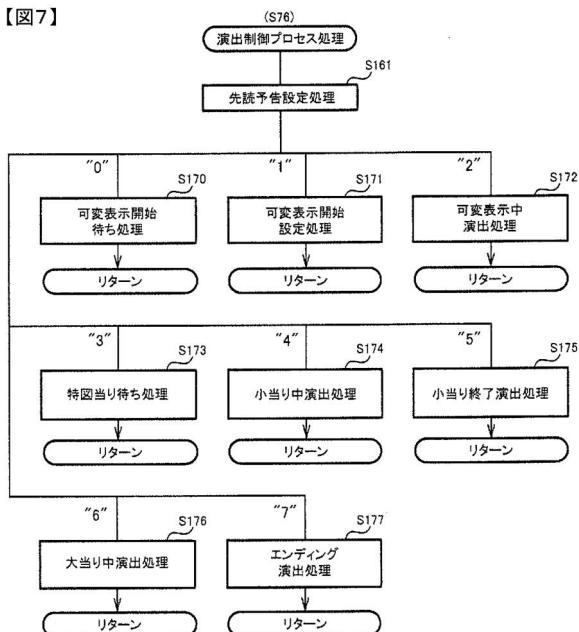
【図6】

【図6】



【図7】

【図7】



【図8-1】

【図8-1】

MODE	EXT	名称	内容
B0	O1	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	O2	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	X X	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
B0	X X	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
BF	DO	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	X X	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	X X	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	X X	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	X X	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	X X	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	X X	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	DO	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	DO	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	X X	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	X X	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
DO	X X	設定値指定	設定値を指定
E1	O1	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	O2	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	O3	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	O4	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	O5	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	O6	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	X X	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
F2	X X	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定

10

20

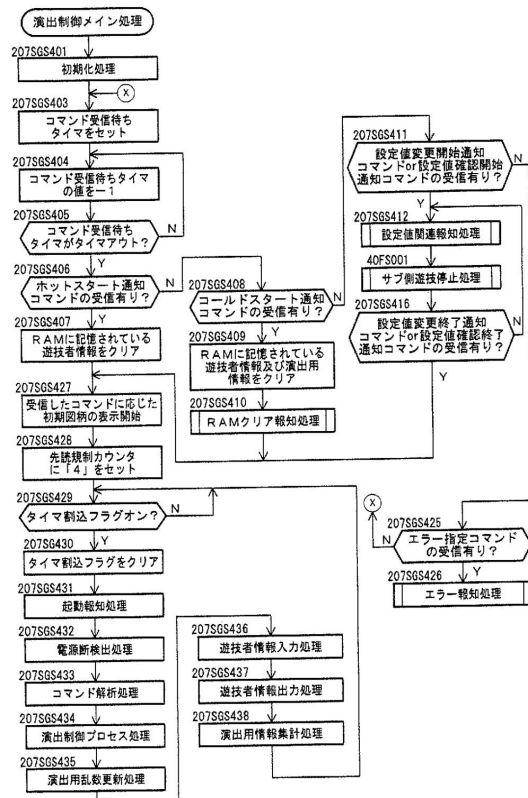
30

40

50

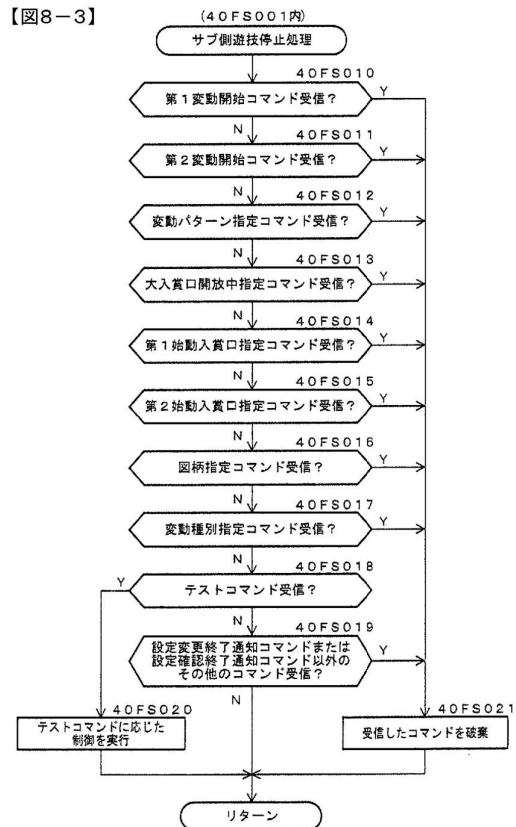
【図 8-2】

【図8-2】



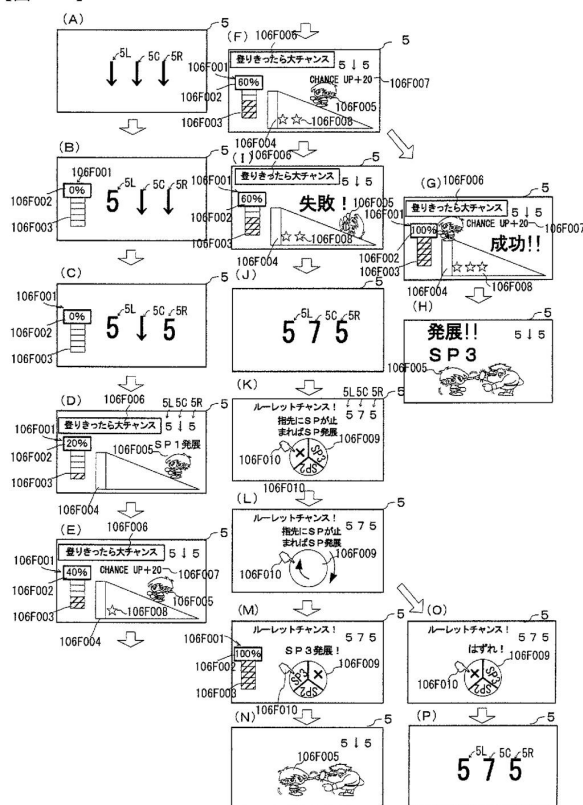
【圖 8-3】

【图8-3】



【圖 8-4】

【图8-4】



【図 8-5】

【图8-5】

(A) 示唆表示有無判定テーブル

変動パターン	SR2(個数300)	
	示唆表示 演出実行有	示唆表示 演出実行無
非リーチ	5	295
ノーマルリーチ	10	290
第1スーパーリーチ	15	285
第2スーパーリーチ	20	280
第3スーパーリーチ	25	275

(B)示唆表示演出種類選択テーブル

示映表示演出種類	SR3(個数210)				
	非リーチ	ノーマルリーチ	第1スーパーリーチ	第2スーパーリーチ	第3スーパーリーチ
非リーチはすれ →SP発展なし	210	0	0	0	0
ノーマルリーチはすれ →SP発展なし	0	210	0	0	0
第1SPリーチはすれ →SP発展なし	0	0	210	0	0
非リーチはすれ →SP2発展(80%値表示)	0	0	0	10	0
ノーマルリーチはすれ →SP2発展(80%値表示)	0	0	0	50	0
第1SPリーチはすれ →SP2発展(80%値表示)	0	0	0	150	0
非リーチはすれ →SP3発展(100%値表示)	0	0	0	0	10
ノーマルリーチはすれ →SP3発展(100%値表示)	0	0	0	0	20
第1SPリーチはすれ →SP3発展(100%値表示)	0	0	0	0	30
第2SPリーチはすれ →SP3発展(100%値表示)	0	0	0	0	150

(C)示唆表示再表示開始タイミング選択テーブル

開始タイミング種類	SR4(個数400)	
	大当り時	はずれ時
再表示決定演出後 1秒経過時	60	280
再表示決定演出後 3秒経過時	140	80
再表示決定演出後 5秒経過時	200	40

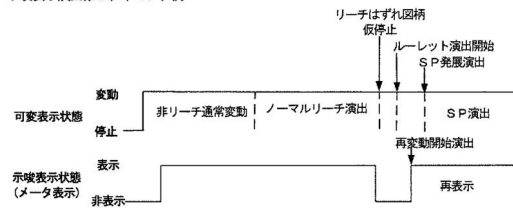
【図 8-6】

【图8-6】

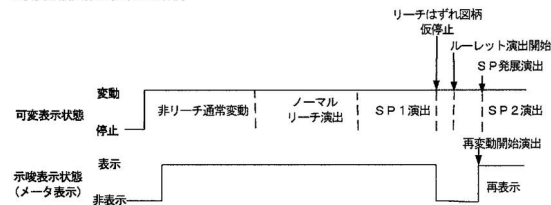
(A) 示唆表示演出第1タイミング例



(B) 示唆表示演出第2タイミング例

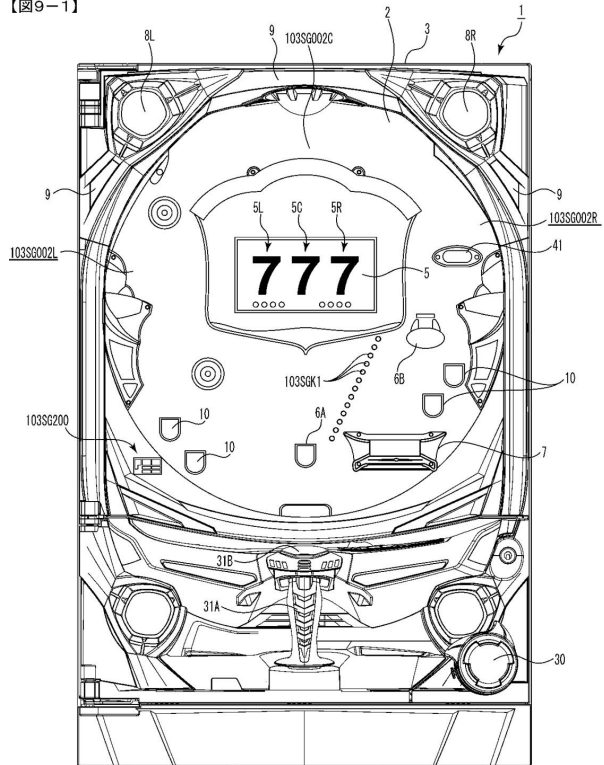


(C) 示唆表示演出第3タイミング例



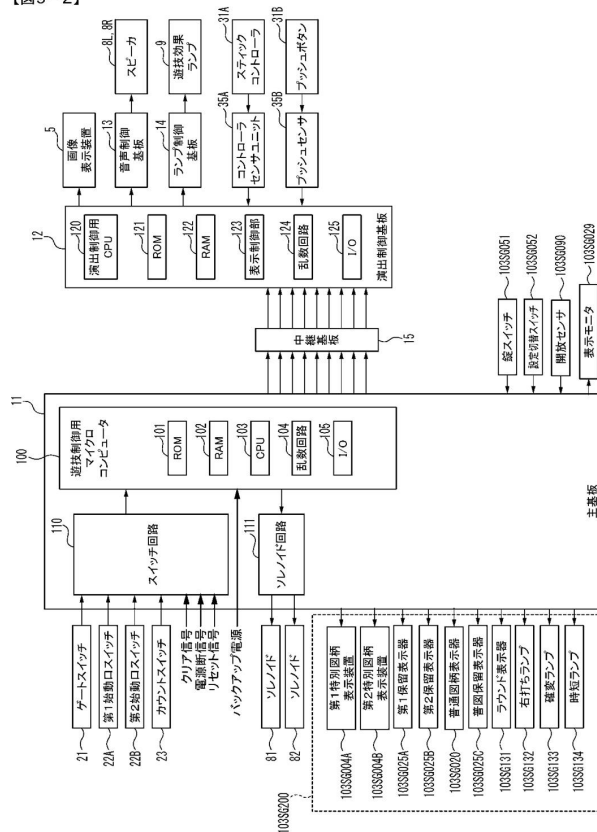
【図 9 - 1】

【图9-1】



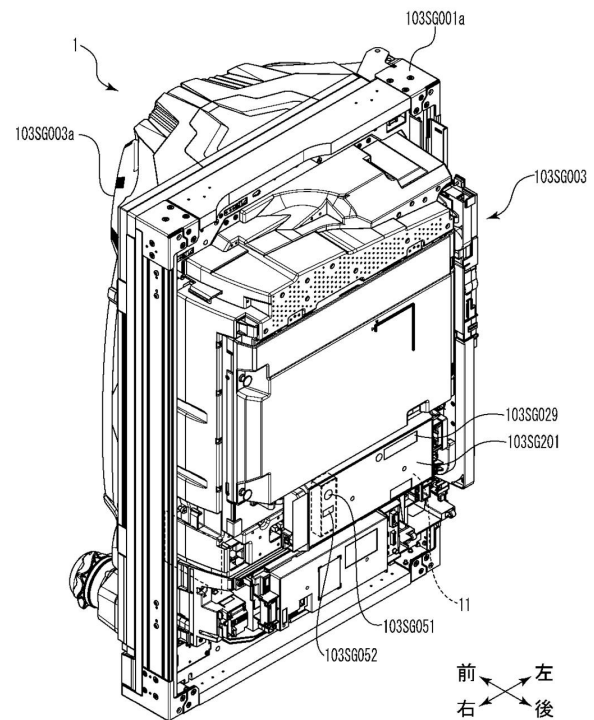
【圖 9 - 2】

【图9-2】



【図 9 - 3】

【图9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】

(A)

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

(B)

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

【図 9 - 5】

【図9-5】

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

10

【図 9 - 6】

【図9-6】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチ β (大当り)
PG1-1	4000	小当り

【図 9 - 7】

【図9-7】

(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)	
		1020～1237	1020～1253	1020～1272	1020～1292	1020～1317	1020～1346	1020～1371	1020～1400
		(確率1/300)	(確率1/280)	(確率1/260)	(確率1/240)	(確率1/220)	(確率1/200)	(確率1/180)	(確率1/160)
		32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094
通常状態 または時短状態	大当り	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	上記数値以外	上記数値以外
	小当り	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	上記数値以外	上記数値以外
	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	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346	1020～1383	1020～1429	1020～1487	1020～1556	1020～1674	1020～1800	1020～1920
	小当り	(確率1/200)	(確率1/180)	(確率1/160)	(確率1/140)	(確率1/120)	(確率1/100)	(確率1/80)	(確率1/60)
	はずれ	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094	32767～33094
(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)	
		1020～1237	1020～1253	1020～1272	1020～1292	1020～1317	1020～1346	1020～1371	1020～1400
		(確率1/300)	(確率1/280)	(確率1/260)	(確率1/240)	(確率1/220)	(確率1/200)	(確率1/180)	(確率1/160)
		32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421
通常状態 または時短状態	大当り	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	上記数値以外	上記数値以外
	小当り	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	上記数値以外	上記数値以外
	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	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346	1020～1383	1020～1429	1020～1487	1020～1556	1020～1674	1020～1800	1020～1920
	小当り	(確率1/200)	(確率1/180)	(確率1/160)	(確率1/140)	(確率1/120)	(確率1/100)	(確率1/80)	(確率1/60)
	はずれ	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421	32767～33421

20

30

40

50

【図 9 - 8】

【図9-8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	210～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図 9 - 10】

【図9-10】

(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 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～400	1～380	1～360	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～790	301～775
スーパーPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	791～997	776～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

【図 9 - 9】

【図9-9】

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 9 - 11】

【図9-11】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1～450	1～430	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーマルPA2-1	451～700	431～700	411～700	391～700	371～700	351～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	1～500	1～480	1～460	1～440	1～420	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	481～700	461～700	441～700	421～700	401～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

10

20

30

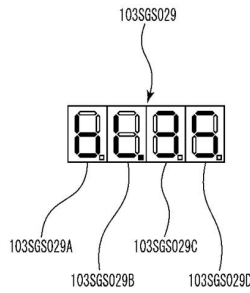
40

50

【圖 9-12】

【图9-12】

(A)



(B) 7セグ+ドット

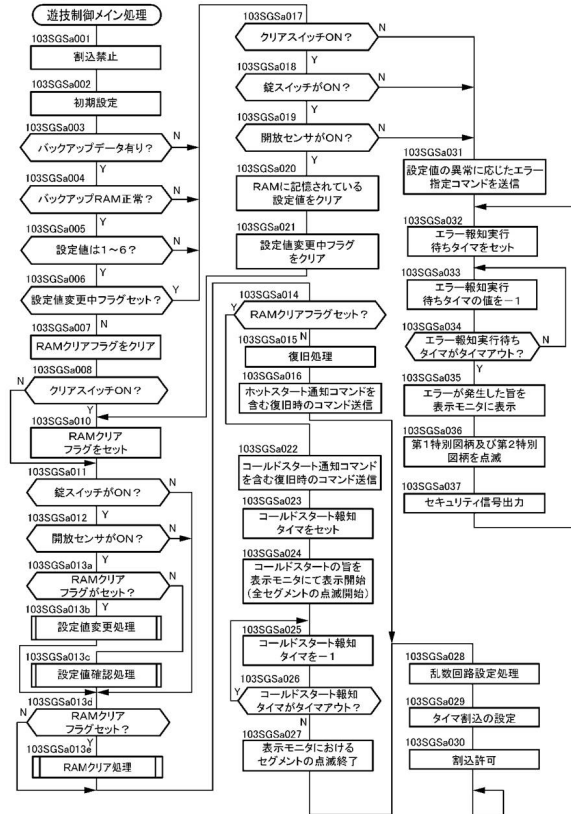
表示内容	略記	1、2 桁目	3、4 桁目
ペース L (%)	bL	b L	00～99
ペース 1 (%)	B1	b 1	00～99
ペース 2 (%)	B2	b 2	00～99
ペース 3 (%)	B3	b 3	00～99

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト 6 0 0 0 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 6 0 0 0 個毎の通常状態でのベース (1 回前の 6 0 0 0 個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト 6 0 0 0 個毎の通常状態でのベース (2 回前の 6 0 0 0 個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト 6 0 0 0 個毎の通常状態でのベース (3 回前の 6 0 0 0 個の累計値)

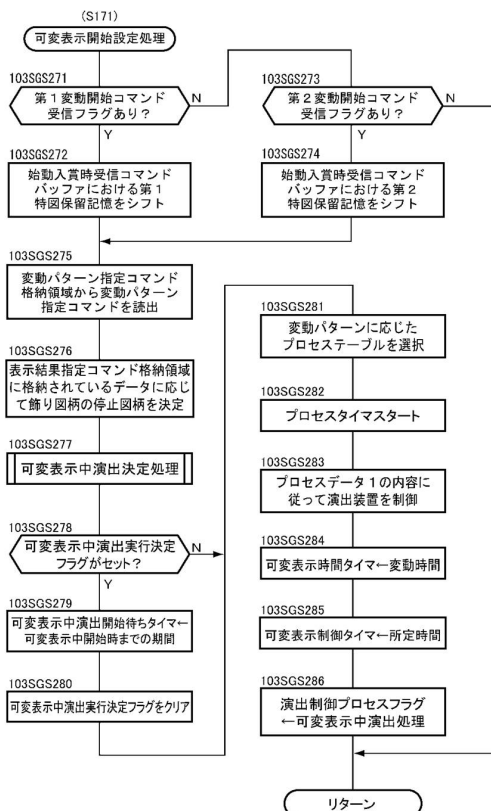
【図 9 - 1 3】

【图9-13】



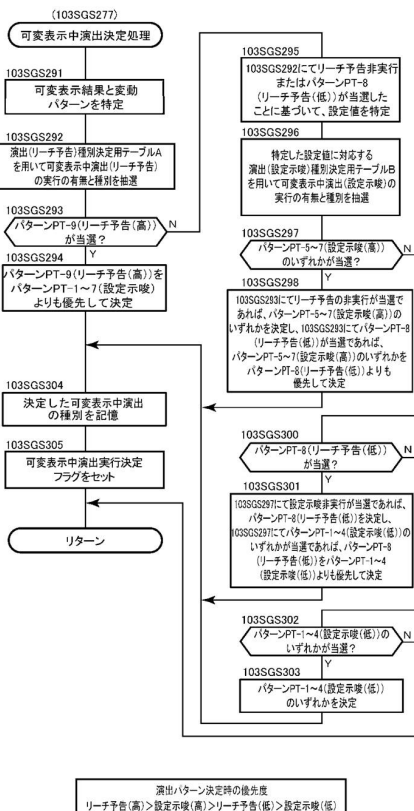
【圖 9 - 1 4】

【图9-14】



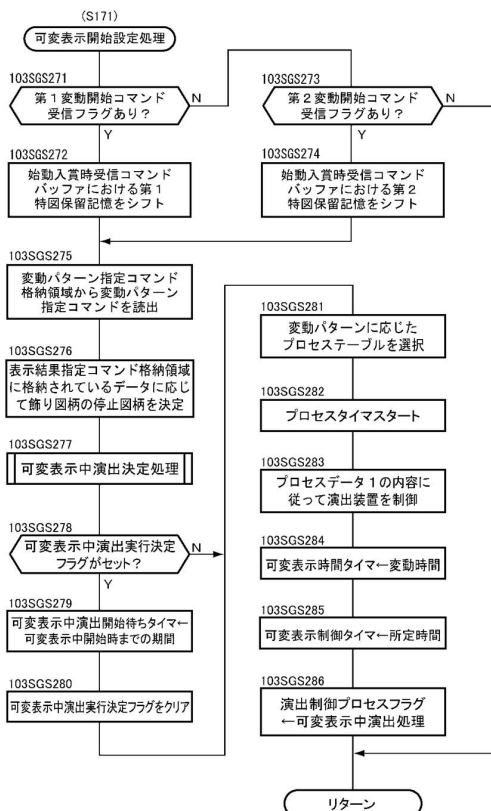
【図 9 - 15】

【图9-15】



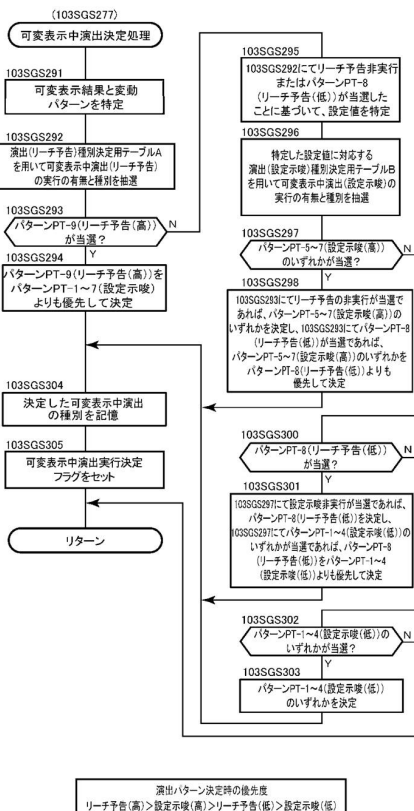
【圖 9 - 1 4】

【图9-14】



【図 9 - 15】

【图9-15】



【図 9 - 1 6】

【図9-16】

可変表示中演出種別

演出パターン	落下数	種別	内容
パターンPT-1	1体	設定示唆	奇数設定示唆
パターンPT-2	2体		偶数設定示唆
パターンPT-3	3体		奇数設定示唆
パターンPT-4	4体		偶数設定示唆
パターンPT-5	5体		奇数寄りの中間設定以上
パターンPT-6	6体		偶数寄りの中間設定以上
パターンPT-7	7体		最高設定示唆
パターンPT-8	8体(一斉破壊)	リーチ予告	リーチ以上確定
パターンPT-9	8体(一体遅れ)		スーパーリーチ期待大

【図 9 - 1 7】

【図9-17】

(A)演出(リーチ予告)種別決定用テーブルA

種別	Sリーチ	Nリーチ	非リーチ or 小当り
非実行	20	20	100
パターンPT-8	20	60	—
パターンPT-9	60	20	—

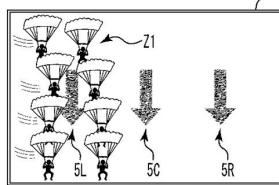
(B)演出(設定示唆)種別決定用テーブルB(大当り・はずれ・小当り共通)

種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	30	30	30	30	30	30
パターンPT-1	25	10	20	5	5	10
パターンPT-2	10	25	5	20	10	5
パターンPT-3	25	5	20	5	5	10
パターンPT-4	5	25	5	20	10	5
パターンPT-5	4	1	15	5	25	10
パターンPT-6	1	4	5	15	15	25
パターンPT-7	—	—	—	—	—	5

【図 9 - 1 8】

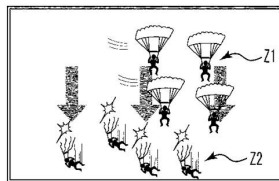
【図9-18】 可変表示中演出

(A) パターンPT-1~9共通



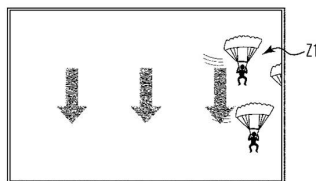
共通演出期間 (8体出現)

(B)



非共通演出期間 (所定個数破壊→落下)

(C)

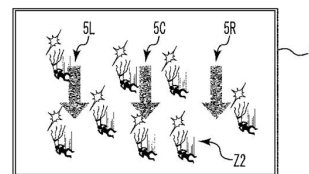


演出終了 (フェードアウト)

【図 9 - 1 9】

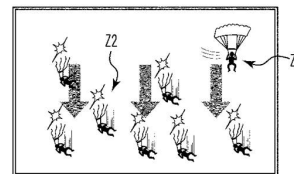
【図9-19】 可変表示中演出

(A) パターンPT-8{リーチ予告(低)}の場合

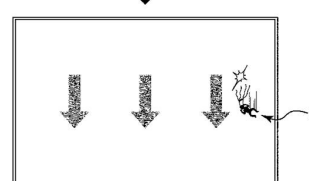


非共通演出期間 (8体一斉に破壊→落下)

(B) パターンPT-9{リーチ予告(高)}の場合



非共通演出期間 (7体破壊→落下)



非共通演出期間 (1体破壊→落下)

10

20

30

40

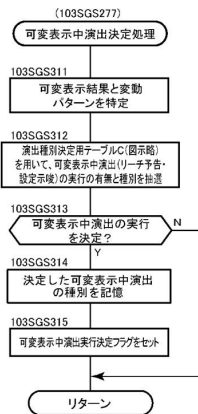
50

【図 9 - 20】

【図9-20】

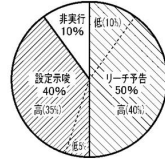
変形例1

(A)



(B)

演出種別決定テーブルC(図示略)を用いた場合のリーチ予告と設定示唆の決定割合



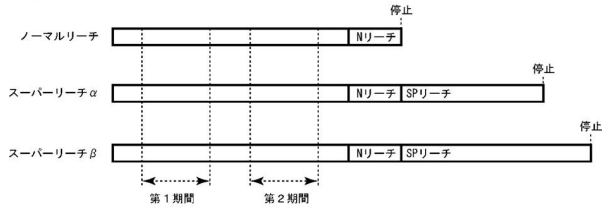
リーチ予告 > 設定示唆

リーチ予告(高) > 設定示唆(高) > リーチ予告(低) > 設定示唆(低)
※スーパーリーチの場合

【図 9 - 21】

【図9-21】 実施例2

(A)



※: NリーチとSリーチとの可変表示のみを可変表示中演出の実行対象とする

(B)

可変表示中演出実行決定テーブル

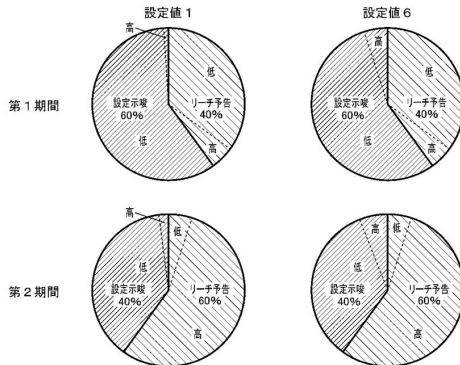
	Nリーチ	Sリーチ
実行(2回実行)	40	60
非実行	60	40

※: 実行を決定した場合は第1期間と第2期間の両方で可変表示中演出を実行する

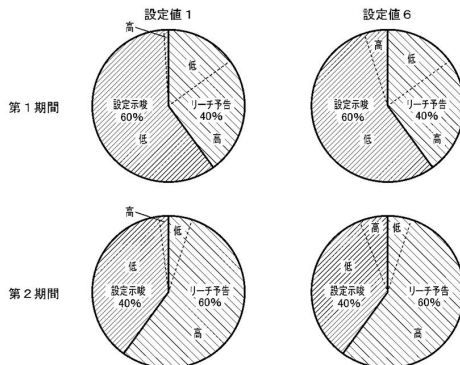
【図 9 - 22】

【図9-22】 実施例2

(A) ノーマルリーチ

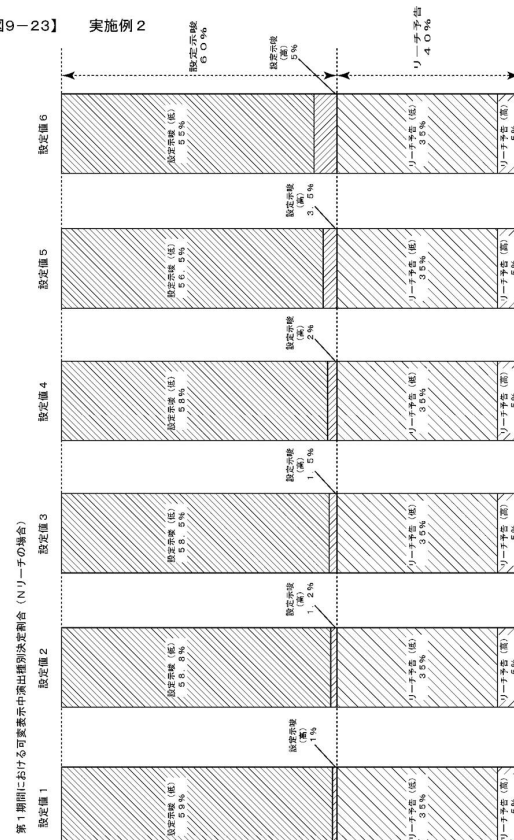


(B) スーパーリーチ



【図 9 - 23】

【図9-23】 実施例2



10

20

30

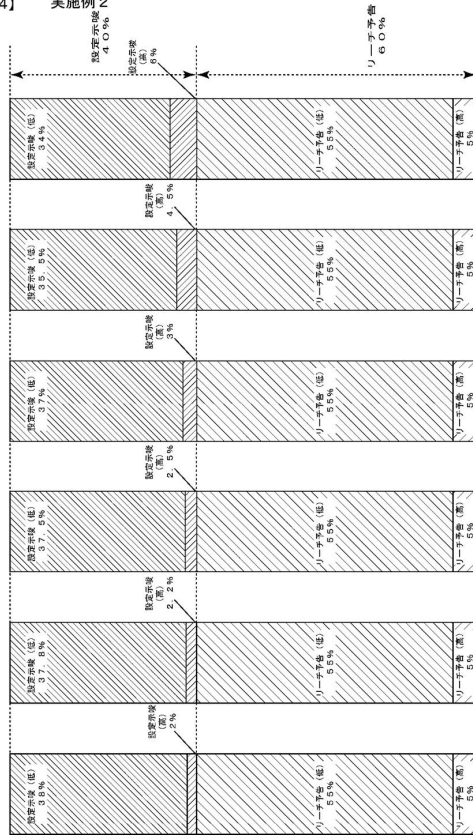
40

50

【図 9 - 2 4】

【図 9-24】 実施例 2

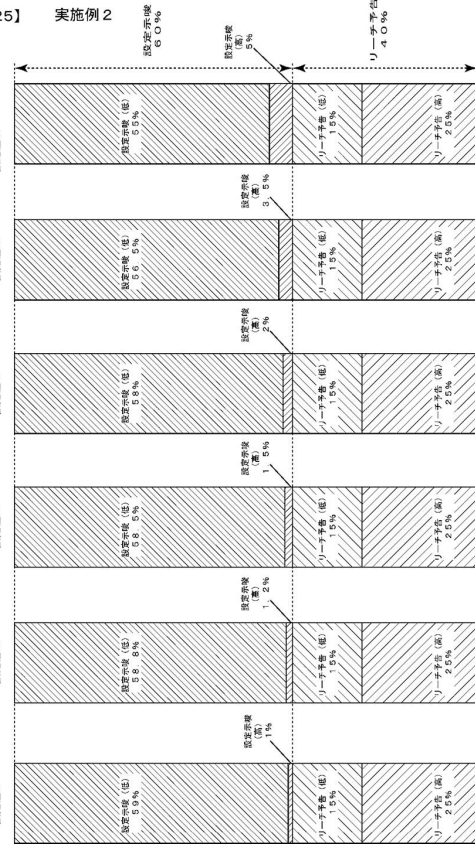
第 2 期間における可搬表示中選出個別決定割合 (N リーチの場合)



【図 9 - 2 5】

【図 9-25】 実施例 2

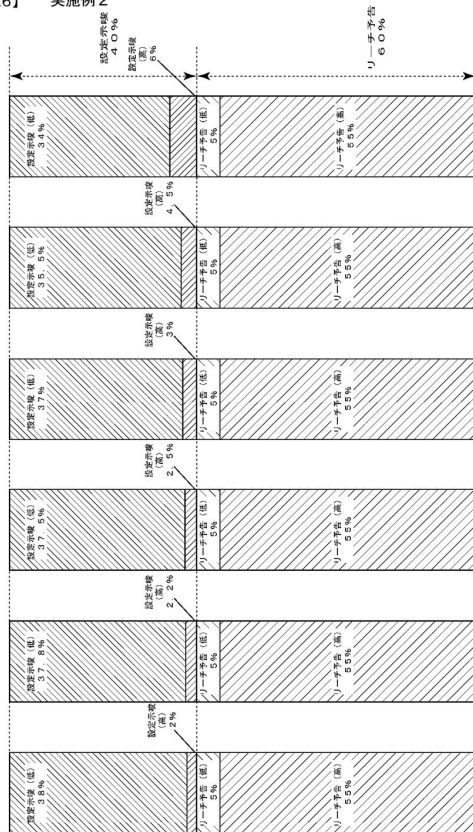
第 1 期間における可搬表示中選出個別決定割合 (S リーチの場合)



【図 9 - 2 6】

【図 9-26】 実施例 2

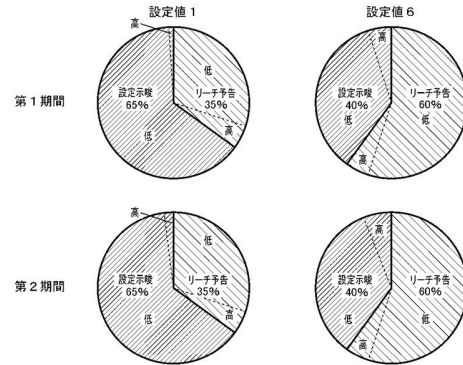
第 2 期間における可搬表示中選出個別決定割合 (S リーチの場合)



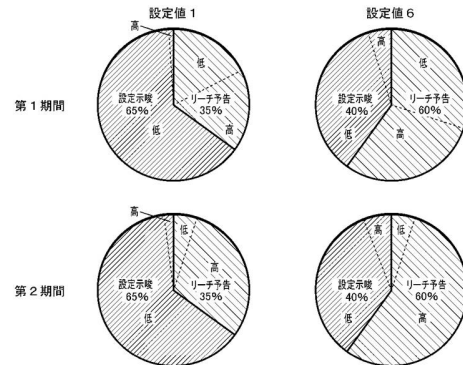
【図 9 - 2 7】

【図 9-27】 実施例 3

(A) ノーマルリーチ



(B) スーパーリーチ



10

20

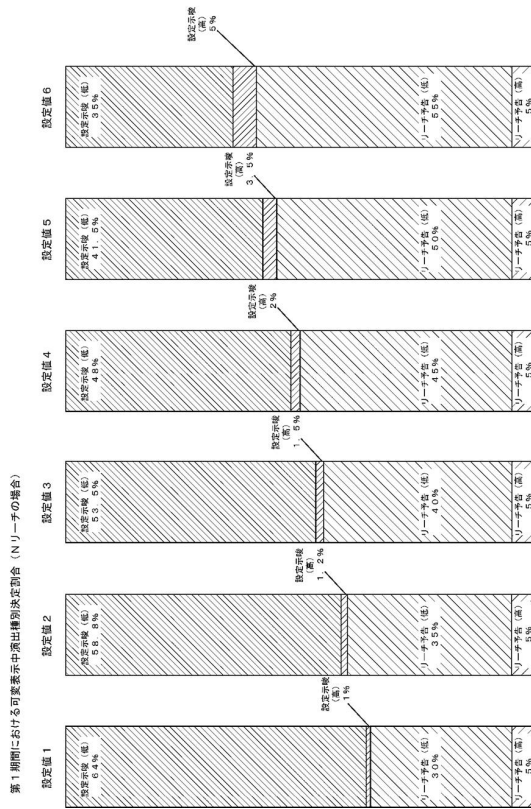
30

40

50

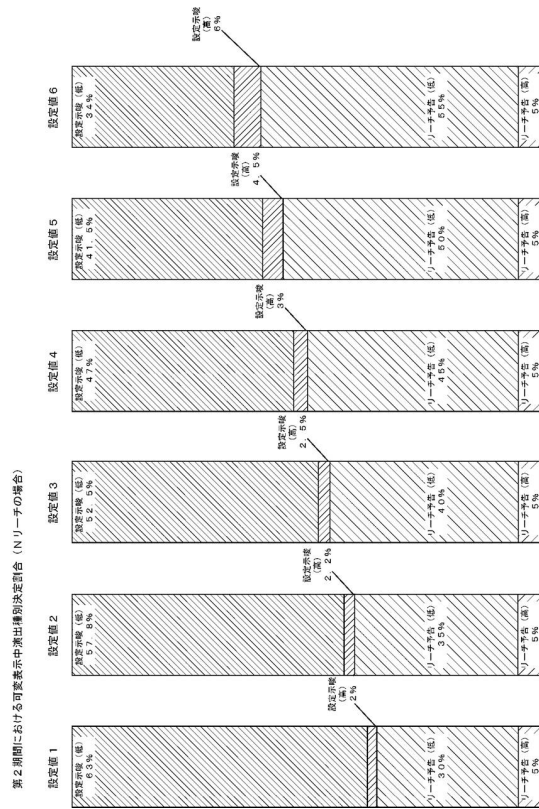
【図 9 - 28】

【図9-28】 実施例3



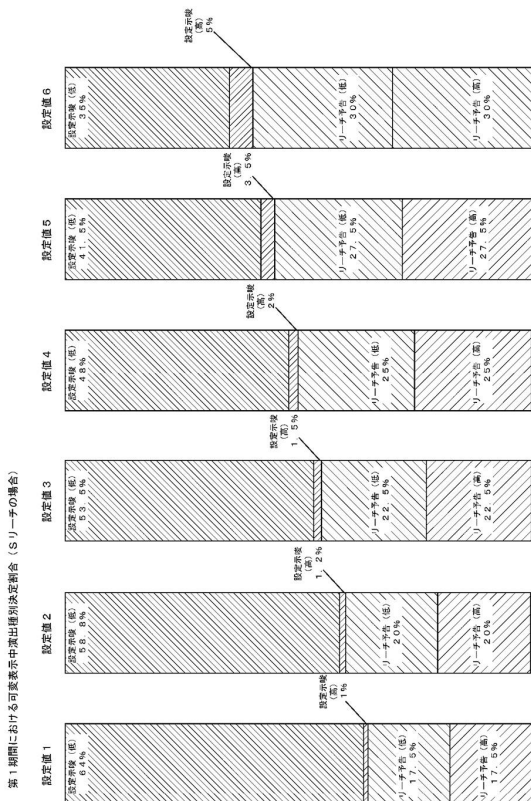
【図 9 - 29】

【図9-29】 実施例3



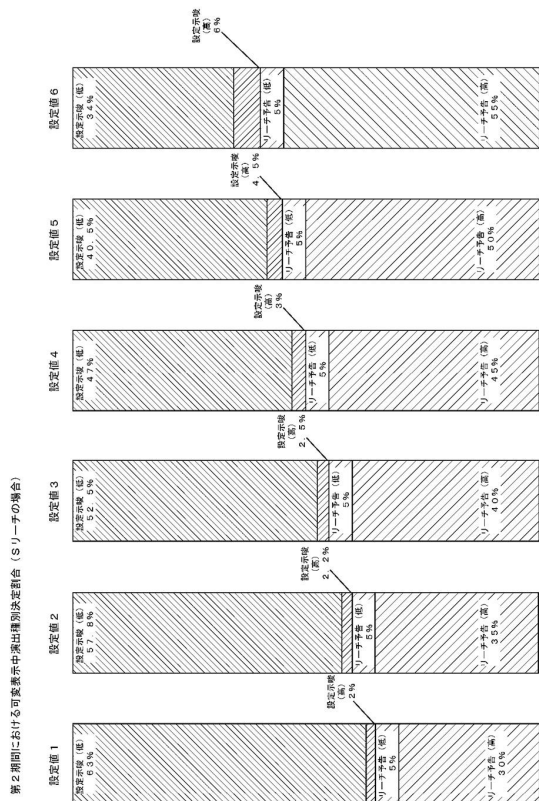
【図 9 - 30】

【図9-30】 実施例3



【図 9 - 31】

【図9-31】 実施例3



10

20

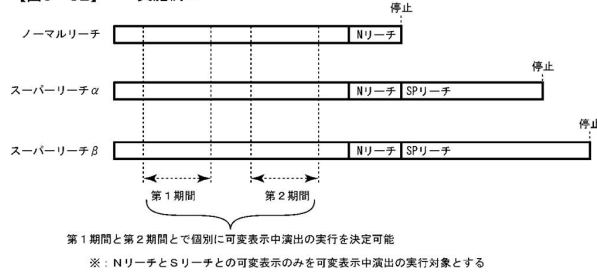
30

40

50

【図 9 - 3 2】

【図9-32】 実施例 4



【図 9 - 3 3】

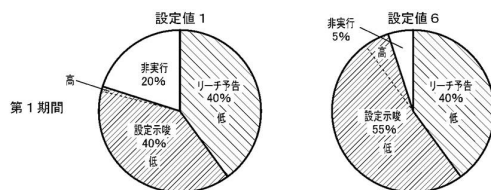
【図9-33】 実施例 4



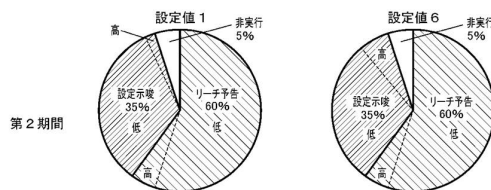
【図 9 - 3 4】

【図9-34】 実施例 4

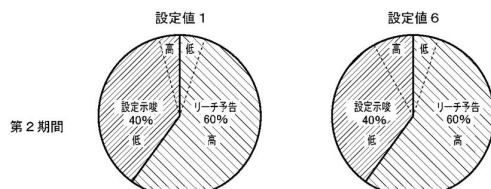
(A) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



(B) ノーマルリーチ

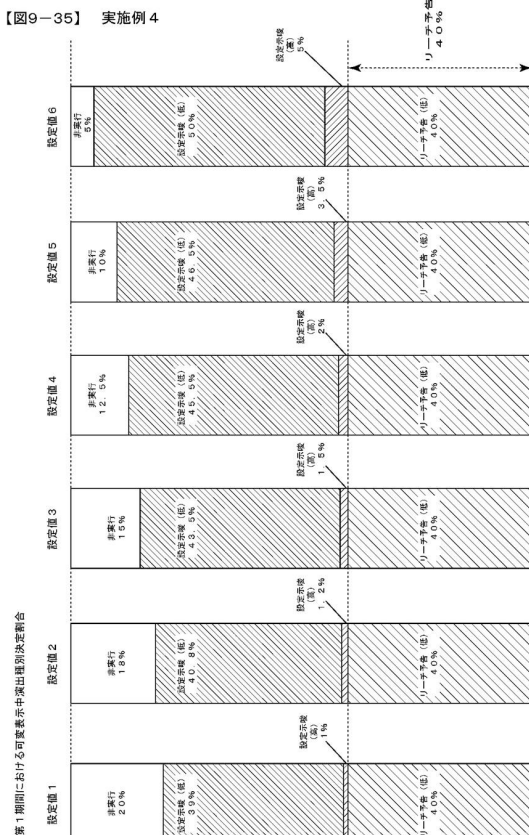


(C) スーパーリーチ



【図 9 - 3 5】

【図9-35】 実施例 4



10

20

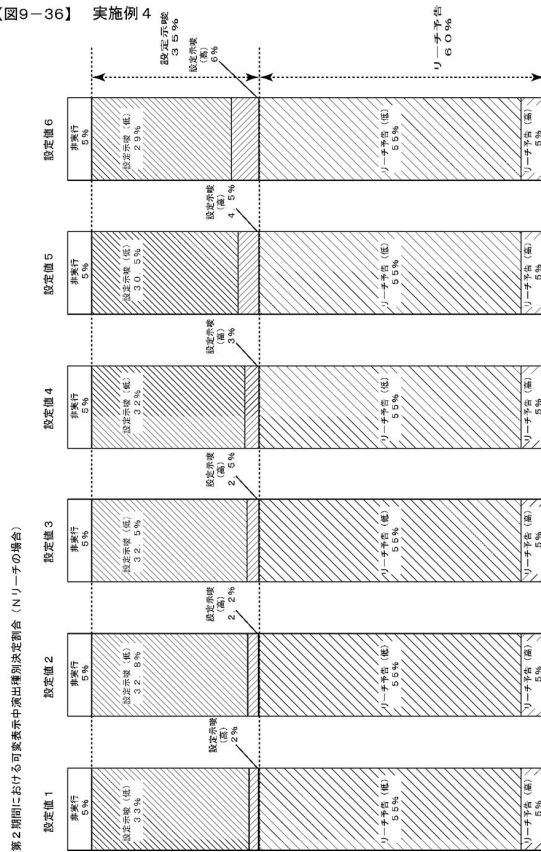
30

40

50

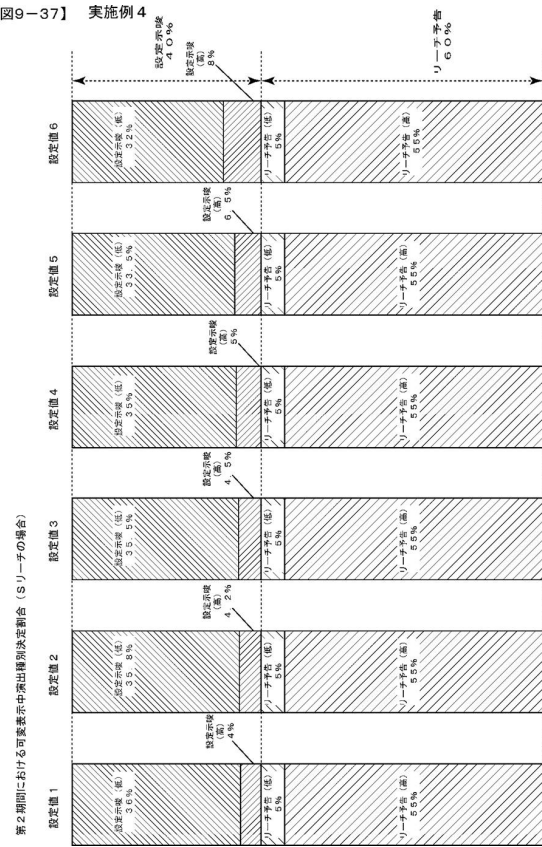
【図 9 - 3 6】

【図9-36】 実施例 4



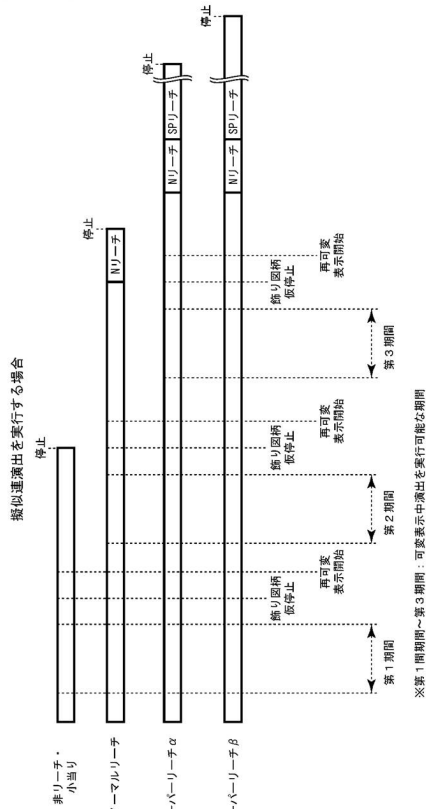
【図 9 - 3 7】

【図9-37】 実施例 4



【図 9 - 3 8】

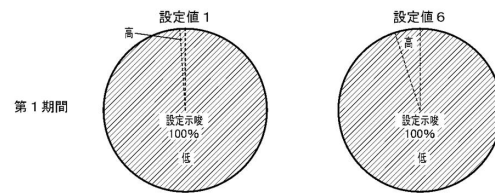
【図9-38】 変形例 2



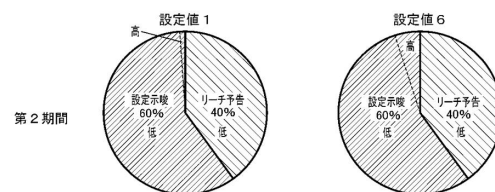
【図 9 - 3 9】

【図9-39】 変形例 2

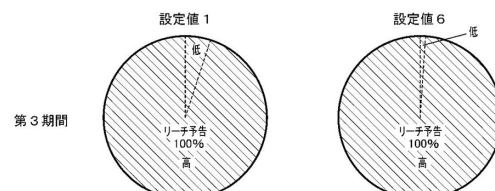
(A) 全変動パターン共通



(B) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



(C) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



10

20

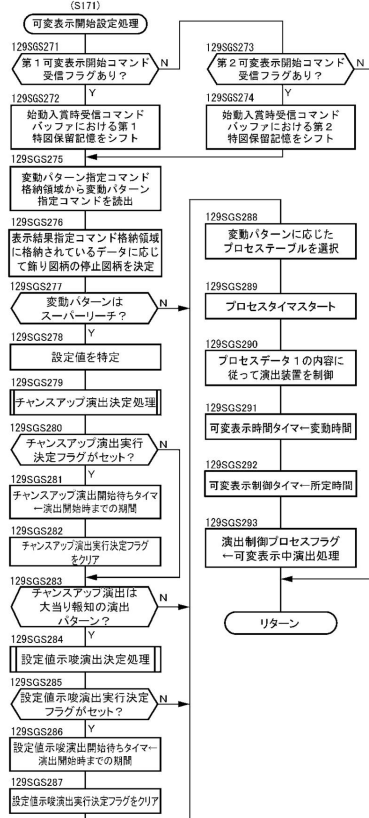
30

40

50

【図 10-1】

【図10-1】 特徴部 129SG



【図 10-3】

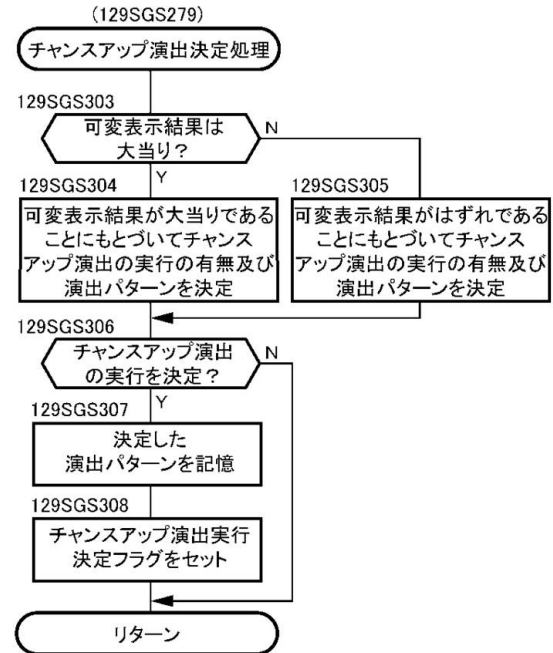
【図10-3】

チャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンCU-1	大当たり期待度:低
パターンCU-2	大当たり期待度:高
パターンCU-3	大当たり報知
パターンCU-4	大当たり報知

【図 10-2】

【図10-2】



【図 10-4】

【図10-4】

(A) チャンスアップ演出の演出パターン決定割合(可変表示結果が大当たりの場合)

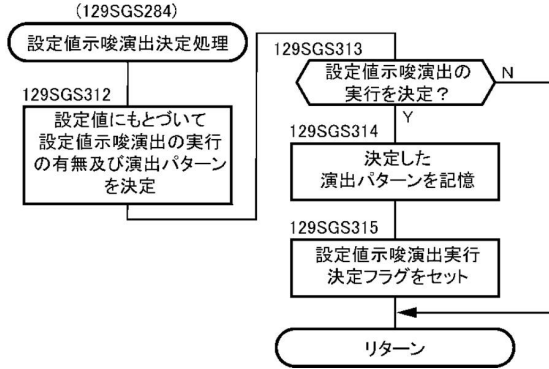
種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	39%	38%	37%	36%	35%	34%
パターンCU-1	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-2	40%	40%	40%	40%	40%	40%
パターンCU-3	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-4	1%	2%	3%	4%	5%	6%

(B) チャンスアップ演出の演出パターン決定割合(可変表示結果がはずれの場合)

種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	50%	50%	50%	50%	50%	50%
パターンCU-1	40%	40%	40%	40%	40%	40%
パターンCU-2	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-3	0%	0%	0%	0%	0%	0%
パターンCU-4	0%	0%	0%	0%	0%	0%

【図 10 - 5】

【図10-5】



【図 10 - 6】

【図10-6】

設定値示唆演出の演出パターン

演出パターン	内容	
パターンSS-1	奇数設定値示唆	設定値示唆(低) (高設定値期待度低)
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	設定値示唆(高) (高設定値期待度高)
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 10 - 7】

【図10-7】

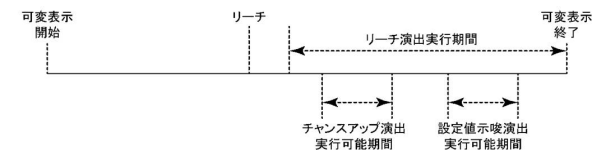
設定値示唆演出の演出パターン決定割合

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
非実行	90%	85%	80%	75%	70%	65%
パターンSS-1	7.15%	3.21%	11.45%	3.57%	4.28%	10.00%
パターンSS-2	2.35%	10.73%	2.85%	14.30%	8.57%	5.00%
パターンSS-3	0.36%	0.21%	4.28%	1.78%	10.73%	5.00%
パターンSS-4	0.14%	0.85%	1.42%	5.35%	6.42%	12.50%
パターンSS-5	0%	0%	0%	0%	0%	2.5%

【図 10 - 8】

【図10-8】

スーパーリーチの可変表示における演出実行期間



20

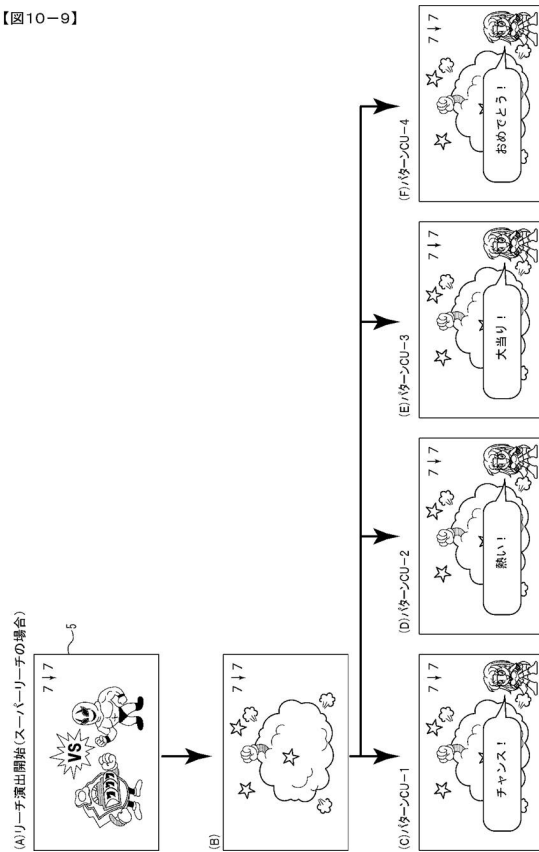
30

40

50

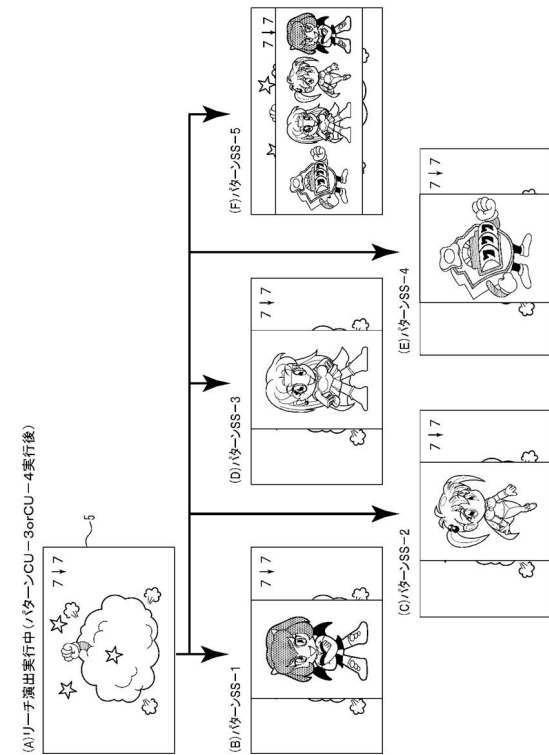
【図10-9】

【図10-9】



【図10-10】

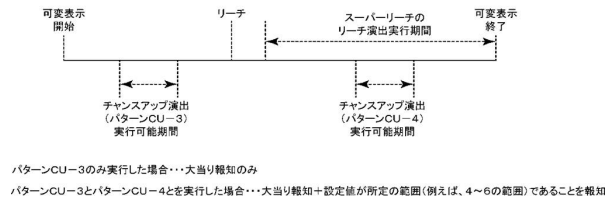
【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】 変形例129SG-1

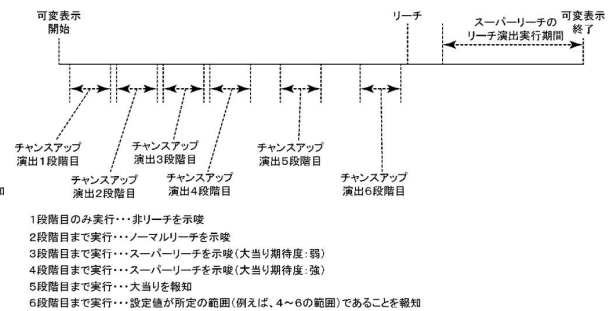
チャンスアップ演出を大当り報知の演出パターンにて複数回実行可能とする場合



【図10-12】

【図10-12】 変形例129SG-2

示唆演出としてステップアップ演出を実行可能とする場合



10

20

30

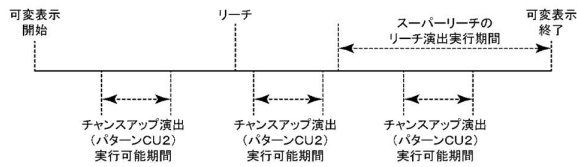
40

50

【図 10-13】

【図10-13】 変形例 1 2 9 S G-3

チャンスアップ演出を高期待度の演出パターンにて複数回実行可能とする場合



パターンCU-2を1回実行した場合・・・大当り期待度高

パターンCU-2を2回実行した場合・・・大当り報知

パターンCU-2を3回実行した場合・・・設定値が所定の範囲 (例えば、4～6の範囲) であることを報知

【図 10-14】

【図10-14】 変形例 1 2 9 S G-4

チャンスアップ演出の演出パターン決定割合(可変表示結果が大当りの場合)

種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	35%	35%	35%	35%	35%	35%
パターンCU-1	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-2	40%	40%	40%	40%	40%	40%
パターンCU-3	14%	13%	12%	11%	10%	9%
パターンCU-4	1%	2%	3%	4%	5%	6%

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-068793 (JP, A)
特開 2017-153899 (JP, A)
特開 2015-159960 (JP, A)
特許第 7060476 (JP, B2)
特開 2018-033596 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02