

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-40787

(P2021-40787A)

(43) 公開日 令和3年3月18日 (2021.3.18)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 177 頁)

(21) 出願番号	特願2019-163550 (P2019-163550)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	令和1年9月9日 (2019.9.9)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム (参考)	2C333 AA11 CA26 CA60 CA76 CA77
			EA04

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】報知によって遊技者の期待感を削いでしまうことを防止した遊技機を提供する。

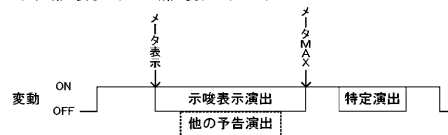
【解決手段】メータ画像が表示され、メータが段階的に増加してMAXにならずに可変表示が終了する。このとき、次の可変表示においても示唆表示演出が継続することを報知する。通常演出状態よりも期待度が高い特定演出状態は、少なくとも特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、通常演出状態よりも少なく表示される演出状態である。通常演出状態のときに変化演出を実行した場合は、有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、特定演出状態のときに変化演出を実行した場合は、有利状態に制御される期待度に関わらず、特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とする。特定演出状態から通常演出状態に移行したときに、特定表示の表示色を有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する。

【選択図】 図10-2

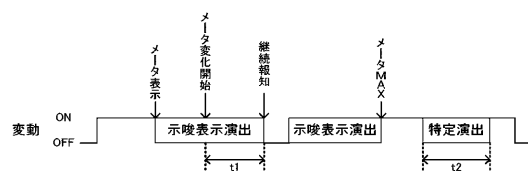
【図10-2】

示唆表示演出のタイミングチャート

(A) 第1表示パターン(第1変化パターン)



(B) 第2表示パターン(第2変化パターン)



※示唆表示変化開始～変動終了t1<特定演出実行期間t2

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示態様が段階的に変化可能な示唆表示を表示可能であり、前記示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化したことに応じて特定演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記示唆表示の表示が開始された可変表示中に前記特定の段階まで変化する第 1 表示パターンと、前記示唆表示の表示が開始された可変表示中に前記特定の段階よりも前の段階まで変化し、当該可変表示よりも後の可変表示中に前記特定の段階まで変化する第 2 表示パターンと、を少なくとも含むいずれかのパターンで前記示唆表示を表示可能であり、

前記特定演出は、前記有利状態に制御される期待度を示唆するとともに、所定期間に亘って実行される演出であって、

前記演出実行手段は、前記第 2 表示パターンで前記示唆表示を表示する場合に、前記示唆表示の表示が開始された可変表示において前記示唆表示が変化した後、前記所定期間よりも短い期間で当該可変表示が終了し、当該可変表示が終了するタイミングに応じて、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を行い、

さらに、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を行われる期間と重複して、実行前の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、

、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

1 回の飾り図柄の可変表示中に、複数のランプ画像を含む横長のメータ画像を表示し、各ランプ画像を左端のランプ画像から順に点灯表示させることで、スーパリーチの有無等を示唆するメータ予告演出を実行する遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-189709号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

メータ画像を表示する演出を複数の可変表示に亘って実行する場合、当該演出の対象となる可変表示よりも前の可変表示において、メータ画像を表示する演出が継続する旨の報知を行うタイミング次第では、その可変表示における期待感を削いでしまい、興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、報知によって遊技者の期待感を削いでしまうことを防止した遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部82AKのパチンコ遊技機1）であって、

表示態様が段階的に変化可能な示唆表示（例えばメータ画像82AK001）を表示可能であり、前記示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化したことに応じて特定演出（例えば、擬似連、スーパーリーチ、リーチ中カットイン演出）を実行可能な演出実行手段（例えばステップ82AKS002やステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、前記示唆表示の表示が開始された可変表示中に前記特定の段階まで変化する第1表示パターンと、前記示唆表示の表示が開始された可変表示中に前記特定の段階よりも前の段階まで変化し、当該可変表示よりも後の可変表示中に前記特定の段階まで変化する第2表示パターンと、を少なくとも含むいずれかのパターンで前記示唆表示を表示可能であり（例えば図10-2、図10-9、図10-10）、

前記特定演出は、前記有利状態に制御される期待度を示唆するとともに、所定期間に亘って実行される演出であって、

前記演出実行手段は、前記第2表示パターンで前記示唆表示を表示する場合に、前記示唆表示の表示が開始された可変表示において前記示唆表示が変化した後、前記所定期間よりも短い期間で当該可変表示が終了し、当該可変表示が終了するタイミングに応じて、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を行い（例えば図10-2）、

さらに、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を行われる期間と重複して、実行前の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップ82AKS003やステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となるなど）、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当りとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表

10

20

30

40

50

示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど）、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する（例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど）。

このような構成によれば、可変表示の終了に応じて報知を行うことで、報知によって期待感を削いでしまうことを防止でき、興趣の低下を防止できる。さらに、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0007】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が行われる期間と重複して、実行前の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップ82AKS003やステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120）を備え、

前記予告演出（例えば停止図柄予告の先読予告演出）が実行される場合の方が、前記予告演出が実行されない場合よりも、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が行われる割合が高い（例えば図10-4に示すように、示唆表示有りの場合に示唆表示無しの場合よりも停止図柄予告の実行割合が高い）ようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆表示に対する期待感を高めることができる。

【0008】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が実行された後、次の可変表示の開始タイミングに応じて当該報知に係る表示を消去する（例えば図10-10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、次の可変表示に対する期待感を削がれないようにすることができる。

【0009】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

複数の可変表示領域（例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5R）において可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記複数の可変表示領域のうち、最後に可変表示が終了する可変表示領域の可変表示が終了するタイミングで、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を実行可能である（例えば図10-10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可変表示の最後のタイミングまで期待感を維持することができる。

【0010】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、複数種類の前記特定演出を実行可能であり、実行する前記特定演出の種類に応じて、前記示唆表示を表示する割合が異なる（例えば図10-3（A））ようにしてもよい。

このような構成によれば、いずれの特定演出が実行されるかに期待感を抱かせることができる。

【0011】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記示唆表示を複数同時に表示可能であり、

前記示唆表示が複数同時に表示された場合に、複数の前記示唆表示が前記特定の段階まで変化したときに実行される前記特定演出の種類がそれぞれ異なるようにしてもよい。

10

このような構成によれば、演出が多彩になり興味が向上する。

【0012】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

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

所定期間において前記設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えばステップ063AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

20

前記複数段階の設定値として、第1設定値と、該第1設定値よりも不利な第2設定値とを少なくとも含み（例えば最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値など）、

前記設定示唆演出の実行態様には、前記第1設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第1態様と、前記第2設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第2態様と、が含まれ（例えば「態様1」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている一方、「態様2」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっているなど）、

前記設定示唆演出実行手段は、前記第2態様の設定示唆演出よりも前記第1態様の設定示唆演出を長い期間実行する（例えば図10-8に示すように、 $T2 > T5$ であるなど）ようにしてもよい。

30

このような構成によれば、有利な設定値であることを示唆する第1態様の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0013】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段8～14に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-2224号公報に示されているような、使用する色数を減らして白黒モードで演出を実行するものがある。しかしながら単に色数を減らしたに過ぎないため、遊技興趣を向上させるといった点で改善の余地があった。上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。

40

【0014】

（8）上記目的を達成するため、この発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場

50

合には、可変表示結果が必ず「大当り」となるなど）、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当りとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

10

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当り期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど）、

20

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する（例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど）、

ことを特徴とする。

【0015】

このような構成によれば、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0016】

30

（9）上記（8）に記載の遊技機において、

前記共通の表示色は、前記通常演出状態および前記特定演出状態において前記変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色である（例えば、「白」で表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0017】

このような構成によれば、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0018】

（10）上記（8）または（9）に記載の遊技機において、

40

実行中の演出に応じて発光可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ9など）をさらに備え、

前記発光手段は、前記特定演出状態のときには、前記表示手段にて表示される表示対象の色数に対応した色数にて発光する（例えば、ステップ074AKS056にてモノクロ態様の画像の色数に対応した色数とするなど）、

ようにしてもよい。

【0019】

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0020】

50

(11) 上記(8)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定演出状態のときには、前記表示手段にて表示される前記特定表示および背景画像の色数を、前記通常演出状態のときよりも減少させる(例えば、ステップ074AKS056の処理にて、モノクロ演出の実行(モノクロ出力処理)を開始することで、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像をモノクロ態様で表示するなど)、

ようにしてもよい。

【0021】

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

10

【0022】

(12) 上記(8)～(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定演出状態のときには、前記通常演出状態のときに出力されている演出音を無音に制御可能である一方で、該特定演出状態のときに前記変化演出を実行する場合、該変化演出の開始を報知する報知音については出力する(例えば、特定演出状態中、出力音を消音し、変化演出については、実行開始音のみ出力して成功音または失敗音については出力しないなど)、

ようにしてもよい。

【0023】

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができるとともに、変化演出の実行開始を認識させることができる。

20

【0024】

(13) 上記(8)～(12)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定演出状態のときに前記変化演出を実行し、前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色が変化していた場合、該移行したタイミングで前記特定表示の表示色が変化したことを報知する変化報知音を出力する(例えば、成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力するなど)、

ようにしてもよい。

【0025】

このような構成によれば、特定表示が変化したことを認識しやすくすることができ遊技興趣を向上させることができる。

30

【0026】

(14) 上記(8)～(13)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御される期待度を示唆しない特別情報の色数については、前記特定演出状態であっても減少させない(例えば、期待度に応じて抽選して表示する画像ではなく、主基板11の側から送信されたコマンド等による情報を表示するための画像については、モノクロ態様としないなど)、

ようにしてもよい。

【0027】

このような構成によれば、特別情報により示唆される内容については特定演出状態であっても認識でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【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。

50

- 【図 8－1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 8－2】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8－3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8－4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8－5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8－6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8－7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8－8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8－9】確変状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。 10
- 【図 8－10】通常状態または時短状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8－11】確変状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8－12】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8－13】遊技制御メイン処理内の処理を示すフローチャートである。
- 【図 8－14】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャート等である。
- 【図 8－15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8－16】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。 20
- 【図 8－17】先読み予告設定処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8－18】先読みチャンス目の実行有無等の決定割合の一例を示す説明図である。
- 【図 8－19】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 8－20】非リーチハズレ停止図柄等決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8－21】所定表示決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8－22】所定表示の実行有無とその決定割合の一例を示す説明図である。
- 【図 8－23】所定表示の種類とその決定割合の一例を示す説明図である。
- 【図 8－24】最終変動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8－25】所定表示や種類毎のカウント値表示が行われた場合における演出動作例を示す図である。 30
- 【図 8－26】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8－27】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8－28】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 8－29】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図 9－1】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9－2】エンディング演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9－3】設定示唆演出の実行有無とその決定割合の一例を示す説明図である。
- 【図 9－4】設定示唆演出の実行態様とその決定割合の一例を示す説明図である。
- 【図 9－5】設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 9－6】可変表示開始設定処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9－7】特図当り待ち処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9－8】エンディング演出等の実行期間を示すタイムチャートである。
- 【図 9－9】エンディング演出等が実行された場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 10－1】特徴部 8 2 A K の先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10－2】特徴部 8 2 A K の示唆表示演出のタイミングチャートである。
- 【図 10－3】示唆表示演出の実行割合や決定割合を示す図である。
- 【図 10－4】先読予告演出の実行割合を示す図である。
- 【図 10－5】チャンス目の決定割合を示す図である。
- 【図 10－6】特徴部 8 2 A K の示唆表示演出決定処理の一例を示すフローチャートであ 50

る。

【図 10-7】示唆表示演出パターン（ガセ）の決定割合を示す図である。

【図 10-8】特徴部 82AK の変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-9】特徴部 82AK の演出動作例を示す図である。

【図 10-10】特徴部 82AK の演出動作例を示す図である。

【図 11-1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 11-2】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-1】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-2】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-3】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 12-4】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図 12-5】可変表示結果に応じた変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

。

【図 12-6】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-7】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図 12-8】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドと、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容との一例を説明する説明図である。

【図 12-9】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-10】アクティブ表示態様決定テーブルの構成例を示す図である。

20

【図 12-11】保留数 4 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 12-12】保留数 4 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 12-13】保留数 3 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 12-14】保留数 3 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 12-15】保留数 2 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 12-16】モノクロ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 12-17】モノクロ演出の実行有無の決定例を示す図である。

【図 12-18】モノクロ演出の終了タイミングの決定例を示す図である。

【図 12-19】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 12-20】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-21】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-22】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。

【図 12-23】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。

【図 12-24】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 12-25】モノクロ演出等設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-26】表示態様変化パターン決定テーブルとアクティブ表示変化タイミング決定テーブルの一例を示す図である。

【図 12-27】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12-28】変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 12-29】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。

【図 12-30】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図 12-31】先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 12-32】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。

50

- 【図 1 2 - 3 3】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 4】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 5】後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と演出パターンを示す図である。
- 【図 1 2 - 3 6】大当り示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 7】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 8】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 9】前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と演出パターンと実行期待度を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 0】キャラクタ演出の演出パターンの決定割合とタイマ演出の演出パターンの決定割合、タイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。 10
- 【図 1 2 - 4 1】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 2】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 3】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 4】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 5】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 6】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 7】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。 20

【発明を実施するための形態】

【0029】

(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。 30

【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。 40

【0033】

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

【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（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

10

【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5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

るものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【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。

10

【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に進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

20

【0046】

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

【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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【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つき、普図ゲームが実行される。

【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。

40

【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】

50

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

【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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A 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 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 2 参照）により検出される。

10

【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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（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 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

20

【0058】

（遊技の進行の概略）

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

30

【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 6 B 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）。

【0060】

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

【0061】

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

40

【0062】

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

50

なり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【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】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミ
10
ングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミ
ングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウン
ドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともい
う。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）とい
う。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで
繰り返し実行可能となっている。

【0066】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を
得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当
り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有
20
利となる。

【0067】

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。

【0068】

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、一部の当り種別のときの大当り遊
30
技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大
入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同
様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0069】

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。

【0070】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮
させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変
40
動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を
通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（
高開放制御、高ベース制御）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。

【0071】

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。

【0072】

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

10

20

30

40

50

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

【0073】

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

10

【0074】

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。

【0075】

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

20

【0076】

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。

【0077】

（演出の進行など）

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

30

【0078】

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

【0079】

40

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

【0080】

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

50

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

【0081】

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。

【0082】

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

10

【0083】

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。

20

【0084】

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

30

【0085】

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

40

【0086】

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

【0087】

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

50

する小当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。

【0088】

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

10

【0089】

（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。

【0090】

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

20

【0091】

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

【0092】

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

30

【0093】

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

40

【0094】

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

【0095】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す

50

検出信号など)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0096】

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

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

【0102】

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

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0107】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

10

【0108】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0109】

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

20

【0110】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0111】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

【0112】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0113】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化処理（ステップ S8）を実行する。初期化処理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

40

【0114】

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

【0115】

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

50

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

10

【0116】

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。

【0117】

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

20

【0118】

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。

30

【0119】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する (ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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。

40

【0120】

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み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。

【0121】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号

50

を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（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）。 10

【0122】

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）。 20

【0123】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。 30

【0124】

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。 40

【0125】

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）。 50

【0126】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。 60

【0127】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けら 70

れた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【0128】

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

10

【0129】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

20

【0130】

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

30

【0131】

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

【0132】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置 4 A や第2特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

40

【0133】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置 4 A や第2特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラ

50

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

【0134】

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

10

【0135】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、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、大当り開放中処理を終了する。

20

【0136】

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

30

【0137】

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

【0138】

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

40

【0139】

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

50

“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 4 0 】

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 1 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

10

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 2 】

20

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 3 】

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

30

【 0 1 4 4 】

40

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。

50

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の

出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

(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。

【0158】

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。

【0159】

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

10

【0160】

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、ARRT、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

20

【0161】

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。

【0162】

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。

30

【0163】

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

40

【0164】

(特徴部 048AK に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 048AK について説明する。図 8-1 は、本実施の形態の特徴部 048AK におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 8-1 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）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、遊技機用枠には、ガラス窓を有するガラス扉枠が左側辺を中心として

50

遊技機用枠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。

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

本実施の形態の特徴部048AKにおける主基板11は、図示は省略しているが、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース207SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ207SG051と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ207SG052と、遊技機用枠の開放を検知する開放センサ207SG090と、が設けられている。なお、本実施の形態の特徴部048AK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。

【0171】

これら錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース

207SG201内に収容されており、錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052は、基板ケース207SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0172】

錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052を有する基板ケース207SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠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を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部048AK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。

10

【0173】

また、基板ケース207SG201には、設定値やベース値を表示可能な表示モニタ207SG029が配置されている。該表示モニタ207SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース207SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ207SG029は、基板ケース207SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠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。

20

【0174】

本実施の形態の特徴部048AK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。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい（以下の特徴部063AKについても同様）。また、設定されている設定値は、主基板11の側から設定値指定コマンドとして演出制御基板12の側へ送信される（以下の特徴部063AKについても同様）。

30

【0175】

図8-2（A）～図8-2（B）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部048AK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。

40

【0176】

図8-2（A）に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値1）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果

50

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。

【0177】

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

【0178】

図8-3(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535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。

20

【0179】

図8-3(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535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。

30

【0180】

図8-4(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535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。

40

【0181】

図8-4(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果

50

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。

【0182】

図8-5(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0183】

図8-5(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0184】

図8-6(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535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

【0185】

図8-6(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535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

【0186】

図8-7(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果

50

判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0187】

図8-7(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535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。

【0188】

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048AK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048AK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。

【0189】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、図8-2～図8-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる(例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である)ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定(例えば、5倍)に設定してもよい。

【0190】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-2(A)、図8-3(A)、図8-4(A)、図8-5(A)、図8-6(A)、図8-7(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定

されている。

【0191】

一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-2(B)、図8-3(B)、図8-4(B)、図8-5(B)、図8-6(B)、図8-7(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

【0192】

なお、本実施の形態の特徴部048AK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048AK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。

【0193】

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

【0194】

なお、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。

【0195】

つまり、本実施の形態の特徴部048AK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。

【0196】

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。

【0197】

なお、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（1020～1346）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。

【0198】

次に、図8-9に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち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。

【0199】

なお、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。

【0200】

つまり、本実施の形態の特徴部048AK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たり判定値のうち、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。

【0201】

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。

【0202】

なお、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、当たり判定値のうち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、前述したように当たり判定値のうち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。

【0203】

図8-10に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち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。

【0204】

なお、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、1

10

20

30

40

50

2 3 8 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 1 2 3 8 ～ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ～ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ～ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ～ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ～ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0205】

つまり、本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ～ 1 2 3 7）内の数値のみが「大当たり」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 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【0206】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 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。

【0207】

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

20

【0208】

次に、図 8 - 1 1 に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【0209】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までは「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、1 3 4 7 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 1 3 4 7 ～ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ～ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ～ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ～ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ～ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0210】

つまり、本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では、遊技状態が確変状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6）内の数値のみが「大当たり」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 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【0211】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、

50

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。

【0212】

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

10

【0213】

以上、本実施の形態の特徴部048AKにおいては、図8-8～図8-11に示すように、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

20

【0214】

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

30

【0215】

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）。

【0216】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-2（A）～図8-7（B）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

40

50

【0217】

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。

【0218】

また、本実施の形態の特徴部048AK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。また、本実施の形態の特徴部048AK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に変化するようにしてもよい。

【0219】

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。

【0220】

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、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。

【0221】

次に、本実施の形態の特徴部048AKにおける大当たり種別について、図8-12を用いて説明する。図8-12は、大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。本実施の形態の特徴部048AKでは、第1特図と第2特図における大当たり種別として、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A～大当たりF（確変大当たりともいう）の大当たり種別が設定されている。図示するように、本実施の形態の特徴部048AKでは、一旦大当たりとなった場合には、100%確変制御が行われるようになっている。なお、第1特図と第2特図のいずれか、または両方に、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G（非確変大当たりともいう）の大当たり種別や、次回大当たりとなるまで確変制御が継続する（すなわち回数により終了しない）大当たりHの大当たり種別が設定されていてもよい。また、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御のいずれも実行されない大当たり種別があってもよい。

【0222】

「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4回（いわゆる4ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが8回（いわゆる8ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである（いわゆる「突確」の大当りである）。また、「大当りD」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りE」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りF」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである（いわゆる「突確」の大当りである）。

10

【0223】

「大当りA」～「大当りF」の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御（確変状態状態）は、該大当り遊技状態の終了後において所定回数（本実施の形態の特徴部048AKでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。よって、再度大当りが発生した場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行

20

【0224】

なお、例えば、大当りが発生した場合、大当りCや大当りFといったいわゆる突確の大当りに決定する割合を、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くしてもよい。つまり、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けばよい。この他にも、設定値に応じて決定される大当り種別の割合が異なるようにしてもよく、この場合、設定値が高いほど遊技者にとって出玉率が高くなるようにすればよい。このように、本実施の形態の特徴部048AK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りとな

30

【0225】

次に、本実施の形態の特徴部048AKにおける遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図8-13は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる、遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図3に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポイントの設定、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の初期設定が行われた後に実行されればよい。

【0226】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU103は、まず、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（ステップS1A）。なお、ステップS1Aの処理の前には、所定条件に応じてRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグをクリアする処理が行われていけばよい。

40

【0227】

クリアスイッチがONである場合（ステップS1A；Yes）は、RAMクリアフラグをセットして（ステップS2A）ステップS3Aの処理に進み、クリアスイッチがOFFである場合（ステップS1A；No）は、ステップS2Aの処理を実行せずにステップS3Aに進む。

50

【0228】

ステップS3AにおいてCPU103は、錠スイッチがONであるか否かを判定する（ステップS3A）。錠スイッチがONである場合（ステップS3A；Yes）は、更に開放センサがONであるか否かを判定する（ステップS4A）。開放センサがONである場合、つまり、錠スイッチがON且つ遊技機用枠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（ステップS4A；Yes）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（ステップS5A）。

【0229】

RAMクリアフラグがセットされている場合（ステップS5A）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（ステップS6A）を実行してステップS8Aの処理に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（ステップS5A；No）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（ステップS7A）を実行してステップS8Aの処理に進む。なお、錠スイッチがOFFである場合（ステップS3A；No）や開放センサがOFFである場合（ステップS4A；No）は、そのままステップS8Aの処理に進む。

【0230】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとをONとすることで行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、RAM102におけるアドレスF001の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値としてRAM102におけるアドレスF000に更新記憶する処理、および演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【0231】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON（クリアスイッチはOFF）とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【0232】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B及びラウンド表示器の点灯と、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等が、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっていればよい。また、ラウンド表示器1を構成するセグメントの点灯パターンは、示す大当りA～大当りFのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0233】

ステップS8A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（ステップS9A）を実行するか）否かを判定する（ステップS8A）。RAMクリアフラグがセットされている場合（ステップS8A；Yes）はRAMクリア処理（ステップS9A）を実行した後にステップS10Aに進み、RAMクリアフラグがセ

ットされていない場合（ステップS8A；No）はRAMクリア処理（ステップS9A）を実行せずにステップS10Aに進む。そして、CPU103は、その他の処理として、例えばRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップS10A）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

【0234】

RAMクリア処理では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス（F000）以外のアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、RAMクリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部048AKではアドレスF000～FXXXのうちのF003以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0235】

なお、ステップS10Aの処理には、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を構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、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。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、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、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処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを構成する第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部のそれぞれにおいて「E.」を表示する処理を行ってもよい。また、CPU103は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに、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、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）表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

【0236】

これによれば、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、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B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る。

【0237】

図8-14（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図5のステップS101の処理内で実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部048AKにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS110、図8-15）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がこの入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表

示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読み予告演出が実行されるようになる。

【0238】

図8-14に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(207SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

10

【0239】

207SGS521の処理に続いて、CPU103は、RAM102における先頭のアドレス(図8-14(B)参照)を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(207SGS522)。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS524)。その後、図8-16に示す可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

20

【0240】

図8-16に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、CPU103は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS571)、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS572)。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

30

【0241】

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

40

【0242】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であると判定された場合(207SGS574; Y)、可変表示において小当りとなると判定する(207SGS577)。一方、207SGS574にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において小当りとならないと判定された場合には(207SGS574; N)、可変表示においてははずれとなると判定する(207SGS575)。

【0243】

図8-14(A)に戻って、207SGS575にて可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し(207SGS526)、大当りとならないと判定した場合(207SGS526; N)、207SGS525において可変表示において小当りとなると

50

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

【0244】

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

10

【0245】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、大当たりDである場合には第5図柄指定コマンド、大当たりEである場合には第6図柄指定コマンド、大当たりFである場合には第7図柄指定コマンドの送信設定を実行し（207SGS534）、その後、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（207SGS535）、207SGS536に進む。

20

【0246】

また、207SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には（207SGS527；Y）、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第8図柄指定コマンドの送信設定を実行し（207SGS531）、小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（207SGS532）、207SGS536に進む。

【0247】

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

30

【0248】

尚、本特徴部048AKでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合算保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合算保留記憶数が5個以上である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値1が1の場合は1～450、設定値が2の場合は1～430、設定値が3の場合は1～410、設定値が4の場合は1～390、設定値が5の場合は1～370、設定値が6の場合は1～350がそれぞれ割り当てられている。

40

【0249】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、非リーチの変動パターンに対

50

しては変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～500、設定値が2の場合は1～480、設定値が3の場合は1～460、設定値が4の場合は1～440、設定値が5の場合は1～420、設定値が6の場合は1～400がそれぞれ割り当てられている。

【0250】

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

10

【0251】

一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち、701～997までが設定値にかかわらず割り当てられている。

【0252】

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

20

【0253】

207SGS529, 207SGS530, 207SGS532, 207SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR 3を示す数値データとを用いて、乱数値MR 3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(207SGS536)。本特徴部048AKでは、図8-14(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチや小当り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR 3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

30

【0254】

その後、207SGS536の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(207SGS537)、入賞時乱数値判定処理を終了する。尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0255】

図8-15は、特別図柄通常処理として、図5のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図8-15に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS541)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS541の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

40

【0256】

207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS541; N)、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR 1、大当り種別判定用の乱数値MR 2、変動パターン判定用の乱数値MR 3を示す数値データをそれぞれ読み

50

出して特定する（207SGS542）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0257】

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

10

【0258】

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

【0259】

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

20

【0260】

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

30

【0261】

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

【0262】

207SGS546の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部207SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部207SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（207SGS547）。

40

【0263】

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

【0264】

50

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

【0265】

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

10

【0266】

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

【0267】

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

20

【0268】

このように、本実施の形態の特徴部048AKにおけるパチンコ遊技機1は、前回の可変表示を実行する際に参照した設定値(判定使用済設定値)と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

30

【0269】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、CPU103がループ処理を実行することにより他の処理を実行しないことでパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、遊技球の発射を制限すること、各入賞口への遊技球が入賞したとしても賞球の払い出しや特別図柄の可変表示を行わないこと等の処理を実行することによりパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御してもよい。

40

【0270】

また、本特徴部048AKの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bを点滅させたり、「E.」の表示を行うことによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

【0271】

また、本特徴部048AKの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM1

50

02の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板12に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力をそれぞれ1回のみ実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらエラー指定コマンドの送信やセキュリティ信号の出力は、前述した遊技不能状態において所定期間毎に繰り返し実行してもよい。

【0272】

また、本特徴部048AKの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合は、CPU103がパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、CPU103は、パチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御せずともよい。

10

【0273】

更に、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合にCPU103によるパチンコ遊技機1の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値をRAM102の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値（本実施の形態の特徴部048AKでは1）を設定することによって、パチンコ遊技機1が遊技場の意図に反して過度に遊技者にとって有利となることを防止してもよい。

20

【0274】

207SGS551において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動して1回目の可変表示を実行する場合（207SGS551：N）または207SGS553において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は（207SGS553：Y）、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（207SGS556）。その後、図8-14（A）に示す207SGS525における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図8-16に示す207SGS571～207SGS577の処理を行う（207SGS557）。

30

【0275】

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

【0276】

207SGS558にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には（207SGS558；Y）、遊技制御フラグ設定部207SG152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（207SGS561）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図8-12（A）（B）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（207SGS562）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当たりA」～「大当たりF」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、図示する決定割合に従って大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（207SGS563）。

40

【0277】

207SGS563の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終

50

了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 207SG155 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（207SGS564）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当りA」～「大当りF」に「1」～「6」とすればよい。

【0278】

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

10

【0279】

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

【0280】

207SGS565においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「一」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS558にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合、例えば、207SGS563における大当り種別が「大当りA」である場合には「1」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りB」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS559にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合（207SGS560において小当りフラグがセットされた場合）には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

20

30

【0281】

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

【0282】

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

40

【0283】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、判定使用済み設定値をRAM102に遊技情報の1つとして記憶しているため、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合には、最初の可変表示を実行する際に判定使用済み設定値が存在しない形態を例示して

50

いるが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値をRAM 102におけるRAMクリア処理にてクリアされてない領域に格納することによって、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合においても最初の可変表示を実行する際に判定使用済み設定値とRAM 102の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

【0284】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、図8-14及び図8-15に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、CPU 103が特定した設定値（RAM 102の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済み設定値とを比較する処理（図8-15に示す207SGS551～207SGS553）や、該処理結果としてCPU 103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理（207SGS554～207SGS555）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもCPU 103が特定した設定値と判定使用済み設定値とを比較する処理や該処理結果としてCPU 103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【0285】

次に、演出制御用CPU 120が実行する処理について説明する。

【0286】

図8-17は、図7のステップS161における先読み予告設定処理内にて行われる処理（先読み予告設定処理内の処理）の一例を示すフローチャートである。図8-17に示す先読み予告設定処理内の処理において、演出制御用CPU 120は、今回新たに始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ048AKS001）。新たな始動入賞時コマンドの受信がない場合（ステップ048AKS001；No）、先読み予告を実行することはないので、先読み予告設定処理内の処理を終了する。

【0287】

新たな始動入賞時コマンドの受信がある場合（ステップ048AKS001；Yes）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」であるかを判定し（ステップ048AKS002）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」である場合（ステップ048AKS002；Yes）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。一方当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」でない場合（「2」～「4」の場合）には（ステップ048AKS002；No）、先読み予告の実行禁止条件が成立しているかを判定する（ステップ048AKS003）。当該実行禁止条件は、先読み予告の実行を禁止するときの条件であり、ここでは、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが「判定無し」を指定しているとき、すなわち、ターゲット前に実行される可変表示において「非リーチ」以外の判定があるとき（始動入賞時コマンドバッファの内容をチェックし、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号よりも前の保留表示番号の各入賞時判定結果指定コマンドや、当該新たに受信した始動入賞時コマンドが第1始動入賞時コマンドのときに第2始動入賞時コマンドバッファに格納された各入賞時判定結果指定コマンドに「非リーチ」以外の入賞時判定結果（リーチ以上の判定結果）を指定しているコマンドがあったときなど）に成立する条件である。なお、当該実行禁止条件は、ターゲット前に実行される可変表示において既に先読みチャンス目を実行すると決定されている場合（後述する先読みチャンス目フラグがオン状態である場合）にも成立する。これにより、複数ターゲットに対する先読みチャンス目が実行されることを防止して遊技者の混乱を防止することができる。なお、この他にも、先読みチャンス目はターゲットがリーチ以上である場合に実行されるようにしてもよい。なお、先読みチャンス目を実

行するとは、先読みチャンス目を表示することで先読み予告演出を実行することをいう。

【0288】

先読み予告の実行禁止条件が成立している場合（ステップ048AKS003；Yes）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。一方、先読み予告の実行禁止条件が成立していない場合（ステップ048AKS003；No）、先読みチャンス目の実行の有無などを決定する（ステップ048AKS004）。具体的に、ステップ048AKS004では、図8-18に示す決定割合に従って、入賞時判定結果に応じて先読みチャンス目を実行するか否か、および実行する場合における先読みチャンス目の種類を決定する。特徴部048AKでは、図8-18に示すように「実行無し」、「先読みチャンス目A」、「先読みチャンス目B」のいずれかを、図示する決定割合で決定する。なお、先読みチャンス目は、先読み予告として実行される演出であり、ターゲット前に実行される飾り図柄の可変表示（複数の可変表示が実行される場合には、複数の可変表示それぞれ）の可変表示結果として、予め定められたチャンス目（可変表示においてリーチが成立しない非リーチのときの非リーチチャンス目）を導出表示する演出である。

10

【0289】

特徴部048AKでは、2種類の先読みチャンス目が用意されており、一方が「先読みチャンス目A」で、他方が「先読みチャンス目B」である。「先読みチャンス目A」と「先読みチャンス目B」とでは、ターゲットの大当たり期待度が異なり、かつ、停止するチャンス目が異なる（図8-18のように、先読みチャンス目Aでは「234」の所定チャンス目が停止し、先読みチャンス目Bでは「345」の所定チャンス目が停止する。）。なお、チャンス目停止時において、飾り図柄を発光させるようにしてもよく、この場合には、「先読みチャンス目A」と「先読みチャンス目B」とで異なる発光色とすることで、両者を区別するようにしてもよい。図示するように、この実施の形態では、先読みチャンス目Aよりも「先読みチャンス目B」が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっている。

20

【0290】

なお、この他にも、例えば、先読みチャンス目として導出表示される表示結果の決定割合が、設定値に応じて異なるようにしてもよい。例えば、1、3、5、7、9といった奇数の飾り図柄の組合せで先読みチャンス目を構成する場合において、設定値が「6」である場合にのみ「315」（サイコー）の組合せが先読みチャンス目として導出表示されてもよい。また、例えば、低設定である場合には、先読みチャンス目として「133」や「155」、「377」などといったように、中図柄と右図柄とが同じ数字である組合せが導出表示される割合が高く（なお、後述する所定表示についても中図柄と右図柄とが同じ数字であるため、その場合には、先読みチャンス目と所定表示とが区別されるよう、いずれか一方を、中図柄と右図柄ではなく、左図柄と中図柄が同じ数字となる態様にすればよい）、高設定である場合には、先読みチャンス目として「135」や「357」、「379」などといったように同じ数字を含まない、いわゆるバラケ目の組合せが導出表示される割合が高くなるようにしてもよい。すなわち、導出表示される先読みチャンス目の種類により設定値を示唆するようにしてもよい（先読みチャンス目が設定示唆演出を含んでいてもよい）。

30

40

【0291】

図8-17に戻り、ステップ048AKS004の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読みチャンス目を実行すると決定したか否かを判定する（ステップ048AKS005）。先読みチャンス目を実行しない場合（ステップ048AKS005；No）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。先読みチャンス目を実行する場合（ステップ048AKS005；Yes）、先読みチャンス目を実行することを示す先読みチャンス目フラグをオン状態にセットしてから（ステップ048AKS006）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。なお、先読みチャンス目フラグは、RAM122の所定領域に設けられていればよい。

【0292】

50

なお、例えば、先読みチャンス目のターゲットがいずれであるのかを遊技者に視認可能であるように、当該先読みチャンス目のターゲットの保留に対して保留表示予告演出を行い、先読みチャンス目のターゲットである保留表示の表示態様を、通常態様とは異なる態様に変化させてもよい。すなわち、先読みチャンス目を実行する場合には、合わせて保留表示予告演出を実行してもよい。また、先読みチャンス目とは別に、保留表示予告を実行してもよい。

【0293】

図8-19は、特徴部048AKにて実行される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8-19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、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS521；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS522）。

10

【0294】

ステップS522にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS522；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せとして、先読みチャンス目、所定表示、これら以外の表示、のいずれを導出表示するか、非リーチハズレ停止図柄等決定処理により決定する（ステップ048AKS010）。

20

【0295】

図8-20は、図8-19のステップ048AKS010にて実行される非リーチハズレ停止図柄等決定処理の一例を示すフローチャートである。図8-20に示す非リーチハズレ停止図柄等決定処理において、演出制御用CPU120は、先読みチャンス目フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ048AKS011）。先読みチャンス目フラグがオンである場合（ステップ048AKS011；Yes）、演出制御用CPU120は、図8-17のステップ048AKS004で決定した種類の先読みチャンス目（先読みチャンス目Aであればそれに対応した「234」の飾り図柄、先読みチャンス目Bであればそれに対応した「345」の飾り図柄）を、最終停止図柄として決定する（ステップ048AKS012）。

30

【0296】

ステップ048AKS012の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読みチャンス目のターゲットとなった変動の一つ前の変動（ターゲットの直前の変動）であるか否かを判定する（ステップ048AKS013）。ターゲットの直前の変動でない場合、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。一方、ターゲットの直前の変動である場合（ステップ048AKS013；Yes）、当該ターゲット変動において先読みチャンス目が導出表示されることのないよう、先読みチャンス目フラグをオフ状態にクリアし（ステップ048AKS014）、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。なお、例えばターゲットの変動がリーチ以上の変動である場合にのみ先読みチャンス目が実行される場合（ターゲットの変動が非リーチの変動である場合には先読みチャンス目が実行されない場合）には、ターゲットの変動の終了時に先読みチャンス目フラグをオフ状態にクリアしてもよい。このように、先読みチャンス目は、先読みチャンス目フラグがオン状態にセットされてからターゲットの変動の直前の変動まで連続して表示される。なお、予め先読みチャンス目を表示する変動をパターンとして複数用意しておき（例えば、ターゲットの変動が4回目の変動でありターゲットまで3回の変動が行われる場合、1回目と3回目に先読みチャンス目を表示するパターンや2回目と3回目に先読みチャンス目を表示するパターンなど）、当該パターンに応じて先読みチャンス目を表示するようにしてもよい。

40

【0297】

50

ステップ048AKS011にて先読みチャンス目フラグがオフ状態である場合（ステップ048AKS011；No）、演出制御用CPU120は、所定表示決定処理を実行する（ステップ048AKS015）。特徴部048AKでは、所定表示として、非リーチ組合せの確定飾り図柄のうちの一部の飾り図柄の組合せを、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示することで、設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を行う。具体的に、図8-23に示すように、種類A～種類Cの非リーチ組合せの確定飾り図柄を、設定値に応じて異なる割合で表示することで、設定示唆演出を行う。また、特徴部048AKでは、大当り遊技状態終了後の確変状態において当該所定表示を行う。

【0298】

図8-21は、図8-20のステップ048AKS015にて行われる所定表示決定処理の一例を示すフローチャートである。図8-21に示す所定表示決定処理において、演出制御用CPU120は、確変制御中であるか否かを判定する（ステップ048AKS041）。確変制御中であるか否かは、例えば、主基板11から伝送された遊技状態指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、判定すればよい。確変制御中でない場合（ステップ048AKS041；No）、演出制御用CPU120は、所定表示決定処理を終了する。一方、確変制御中である場合（ステップ048AKS041；Yes）、前回フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ048AKS042）。前回フラグは、当該所定表示を表示するか否かの対象となった変動の1つ前の変動（前回の変動）において所定表示を表示したか否かを示すフラグであり、RAM122の所定領域に設けられている。

【0299】

前回フラグがオンの場合、すなわち前回の変動において所定表示を表示した場合（ステップ048AKS042；Yes）、演出制御用CPU120は、所定表示決定処理を終了する。一方、前回フラグがオフの場合（ステップ048AKS042；No）、演出制御用CPU120は、図8-22に示す決定割合に従って、所定表示の表示有無、すなわち所定表示を表示する設定示唆演出の実行有無を決定し（ステップ048AKS043）、所定表示決定処理を終了する。このように、特徴部048AKでは、前回の変動において所定表示を表示した場合には所定表示を表示しないこととすることで、連続して所定表示が表示されることを防止している。一方、大当り期待度を示唆する演出である先読みチャンス目については、上述したように複数の変動で連続して表示されるため、大当り期待度を示唆する演出であるのか、設定値を示唆する設定示唆演出であるのかを遊技者に認識しやすくし、所定表示が連続して表示されることで先読みチャンス目と混同してしまうことを防止している。なお、この例では、前回の変動において所定表示が表示されたか否かを判定する例を示したが、例えば、連続回数をカウントし、当該連続回数が2回であれば所定表示を表示可能とし、3回であれば所定表示を表示しないよう制限してもよい。さらに、設定されている設定値に応じて所定表示が連続して表示される回数が異なってもよい。これによれば演出のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。以下、所定表示を表示することで設定示唆演出を実行するというものを、単に所定表示を実行する、という。

【0300】

図8-25は、所定表示の実行有無を決定するための決定割合を示す図である。図示するように、特徴部048AKでは、いわゆる連荘状態である連荘中であるか否か（後述する連荘フラグがオンであるか否か）、すなわち1回目の大当りであるか否かに応じて、所定表示を実行すると決定する割合が異なっている。図示する例では、連荘中である場合には所定表示が実行されないように決定割合が設定されている。これによれば、いわゆる連荘状態において所定表示が実行されることで設定値の推測が容易になってしまうことを防止するとともに、1回目の大当り終了後に遊技者の注目を集めることができる。なお、連荘中であっても、例えば2%などの少ない割合で所定表示が実行されてもよい。

【0301】

図8-20に戻り、ステップ048AKS015の処理を実行した後、演出制御用CP

U120は、所定表示を実行すると決定したか否か、すなわち所定表示ありか否かを判定する（ステップ048AKS016）。所定表示ありの場合（ステップ048AKS016；Yes）、演出制御用CPU120は、図8-23に示す決定割合に従って、実行すべき所定表示の種類を、設定値に応じて決定する（ステップ048AKS017）。

【0302】

図8-23は、実行する所定表示の種類を決定するための決定割合を示す図である。図示するように、特徴部048AKでは、種類A～種類Cの所定表示が予め用意されており、種類Aでは「344」の飾り図柄の組合せが導出表示され、種類Bでは「399」の飾り図柄の組合せが導出表示され、種類Cでは「577」の飾り図柄の組合せが導出表示される。そして、種類A<種類B<種類Cの順に高設定であることを示唆するようになってい

10

【0303】

図8-20に戻り、ステップ048AKS017の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ048AKS017にて決定した種類の所定表示（決定した飾り図柄の組合せ）を、最終停止図柄として決定する（ステップ048AKS018）。続いて前回フラグをオン状態にセットし（ステップ048AKS019）、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を1加算してから（ステップ048AKS020）、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。所定表示の種類に応じて設けられたカウント値は、RAM122の所定領域に設けられたカウント値で、当該確変状態中（連荘状態ではない場合に限る）に種類A～種類Cの所定表示が表示された回数をカウントするためのものである。ステップ048AKS020では、最終停止図柄として決定した種類の所定表示に対応するカウント値を1加算する。なお、当該カウント値は、後述する最終変動演出設定処理（図8-24参照）にて参照され、図8-25（f）に示すように画像表示装置5

20

30

【0304】

図8-20のステップ048AKS016にて所定表示なしと判定した場合（ステップ048AKS016；No）、演出制御用CPU120は、所定表示および先読みチャンス目となる飾り図柄の組合せ以外（所定表示等以外）の非リーチ組合せを最終停止図柄として決定する（ステップ048AKS021）。一例として、ステップ048AKS021の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の

40

50

よう、各確定図柄決定テーブルから当該予め所定表示および先読みチャンス目（所定表示等）を構成する飾り図柄が選択されないようにしてもよいし、飾り図柄の組合せが決定した際に、当該飾り図柄の組合せが所定表示等と一致する場合に再抽選してもよい。また、ステップ048AKS021の処理では、例えば、確変状態ではない場合には、所定表示と同一の飾り図柄の組合せが、特別状態である場合よりも低い割合で、設定値に関わらず表示されることがあってよい。

【0305】

ステップ048AKS021の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、前回フラグをオフ状態にクリアしてから（ステップ048AKS022）、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。このように、先読みチャンス目を実行する場合には、先読みチャンス目が所定表示よりも優先して実行される。先読みチャンス目は、確変状態であるか否かに関わらず実行されるのに対し、所定表示は確変状態に制御中であって、かつ1回目の大当り遊技状態の終了後にのみ実行される（すなわち連荘状態では実行されない）。また、先読みチャンス目は複数回の変動で連続して表示されるのに対し、所定表示は連続して表示されない。そのため、確変状態中における遊技者の注目を集めるとともに、先読みチャンス目であるか所定表示であるかを遊技者に認識容易にするとともに、興趣を向上させることができる。なお、先読みチャンス目を表示する場合であっても、確変状態である場合には所定表示を優先してもよい。この場合、所定表示が表示された後の最終停止図柄を先読みチャンス目としてしまうと、遊技者が混乱してしまう恐れがあることから、当該所定表示を優先させた場合には、所定期間先読みチャンス目の実行を制限してもよい。具体的には、所定表示が5回表示されるまで先読みチャンス目の実行を制限してもよい。さらに、所定表示が5回表示されてから、3回の変動が終了するまでは先読みチャンス目の実行を制限してもよい。これによれば、所定表示の表示に連続して先読みチャンス目が表示されることで遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。なお、連荘状態は、一旦大当り遊技状態に制御された後、その終了後の確変状態中に再び大当りとなることにより連荘状態となる（連荘フラグがオン状態にセットされる）。また、連荘状態となった後、再び大当りとなることなく、確変制御が行われる所定回数の変動が行われることで終了する（連荘フラグがオフ状態にクリアされる）。

【0306】

図8-19に戻り、ステップS522にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS522；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS524）。一例として、ステップS524の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0307】

ステップS521にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS521；No）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である（大当

りCまたは大当りFである)場合、または、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する(ステップS525)。「突確」または「小当り」であると判定されたときには(ステップS525; Yes)、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS527)。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1~PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

10

【0308】

ステップ048AKS010、ステップS524、ステップS527のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、確変状態における最終変動であるか否かを判定する(ステップ048AKS031)。ステップ048AKS031では、例えば、大当り遊技状態の終了後に100回の変動において確変制御が行われる場合、確変状態に制御され、かつ100回目の変動であるか否かを判定する。最終変動である場合(ステップ048AKS031; Yes)、演出制御用CPU120は、最終変動演出設定処理を行う(ステップ048AKS032)。

【0309】

20

図8-24は、図8-19のステップ048AKS032にて行われる最終変動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。最終変動演出設定処理は、大当りとなることなく確変状態が終了する際に行われる処理である。最終変動演出設定処理では、表示された所定表示の頻度を種類毎に遊技者に視認可能に表示する設定、または連荘中に獲得した出球数を遊技者に視認可能に表示する設定が行われる。図8-24に示す最終変動演出設定処理において、演出制御用CPU120は、連荘フラグがオン状態にセットされているか、すなわち連荘中であるか否かを判定する(ステップ048AKS051)。

【0310】

連荘中でない場合、すなわち連荘フラグがオフである場合(ステップ048AKS051; No)、演出制御用CPU120は、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値それぞれの値を表示する設定(種類毎のカウント値表示設定)を行う(ステップ048AKS052)。ステップ048AKS052では、例えば、図8-25(f)に示すように、種類A~種類Cの出現頻度を棒グラフにより表示する設定が行われる。続いて演出制御用CPU120は、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値それぞれの値を0にクリアするとともに、前回フラグがオンであればオフ状態にクリアし、獲得出玉カウント値を0にクリアしてから(ステップ048AKS053)、最終変動演出設定処理を終了する。

30

【0311】

一方、ステップ048AKS051にて連荘中であると判定した場合、すなわち連荘フラグがオンである場合(ステップ048AKS051; Yes)、演出制御用CPU120は、当該連荘中に獲得した出球数を表示する設定(獲得出玉表示設定)を行う(ステップ048AKS054)。なお、連荘中に獲得した出球数(獲得出玉)は、大当り遊技状態に制御されたことによりカウントを開始し、連荘しなかった場合には上述のステップ048AKS053によりクリアされ、連荘した場合には、後述するステップ048AKS056にてクリアされる。すなわち、連荘フラグがオンになってからオフになるまでの期間に大当り遊技状態で獲得した出球が継続してカウントされればよい。

40

【0312】

ステップ048AKS054の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、連荘フラグをオフ状態にクリアし(ステップ048AKS055)、上述したステップ048AKS053の処理に移行する。

50

【0313】

図8-19に戻り、ステップS525にて「突確」または「小当り」以外である（大当りA、大当りB、大当りD、大当りEのいずれか）と判定されたときには（ステップS525；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS526）。一例として、ステップS527の処理では、まず、RAM122のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が大当りA、大当りB、大当りD、大当りEのい

10

【0314】

ステップS526の処理とステップ048AKS032の処理のいずれかを実行した後、またはステップ048AKS031にて確変状態における最終変動でないと判定した場合（ステップ048AKS031；No）、演出制御用CPU120は、その他の演出実行設定を行う（ステップS530）。例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出

20

【0315】

他の一例として、ステップS530の処理では、可変表示結果が「大当り」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

30

【0316】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS531）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。ステップS531の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS532）。続いて、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS533）。このときには、例えばステップS532にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS534）、可変表示開始設定処理を終了する。

40

【0317】

図8-25は、所定表示や種類毎のカウント値表示が行われた場合における演出動作例を示す図である。図示する例では、連荘中ではなく、種類Aの所定表示が実行される例を示している。また、確変状態であり、大当り遊技状態終了後100回の変動が行われるまで確変制御が行われるものとする。図8-25（a）に示すように変動が開始される。な

50

お、図 8-25 (a) は大当り遊技状態終了後の 99 回目の変動であるものとする。当該変動において所定表示を実行すると決定され、その種類が種類 A である場合、図 8-25 (b) に示すように「344」の飾り図柄の組合せ (図 8-20 のステップ 048 AKS 018 にて決定された飾り図柄の組合せ) が導出表示される。そして、図 8-25 (c) に示すように 100 回目の変動、すなわち確変状態における最終変動が開始され、図 8-25 (c) に示すようにハズレ図柄 (図 8-20 のステップ 048 AKS 021 にて決定された飾り図柄の組合せ) が導出表示される。これにより、確変状態が終了することになる。なお、確変状態終了時には当該最終変動の終了後に、図 8-25 (e) に示すようにその旨を示すメッセージ表示 (確変状態である ST モードの終了を示すメッセージ表示) が行われる。そして、図 8-25 (f) に示すように、図 8-24 のステップ 048 AKS 052 の処理にて設定された種類毎のカウント値が表示され (種類毎にグラフ表示され)、通常状態である通常モードへ移行することとなる。

【0318】

以上、本実施の形態の特徴部 048 AK におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 8-8 ~ 図 8-11 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち 1020 ~ 1237 までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ~ 6 のいずれかである場合 (パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 以外の場合) は、1238 から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ~ 6 のいずれかである場合は、当たり判定値の 1020 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR1 の値が 1020 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU 103 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0319】

特に本実施の形態の特徴部 048 AK においては、0 ~ 65535 の範囲内において大当り判定値の数値範囲が 1020 を基準値とした 1 箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値 MR1 の値が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か (大当り遊技状態に制御するか否か) の判定を複数回実行する必要が無いため、CPU 103 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0320】

また、図 8-8 ~ 図 8-11 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の 1020 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR1 の値が、1020 から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び 1020 から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU 103 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0321】

更に、図 8-8 ~ 図 8-11 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる (第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 328 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 655 個と約 2 倍である) 一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767 を基準値 (小当り基準値) として設定されている。このため、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR1 の値が、3

2767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0322】

尚、図8-8～図8-11に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲(32767～33094または、32767～33421)に設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0323】

また、本実施の形態の特徴部048AKにおけるRAM102は、パチンコ遊技機1に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図8-15に示すように、本実施の形態の特徴部048AKにおけるCPU103は、可変表示を開始する毎(開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎)に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し(設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し)、大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、CPU103は、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。

【0324】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1が起動した時点でCPU103がRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1が起動した時点でRAM102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機1に電断が発生するまでの期間において該設定された表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。

【0325】

また、CPU103は、可変表示を開始する毎(開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎)に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値と前回可変表示結果を判定するためにRAM102から読み出した設定値(判定使用済設定値)とを比較し、該比較結果として今回RAM102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置5に表示される画像によってエラー報知が実行されるので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、RAM102に不適切な設定値が設定されていることをよりの確に特定することができるばかりか、RAM102に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。

【0326】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、可変表示を実行する毎にRAM102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とを比較する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とは、可変表示の所定回数の実行や、所定時間の経過にもとづいて実行してもよい。

【0327】

また、CPU103は、RAM102から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回RAM102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用CPU120は、CPU103から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置5に報知画像207SG005M4を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。

【0328】

また、CPU103は、図8-14～図8-16に示すように、入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで共通の可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定するので、これら入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで処理の一部を共通化することができ、CPU103の処理負荷を抑えることができる。

【0329】

また、本実施の形態の特徴部048AKでは、図8-8～図8-11に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一となっているが、CPU103は、可変表示を実行する際にRAM102から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する（RAM102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、本実施の形態の特徴部048AKのように、RAM102から読み出した設定値に応じた大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲を設定する場合は、RAM102から読み出す設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

【0330】

また、図8-8～図8-11に示すように、パチンコ遊技機1に設定値として1（最も大当り確率が低い設定値）が設定されている場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は、大当り判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0331】

尚、本実施の形態の特徴部048AKにおいては、図8-8～図8-11に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、本実施の形態の特徴部048AKにおいては、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

【0332】

また、本実施の形態の特徴部048AKにおいては、図8-8～図8-11に示すように、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【0333】

また、特徴部048AKでは、確変状態に制御中に、所定表示として、非リーチ組合せの確定飾り図柄のうちの一部の飾り図柄の組合せを、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示する。また、所定表示の他、非リーチ組合せの確定飾り図柄で構成される先読みチャンス目も、可変表示結果として表示されることから、演出のバリエーションを増

10

20

30

40

50

加させ遊技興趣を向上させることができる。さらに、当該先読みチャンス目についても、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示してもよい。これによれば、確変状態に制御中における可変表示結果によりいずれの設定値に設定されているかが示唆されるため遊技興趣を向上させることができる。

【0334】

また、確変状態は、大当り遊技状態の終了後において所定回数（100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。すなわち、再度大当り遊技状態とならない場合には少なくとも所定回数の特図ゲームが実行されるまで確変状態が継続する。そのため、確変状態に制御され、再度大当り遊技状態に制御されずに通常状態となった場合であっても、所定表示が表示されることで遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0335】

また、特徴部048AKでは、種類A～種類Cの所定表示について、設定されている設定値に応じて異なる割合で異なる種類の所定表示を表示する。したがって、いずれの種類の所定表示が表示されるかに対して遊技者の注目を集めることができる。

【0336】

また、特徴部048AKでは、先読みチャンス目を構成する非リーチ組合せの確定飾り図柄は、所定表示を構成する非リーチ組み合わせの確定飾り図柄と異なる図柄の組み合わせになっている。そのため、先読み演出と設定示唆演出との差別化を図ることができ、大当り期待度の予告演出と混同してしまうことを防止できる。さらに、先読みチャンス目は複数の変動に亘って連続して表示可能であるのに対し、所定表示については連続して表示されないよう制限する。そのため、所定表示が連続して表示されることで先読み予告演出と混同してしまうことを防止できる。

20

【0337】

また、特徴部048AKでは、確変状態に制御された後、通常状態に制御されるタイミングにおいて、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示することで、所定表示がされた頻度を遊技者に認識可能とする。これによれば、所定結果が表示された頻度を遊技者が確認することができ設定値の予想を容易にすることができる。また、当該所定表示の種類に応じて設けられたカウント値の表示は、連荘フラグがオフである場合、すなわち一旦確変状態に制御された後に再度大当りとなることなく通常状態となったタイミングでのみ行われる。したがって、連荘時に当該カウント値を表示することで設定値の推測が容易になってしまうことを防止できる。一方、連荘中である場合には、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値の表示に代えて、通常状態となったタイミングで、当該連荘中に獲得した出球数を表示する。これによれば、連荘中の獲得出玉が表示され遊技興趣を向上させることができる。

30

【0338】

（特徴部048AKの変形例）

上記特徴部048AKでは、図8-8～図8-11に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を大当り判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図8-26（A）及び図8-26（B）に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを連続して設けてもよい。

40

【0339】

尚、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値との数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続して設ける場合は、大当り判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当り判定値の基準値をシフトすることによって、小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当り判定値の数値範囲を変更すればよい。

【0340】

具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図8-26（A）に示

50

すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020～1237に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1238～1565（1238が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1237）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238～1253に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1254～1581（1254が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1237）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238～1272に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1273～1600（1273が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【0341】

遊技状態が確変状態である場合は、図8-26（B）に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020～1346に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を、大当り判定値の共通数値範囲が通常状態または時短状態から増加した分シフトし、該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1347～1674（1347が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1346）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347～1383に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1384～1711（1384が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1346）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347～1429に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1430～1757（1430が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【0342】

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続するように設定する形態としては、図8-27に示すように、小当り判定値の数値範囲を65308～65535の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲（64990～65207）を設定してもよい。更にこの場合は、大当り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確率を設定値に応じて異ならせればよい。

【0343】

尚、図8-27に示すように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを設定する場合は、可変表示結果を判定する際に、先ず、CPU103は、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値（図8-27に示す例であれば、設定値1では64990、設定値2では64974、設定値3では64954）以上であるか否かを判定し、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値以上であると判定した場合には、更に乱数値MR1が小当り判定値の基準値である65208以上であるか否かを判定することによって可変表示結果が大当りであるか小当りであるかを判定すればよい。このように可変表示の判定を行うことによって、可変表示結果が大当りとなるか否かの判定とか変表示結果が小当りとなるか否かの判定の両方を実行することなく可変表示結果を判定することができるので、CPU103の可変表示結果の判定に関する処理負荷を低減することができる。

【0344】

以上、図8-26及び図8-27にあっては、大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は大当り判定値の

共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲、パチンコ遊技機 1 に設定値として 2 ～ 6 が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲) が大当り判定値の基準値である 1 0 2 0 から連続する数値範囲として設定されているとともに、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲から連続した範囲において同一数の判定値を含むように設定されている。このため、CPU 1 0 3 は、乱数値 MR 1 が 1 0 2 0 と設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値との範囲内であるか否かを判定することによって、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御するか否かを判定することができる。更に、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御すると判定した場合は、乱数値 MR 1 が設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最小値以上であるか否かを判定することによって大当り遊技状態と小当り遊技状態のどちらに制御するかを判定することができるので、CPU 1 0 3 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0345】

また、図 8-26 に示すように、CPU 1 0 3 によって遊技状態が確変状態に制御された場合は、大当り判定値が大当り基準値である 1 0 2 0 から連続する数値範囲として増加するとともに、増加した大当り判定値の数値範囲に応じて小当り判定値の数値範囲がシフトするので、CPU 1 0 3 は、該大当り判定値数が増加した数値範囲内で大当り遊技状態に制御するか否かの判定や小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU 1 0 3 による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0346】

また、図 8-26 及び図 8-27 に示す形態においても、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、CPU 1 0 3 は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU 1 0 3 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0347】

尚、図 8-26 及び図 8-27 に示す形態では、大当り判定値の数値範囲の最大値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の数値範囲の最小値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定してもよい。

30

【0348】

また、前記実施の形態の特徴部 0 4 8 A K では、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 8-28 及び図 8-29 に示すように、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定してもよい。

【0349】

尚、このように大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図 8-28 及び図 8-29 に示すように、小当り判定値の数値範囲(小当り判定値の共通数値範囲)を、大当り判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当り判定値の設定値が 6 の場合の非共通数値範囲(非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲)とは異なる数値範囲において、小当り判定値の基準値から連続する数値範囲(図 8-28 では 3 2 7 6 7 ～ 3 3 0 9 4、図 8-29 では 3 2 7 6 7 ～ 3 3 4 2 1、いずれの場合も小当り判定値の基準値は 3 2 7 6 7)に設定すればよい。

40

【0350】

尚、図 8-28 及び図 8-29 に示す形態においては、変動特図に応じて小当り判定値の基準値は共通である一方で小当り判定値の数値範囲に含まれている判定値数が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず小当り判定値の基準値と小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数とは同一であってもよ

50

い。

【0351】

以上のように図8-28及び図8-29に示す形態にあっては、大当たり判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず1020を基準値とした1020～1237の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6の場合において、大当たり判定値の共通数値範囲と小当たり判定値の数値範囲（小当たり判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、60000を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値2であれば60000～60016、設定値3であれば60000～60035・・・設定値6であれば60000～60109）が大当たり判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機1の開発環境において、設定値の変更に応じて大当たり判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当たり確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、CPU103による大当たり遊技状態に制御するか否かの判定並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0352】

特に、CPU103は、大当たり判定値の非共通数値範囲について、設定値にかかわらず同一値である60000を基準値として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0353】

また、図8-28及び図8-29に示す形態にあっては、前述した特徴部048AKと同じく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当たり判定値の非共通数値範囲が設定されないため、CPU103は、大当たり判定値の共通数値範囲のみを対象として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0354】

また、図8-28及び図8-29に示す形態にあっては、小当たり判定値の数値範囲（小当たり判定値の共通数値範囲）は、設定値にかかわらず大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、32767を基準値（小当たり基準値）として連続した数値範囲（32767～33094）となるように設定されている。つまり、小当たり判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一値である32767を小当たり基準値として小当たり遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103の小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0355】

尚、図8-28及び図8-29に示す形態にあっては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず大当たり判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当たり判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機1に設定値として2以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当たり判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当たり判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当たり判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図8-28及び図8-29と同様に基準値である1238～各設定値に応じた値までの範囲を大当たり判定値の非共通数値範囲とすればよい。そして、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合の大当たり判定値の非共通数値範囲を最も小さく設定するとともに、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きくなるにしたがって大当たり判定値の非共通数値範囲を拡大していくことによって、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり遊技状態に制御される確率を異ならせればよい。

40

【0356】

50

更に、図 8-28 及び図 8-29 に示す形態にあっては、変動特図が第 1 特図である場合は、32767~33094 の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第 2 特図である場合は、32767~33421 の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、CPU103 は、変動特図が第 1 特図である場合と第 2 特図である場合とで同一値である 32767 を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103 による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0357】

尚、図 8-28 及び図 8-29 に示す形態にあっては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

【0358】

また、前記実施の形態の特徴部 048AK においては、CPU103 は、0~65535 の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値 MR1 の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103 は、特徴部 048AK に示した以外の方法によって大当り遊技状態に制御するか否かや小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。例えば、乱数値 MR1 の値に対して演算を行い、該演算結果の値にもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。更に、乱数値 MR1 の値に対して演算を行い、該演算結果の値が所定値（例えば、当り判定値の最大値である 65535）を超えたか否かにもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。

【0359】

また、上記実施の形態では、大当り遊技状態の終了後には必ず確変制御が行われ、所定回数（100 回）の特図ゲームが終了したか、または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例を示したが、例えば、確変制御は、次回の大当り遊技状態が開始されるまで継続するようにしてもよい（所定回数（100 回）の特図ゲームが終了したことを確変制御の終了条件としなくてもよい）。このような場合、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない大当り種別（非確変の大当り種別）を用意しておき、当該非確変の大当り遊技状態の終了後に所定回の特図ゲームが終了するまで制御される時短制御が終了するタイミングで連想状態が終了すればよい。このような遊技機では、確変状態の他、時短状態に制御中においても所定表示を表示可能としてもよい。

【0360】

また、このような遊技機においては、次回の大当り遊技状態が開始されるまで確変状態が継続するものの、可変表示結果が大当りとなるまでに多大な期間を要する場合がある（いわゆる連荘中のハマリ状態）。そのため、例えば、可変入賞球装置 6B に入賞した遊技球の数が所定数以上となった場合に、連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。また、発射センサを設け、遊技球の発射数が所定数以上となったことにより連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。さらに、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にアウトセンサを設け、アウト球の数が所定数以上となったことにより連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。これによれば、いわゆる連荘中のハマリ状態における遊技興趣を向上させることができるとともに、発射を促進することができる。なお、設定示唆演出は、例えば、設定されている設定

10

20

30

40

50

値に応じて、音声を出力したり、特定のキャラクタを表示したり、その両方を行うようにすればよい。

【0361】

また、上記実施の形態では、図8-25(e)に示すように確変状態であるSTモードの終了を示すメッセージ表示された後、図8-25(f)に示すように、そのまま所定表示の種類に応じて設けられたカウント値が、種類毎にグラフ表示される例を示したが、これは一例である。例えば、図8-25(e)に示すように確変状態であるSTモードの終了を示すメッセージ表示された後、遊技者に対してプッシュボタン31Bの動作を促し（例えばボタンを押せなどのメッセージ表示やボタン画像を表示するなど）、当該プッシュボタン31Bに対する遊技者の動作をプッシュセンサ35Bにて検出したことに基づいて、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示するようにしてもよい。これによれば、遊技者の好みに応じて演出を実行することができる。なお、遊技者による動作を検出しない場合には、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示しなくてもよい。

10

【0362】

（特徴部063AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部063AKについて説明する。なお、説明をわかりやすくするため、特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1においても、特徴部048AKと同様、一旦大当たりとなった場合には、当該大当たり遊技状態の終了後に100%確変制御が行われるようになるものとする。すなわち、特徴部063AKと同様、大当たり種別として、図8-12に示す「大当たりA」～「大当たりF」の大当たり種別が用意されているものとする。なお、特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機において、第1特図と第2特図のいずれか、または両方に、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G（非確変大当たりともいう）の大当たり種別や、次回大当たりとなるまで確変制御が継続する（すなわち回数により終了しない）大当たりHの大当たり種別が設定されていてもよい。また、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御のいずれも実行されない大当たり種別があってもよい。

20

【0363】

本実施の形態の特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1では、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において設定示唆演出が行われる。そして、特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1にて行われる設定示唆演出には、遊技者にとって有利な設定値に設定されている場合に選択される割合が高い態様1の実行態様と、遊技者にとって不利な設定値に設定されている場合に選択される割合が高い態様2の実行態様とがあり、態様1の実行態様は、態様2の実行態様よりも当該設定示唆演出の実行期間が長くなっているという特徴を有している。

30

【0364】

このような特徴は、次のような背景による。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、当該演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをSNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画共有サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、当該有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合に行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲はないため、当該不利な演出の実行期間が長いと、却って遊技者を不快にさせてしまうという問題がある。そこで、特徴部063AKでは、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については当該有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるよう、上記の特徴を有している。以下、このような特徴を有する特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1について、説明する。なお、上記基本説明や特徴部048AKで説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

40

【0365】

50

図 9-1 は、エンディング演出処理として、図 7 のステップ S 1 7 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9-1 に示すエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、エンディング演出中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 1）。エンディング演出中フラグは、エンディング演出の実行中であることを示すフラグで、RAM 1 2 2 の所定領域に設けられている。当該エンディング演出中フラグは、後述するステップ 0 6 3 A K S 0 0 4 の処理にてオン状態にセットされ、ステップ 0 6 3 A K S 0 1 2 の処理にてオフ状態にクリアされる。

【0 3 6 6】

エンディング演出中フラグがオフであるときには（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 1；No）、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 2）。エンディングコマンドは、例えば、図 5 のステップ S 1 1 7 の処理にて主基板 1 1 の側から送信されるコマンドであり、エンディング演出の実行を開始することを示すコマンドである。エンディングコマンドを受信していない場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 2；No）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出処理を終了する。なお、エンディングコマンドには、エンディング演出の実行期間が含まれている。特徴部 0 6 3 A K では、特徴部 0 4 8 A K と同様、図 8-1 2 に示す「大当たり A」～「大当たり F」の大当たり種別が用意されているが、いずれの大当たり種別であっても、当該エンディング演出の実行期間は共通（例えば 2 0 秒）である。

【0 3 6 7】

一方、エンディングコマンドを受信した場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 2；Yes）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出となる演出動作を開始するためのエンディング演出開始設定処理を行う（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 3）。その後、エンディング演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ 0 6 3 A K S 0 0 4）、エンディング演出処理を終了する。

【0 3 6 8】

図 9-2 は、図 9-1 のステップ 0 6 3 A K S 0 0 3 にて実行されるエンディング演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 9-2 に示すエンディング演出開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、図 9-3 に示す決定割合に従って設定示唆演出の実行有無を決定する（ステップ 0 6 3 A K S 0 2 1）。図 9-3 に示す例では、設定されている設定値に関わらず、図示する決定割合により設定示唆演出の実行有無が決定される例を示しているが、設定値に応じて実行割合が異なるようにしてもよい。具体的には、設定値が 4～6 の高設定である場合、設定値が 1～3 の低設定である場合よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、その逆に、低設定の方が高設定である場合よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。

【0 3 6 9】

図 9-2 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 0 2 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定示唆演出を実行すると決定したか否か、すなわち実行有るか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 0 2 2）。実行有りの場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 2 2；Yes）、図 9-4 に示す決定割合に従って、設定示唆演出の実行態様を設定値に応じて決定する（ステップ 0 6 3 A K S 0 2 3）。この実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、設定示唆演出の実行態様として「態様 1」と「態様 2」の 2 種類の実行態様があり、図 9-4 に示すように「態様 1」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている。一方、「態様 2」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっている。ここで、設定されている設定値が高い程、可変表示結果が「大当たり」となる確率が高い（出玉率が高い）ことから、「態様 1」の設定示唆演出が行われた場合には、出玉率が高い設定値（有利な設定値）に設定されていることが示唆される（有利な示唆が行われる）こととなる。なお、この実施の形態の特徴部 0 6 3 A K における「態様 1」および「態様 2」の設定示唆演出は、いずれもキャラクタを表示する演出であるが、「態様 1」と「態様 2」で異なるキャラクタを表示する（態様 1 はキャラ A のキャラクタ、態様 2 はキ

キャラBのキャラクタなど)。設定示唆演出は、キャラクタを表示する演出に限られず、メッセージを表示する演出や、バトル演出、セリフ演出など、「態様1」と「態様2」とで異なる態様であれば任意であってよい。なお、ステップ063AKS023にて設定示唆演出の実行態様が決定されることにより、設定示唆演出の実行期間も決定されることとなる。この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出を実行する場合の方が、「態様2」の設定示唆演出を実行する場合よりも設定示唆演出の実行期間が長くなっている。これによれば、有利な設定値であることを示唆する設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止することができるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保することができることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開されることとなる。なお、どの遊技場のどのパチンコ遊技機1にて撮影したものも含めて公開されることが多い。したがって、遊技場側からすれば、遊技者により当該遊技場の宣伝が行われることとなる。よって、有利な設定値であることを示唆する設定示唆演出が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすこととなる。

【0370】

なお、図9-4に示す例では実行態様が2種類であることを示しているが、この他にも、例えば設定値が1~3の低設定であるときには実行されず、設定値が4~6の高設定であるときにのみ実行される「態様3」の実行態様があってもよい。また、最も高い設定値である6の設定値である場合にのみ実行される「態様4」の実行態様があってもよく、この場合には、設定されている設定値が6である場合に「態様4」以外の設定示唆演出が実行される割合よりも、当該「態様4」の決定割合が低ければよい。これによれば、「態様4」の設定示唆演出の実行頻度が多くなることで、「態様4」以外の設定示唆演出が実行された場合に設定値が6でないという認識を遊技者に与えてしまうことを防止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、偶数の設定値である場合に実行される態様や、奇数の設定値である場合に実行される態様があってもよい。

【0371】

図9-2に戻り、ステップ063AKS023の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、準備演出の実行設定を行うための準備演出設定を行う(ステップ063AKS024)。この実施の形態の特徴部063AKでは、エンディング演出において設定示唆演出が実行される場合、実行態様が「態様1」であるか「態様2」であるかに関わらず所定期間(図9-8に示すT1の期間)、準備演出として遊技者に撮影準備を促す演出を実行する。また、準備演出は、撮影準備として遊技者にカメラの準備を促す他、設定示唆演出の実行タイミングを遊技者に示唆する演出でもある(図9-9参照)。

【0372】

図9-2のステップ063AKS024の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS023で決定した態様が「態様1」であるか否かを判定する(ステップ063AKS025)。「態様1」である場合(ステップ063AKS063; Yes)、演出制御用CPU120は、特別演出の実行設定を行うための特別演出設定を行う(ステップ063AKS026)。この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出が実行された場合、「態様2」の設定示唆演出で実行されることのない特別演出がさらに実行される。すなわち、特別演出は、「態様1」の設定示唆演出中に行われる演出である。具体的に、この実施の形態の特徴部063AKにおける特別演出は、図9-9(D)に示すように、「態様1」の設定示唆演出として表示されたキャラクタの周囲にエフェクト画像を表示する演出である。なお、これに限られず、例えば特別音を出力するようにしてもよい。この場合、当該出力する特別音は、大当たり遊技状態に制御されるときに出力される音と同じ音であればよい。これによれば、有利なことが示唆されることとなり、有利であることを遊技者が容易に把握することができる。

【0373】

図9-2のステップ063AKS026の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、表示演出操作表示の実行設定を行うための延長操作表示設定を行う(ステップ063

A K S 0 2 7)。この実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、「態様 1」の設定示唆演出が実行された場合、遊技者による操作が行われることにより、エンディング演出の終了後（大当り遊技状態の終了後）も、当該「態様 1」の設定示唆演出が行われたことが認識可能となるようになっている（延長表示可能となっている）。そのため、ステップ 0 6 3 A K S 0 2 7 では、エンディング演出の終了後も「態様 1」の設定示唆演出が行われたことを視認可能とするための操作を促す表示を行う。具体的には、図 9-9（E）に示すように、プッシュボタン 3 1 B に対する操作（延長操作）を促す表示の設定を行う。なお、当該延長操作が行われた場合、特徴部 0 6 3 A K では、「態様 1」の設定示唆演出として表示されたキャラクタ画像を背景画像として、1 5 回の可変表示が行われるまでの期間表示する（図 9-9（I）参照）。これによれば、エンディング演出中に当該態様 1 の設定示唆演出に対応する画像の撮影ができなかった遊技者に対して再度撮影を可能とすることができるとともに、他の遊技者に対して態様 1 の設定示唆演出が実行されたことをアピールすることができる。

10

【0 3 7 4】

図 9-2 のステップ 0 6 3 A K S 0 2 7 の処理を実行した後、ステップ 0 6 3 A K S 0 2 5 にて「態様 2」であると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 2 5 ; N o）、またはステップ 0 6 3 A K S 0 2 2 にて実行無しと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 0 2 2 : N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、返却防止報知および注意喚起表示を行うための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 0 2 8）。ステップ 0 6 3 A K S 0 2 8 にて設定される返却防止報知としては、遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れに関するカード取り忘れ防止の表示としての返却防止表示がある。返却防止表示では、たとえば、「カードの取り忘れにご注意ください。」という文字とともにカードの排出を示す画像が表示される。なお、カードではなく遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのコイン等の別の形状のものを対象として注意喚起を実行してもよい。なお、当該遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等は、当該カード等を挿入することにより遊技を実行可能とするためのものである。また、注意喚起表示としては、遊技者に対してパチンコ遊技機 1 やスロットマシンへの遊技に対してのめり込み過ぎることを防止するための表示としてののめり込み防止表示がある。のめり込み防止表示では、たとえば、「パチンコは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文字と文字の周りを囲む画像とが表示される。このような注意喚起表示としてののめり込み防止表示により、遊技者に対して遊技にのめり込むことを抑制または注意、遊技者に対して遊技に大金を注ぎ込むことを抑制または注意が行なわれる。その他、注意喚起表示として「1 8 歳未満の遊技は法令により禁止されています。」という 1 8 歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示、「不正行為は犯罪です。」という不正行為を抑制するための注意喚起表示、「攻略法を装った詐欺にご注意ください。」という詐欺行為を抑制するための注意喚起表示等が文字と画像とにより表示されてもよい。なお、その他の注意喚起表示は、上記に示すもの以外であってもよく、たとえば、パチンコ遊技機 1 の外枠等に可動式の役物を設けた場合に、当該可動式の役物の動きにより、けがをしないように注意するものであってもよい。

20

30

40

【0 3 7 5】

この実施の形態の特徴部 0 6 3 A K では、「態様 1」の設定示唆演出を実行する場合の方が、「態様 2」の設定示唆演出を実行する場合よりも設定示唆演出の実行期間が長くなっている。また、エンディング演出の実行期間については、大当り種別に関わらず共通である。そのため、ステップ 0 6 3 A K S 0 2 8 では、「態様 1」の設定示唆演出が実行された場合よりも「態様 2」の設定示唆演出が実行された場合の方が返却防止報知および注意喚起表示の実行期間が長くなるように設定し（図 9-8 の T 3 < T 6）、後述する次回モード報知の開始タイミングを同タイミングとする。

【0 3 7 6】

図 9-2 のステップ 0 6 3 A K S 0 2 8 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0

50

は、次回モード報知として、当該大当り終了後の遊技状態を報知するための次回モード報知設定を行い（ステップ063AKS029）、エンディング演出開始設定処理を終了する。なお、ステップ063AKS029の処理では、次回モード報知を行う期間についても合わせて設定される。ステップ063AKS029では、図9-8に示すT4の期間を次回モード報知期間として設定する。さらに、設定示唆演出を実行しない場合には、図9-8（C）に示すように、T7の期間についても合わせて設定すればよい。

【0377】

図9-1に戻り、エンディング演出中フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS001；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS005）。エンディング演出時間が経過したと判定した場合、すなわちエンディング演出の実行期間が終了した場合（ステップ063AKS005；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出中フラグをオフ状態にクリアする（ステップ063AKS012）。そして、確変変動回数として、大当り遊技状態の終了後、確変状態に制御される可変表示の回数を設定する（ステップ063AKS013）。ステップ063AKS013では、例えば100を設定する。なお、ステップ063AKS013の処理を実行せず、主基板11の側から確変変動回数に対応するコマンドを受信するようにしてもよい。ステップ063AKS013の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップ063AKS014）、エンディング演出処理を終了する。

【0378】

一方、ステップ063AKS005にてエンディング演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS005；No）、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行するか否か、すなわち設定示唆演出有りか否かを判定する（ステップ063AKS006）。設定示唆演出有りの場合（ステップ063AKS006；Yes）、演出制御用CPU120は、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を実行し（ステップ063AKS007）、ステップ063AKS008の処理に移行する。一方、設定示唆演出無しの場合（ステップ063AKS006；No）、ステップ063AKS007の処理を実行することなくステップ063AKS008の処理に進む。

【0379】

図9-5は、図9-1のステップ063AKS007にて行われる設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図9-5に示す設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、準備演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS031）。準備演出期間は、図9-2のステップ063AKS024の処理により設定されている。準備演出期間である場合（ステップ063AKS031；Yes）、演出制御用CPU120は、準備演出を実行するための準備演出動作制御を行う（ステップ063AKS032）。

【0380】

ステップ063AKS032の処理を実行した後、または準備演出期間でない場合（ステップ063AKS031；No）、演出制御用CPU120は、設定示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS033）。設定示唆演出期間は、図9-2のステップ063AKS023にて実行態様が決定されたことに合わせて、態様に応じた期間が設定されている。設定示唆演出期間でない場合（ステップ063AKS033；No）、演出制御用CPU120は、そのまま設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。

【0381】

設定示唆演出期間である場合（ステップ063AKS033；Yes）、演出制御用CPU120は、図9-2のステップ063AKS023にて決定した態様の設定示唆演出を実行するための設定示唆演出動作制御を行う（ステップ063AKS034）。続いて実行した設定示唆演出の態様が「態様1」であるか否かを判定し（ステップ063AKS

035)、「態様1」であれば(ステップ063AKS035; Yes)、特別演出期間であるか否かを判定する(ステップ063AKS036)。特別演出期間は、図9-2のステップ063AKS026にて設定されていればよい。なお、この実施の形態における特徴部063AKにおける特別演出期間は、「態様1」の設定示唆演出の実行期間と同期間となっている。そのため、このように特別演出期間が設定示唆演出期間と同期間であれば、ステップ063AKS036の処理は不要である。一方、特別演出期間を「態様1」の設定示唆演出の実行期間よりも短い期間としてもよく、この場合には、ステップ063AKS036の処理にて特別演出期間であるか否かを判定すればよい。

【0382】

特別演出期間であれば(ステップ063AKS036; Yes)、特別演出を実行するための特別演出動作制御を行う(ステップ063AKS037)。ステップ063AKS037の処理を実行した後、または特別演出期間でない場合(ステップ063AKS036; No)、演出制御用CPU120は、延長操作表示期間であるか否かを判定する(ステップ063AKS038)。延長操作表示期間は、図9-2のステップ063AKS027にて設定されている。延長操作表示期間であれば(ステップ063AKS038; Yes)、延長操作表示を行うための延長操作表示制御を行う(ステップ063AKS038A)。そして遊技者による操作を検出したか否かを、プッシュセンサ35Bにて検出したか否かを判定し(ステップ063AKS039)、検出した場合は(ステップ063AKS039; Yes)、延長フラグをオン状態にセットしてから(ステップ063AKS040)、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。延長フラグは、遊技者による延長操作が行われたことを示すフラグであり、RAM122の所定領域に設けられている。

【0383】

ステップ063AKS035にて実行態様が「態様2」とであると判定した場合(ステップ036AKS035; No)や、ステップ063AKS038にて延長操作表示期間でないと判定した場合(ステップ063AKS036; No)、または、ステップ063AKS039にて操作を検出していない場合(ステップ063AKS039; No)、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。

【0384】

図9-1に戻り、ステップ063AKS000の処理を実行した後、またはステップ063AKS006にて設定示唆演出無しと判定した場合(ステップ063AKS006; No)、演出制御用CPU120は、返却防止報知および注意喚起期間であるか否かを判定する(ステップ063AKS008)。返却防止報知および注意喚起期間は、図9-2のステップ063AKS028にて設定されている。なお、この実施の形態の特徴部063AKでは、エンディング演出にて設定示唆演出が行われる場合も行われない場合も、返却防止報知および注意喚起が行われる。また、次回モード報知についても同様である。

【0385】

図9-1のステップ063AKS008にて返却防止報知および注意喚起期間であると判定した場合(ステップ063AKS008; Yes)、返却防止報知および注意喚起を実行するための返却防止報知および注意喚起制御を行う(ステップ063AKS009)。ステップ063AKS009の処理を行った後、またはステップ063AKS008にて返却防止報知および注意喚起期間でないと判定した場合(ステップ063AKS008; No)、演出制御用CPU120は、次回モード報知期間であるか否かを判定する(ステップ063AKS010)。次回モード報知期間は、図9-2に示すステップ063AKS029にて設定されている。次回モード報知期間である場合(ステップ063AKS010; Yes)、次回モード報知を行うための次回モード報知制御を行ってから(ステップ063AKS011)、エンディング演出処理を終了する。一方、次回モード報知期間でないと判定した場合(ステップ063AKS010; No)、そのままエンディング演出処理を終了する。なお、この実施の形態の特徴部063AKでは、上述したように一旦大当たりとなった場合には、当該大当たり遊技状態の終了後に100%確変制御が行われる

例を示しているが、例えば、確変大当たりとなった場合にのみ大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御され、非確変の大当たりとなって場合には大当たり遊技状態の終了後に確変状態ではなく時短状態に制御される場合には、当該次回モード報知において、確変、時短、のそれぞれに対応した報知が行われればよい。

【0386】

図9-6は、図7のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理において行われる、可変表示開始設定処理内の処理の一例を示すフローチャートである。図9-6に示す可変表示開始設定処理内の処理において、演出制御用CPU120は、まず、延長フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ063AKS041）。延長フラグがオンである場合（ステップ063AKS041；Yes）、演出制御用CPU120は、15回の変動分、特別背景として「態様1」の設定示唆演出にて表示されたキャラクタを背景画像（特別背景）にするための15変動特別背景設定を行う（ステップ063AKS042）。具体的に、ステップ063AKS042の処理では、RAM122の所定領域に設けられた特別背景カウンタの値を「1」にする（初期値は「0」）とともに、当該可変表示において特別背景を表示する設定と行う。これにより、当該可変表示から特別背景が表示されることとなる。

【0387】

ステップ063AKS042の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、延長フラグをクリアする（ステップ063AKS043）。そして、特別背景が表示される残りの可変表示の回数を表示する残回数表示設定を行う（ステップ063AKS044）。具体的に、この実施の形態の特徴部063AKでは、大当たり遊技状態が終了してから15回可変表示が終了するまでの間、特別背景として「態様1」の設定示唆演出にて表示されたキャラクタが背景画像として表示される。そのため、ステップ063AKS044では、15個の目盛りを表示して、残り15回の可変表示が終了するまで特別背景が表示されることを遊技者に視認可能に表示する。なお、目盛りの表示でなくても、数字のカウントダウン表示であってもよい。また、この例では、可変表示の終了タイミングで残回数表示を更新（目盛りを減らす）する例としている（後述する特図当り待ち処理にて残回数表示を更新している）が、可変表示の開始とともに残回数表示を更新してもよく、その場合には、当該可変表示開始設定処理内の処理にて残回数表示を更新すればよい。

【0388】

ステップ063AKS044の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別背景の表示中であることを示す特別背景表示中フラグをオン状態にセットして（ステップ063AKS045）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。なお、特別背景表示中フラグは、RAM122の所定領域に設けられていればよい。

【0389】

一方、ステップ063AKS041にて延長フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ063AKS041；No）、演出制御用CPU120は、特別背景表示中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ063AKS046）。特別背景表示中フラグがオン状態であれば（ステップ063AKS046；Yes）、特別背景カウンタの値を1加算してから（ステップ063AKS047）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。一方、特別背景表示中フラグがオフ状態であれば（ステップ063AKS046；No）、特別背景ではなく、通常時の背景を表示するための通常背景表示設定を行ってから（ステップ063AKS048）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。なお、一旦通常背景表示設定が行われた後は、再度大当たり遊技状態に制御されるまで、当該可変表示開始設定処理内の処理は行われないうにしてもよい。

【0390】

図9-7は、図7のステップS173にて実行される特図当り待ち処理において行われる、特図当り待ち処理内の処理の一例を示すフローチャートである。当該特図当り待ち処理内の処理では、15回の可変表示が行われたか否かを判定する処理、および、残回数表示を更新する処理を主に行う。図9-6に示す特図当り待ち処理内の処理において、演出

制御用CPU120は、まず、特別背景表示中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ063AKS051）。特別背景表示中フラグがオフ状態である場合（ステップ063AKS051；No）、演出制御用CPU120は、そのまま特図当り待ち処理内の処理を終了する。

【0391】

一方、特別背景表示中フラグがオン状態である場合（ステップ063AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、残回数表示を更新する（ステップ063AKS052）。具体的に、ステップ063AKS052では、15個の目盛り表示のうち、残り回数に対応する目盛りを点灯させ、終了した可変表示については消灯させることで、残回数表示を更新する。すなわち、大当り終了後の1回目の可変表示であれば、15個目の目盛り表示を消灯させる制御を行う（残りの14個の目盛りについては点灯状態とする）。ステップ063AKS052の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別背景カウンタの値が15であるか否か、すなわち特別背景を表示する最終の可変表示であるか否かを判定する（ステップ063AKS053）。特別背景カウンタの値が15でない場合（ステップ063AKS053；No）、演出制御用CPU120は、特図当り待ち処理内の処理を終了する。

【0392】

特別背景カウンタの値が15である場合（ステップ063AKS053；Yes）、特別背景を表示する最終の可変表示が終了したとして、特別背景表示中フラグをクリアするとともに（ステップ063AKS054）、特別背景カウンタの値を0にクリアしてから（ステップ063AKS055）、特図当り待ち処理を終了する。これにより、図9-6のステップ063AKS046にてNoと判定され、ステップ063AKS048にて通常背景が表示されることとなる。

【0393】

図9-8は、エンディング演出等の実行期間を示すタイムチャートである。具体的に、図9-8（A）は、エンディング演出にて態様1の設定示唆演出が実行される場合のタイムチャートであり、図9-8（B）は、エンディング演出にて態様2の設定示唆演出が実行される場合のタイムチャートであり、図9-8（C）は、エンディング演出にて設定示唆演出が実行されない場合のタイムチャートである。

【0394】

エンディング演出の実行期間は、上述したように大当り種別に関わらず共通である。そのため、図9-8に示すように、設定示唆演出を実行する場合もそうでない場合も、エンディング演出の実行期間は共通の期間となっている。

【0395】

まず、図9-8に示すように、設定示唆演出を実行する場合もそうでない場合も、大当り図柄が停止し、ラウンド遊技が行われる。そして、エンディング演出を開始すると、態様1の設定示唆演出を実行する場合、および態様2の設定示唆演出を実行する場合は、図9-8（A）および図9-8（B）に示すように、撮影準備として遊技者にカメラの準備を促す他、設定示唆演出の実行タイミングを遊技者に示唆する準備演出を、T1の期間実行する。一方で、設定示唆演出を実行しない場合には、図9-8（C）に示すように、次回モード報知をT7の期間実行する。

【0396】

続いて態様1の設定示唆演出を実行する場合、および態様2の設定示唆演出を実行する場合は、図9-8（A）および図9-8（B）に示すように、設定示唆演出を実行する。態様1の場合には、T2の期間設定示唆演出を実行するとともに、これに合わせて特別演出についても実行する。また、設定示唆演出を実行するT2の期間以内の期間に延長操作表示を行う。図9-8（A）に示す例では、設定示唆演出を実行してから所定期間後から設定示唆演出の終了時のタイミングまで延長操作表示を行う例を示しているが、T2の期間内であれば、任意の期間であってよい。

【0397】

また、態様2の場合には、T5の期間設定示唆演出を実行する。具体的には、態様2のキャラクタを表示する。なお、特徴部063AKでは、 $T2 > T5$ となっている。また、図9-8に示す例では、図9-8(B)に示す態様2の設定示唆演出の終了タイミングと、図9-8(C)に示す次回モード報知の終了タイミングとが一致する例を示しているが、これらのタイミングは一致していなくてもよい。

【0398】

続いて設定示唆演出が終了すると、態様1の設定示唆演出を実行した場合には、図9-8(A)に示すように、T3の期間、返却防止報知および注意喚起表示を行い、態様2の設定示唆演出を実行した場合には、図9-8(B)に示すように、T6の期間、返却防止報知および注意喚起表示を行う。特徴部063AKでは、 $T6 > T3$ となっている。図示するように、特徴部063AKでは、 $T2 + T3 = T5 + T6$ となるよう、すなわち、態様1の設定示唆演出の実行期間と態様2の設定示唆演出の実行期間との差分($T2 - T5$)が、態様2の設定示唆演出を実行した場合における返却防止報知等の期間と態様1の設定示唆演出を実行した場合における返却防止報知等の期間との差分($T6 - T3$)と一致するよう、それぞれの期間が設定されている。また、設定示唆演出を実行しなかった場合には、図9-8(C)に示すように、返却防止報知および注意喚起表示を、態様2の設定示唆演出を実行した場合と同様の期間実行する。なお、設定示唆演出を実行しなかった場合は、次回モード報知をT7の期間実行した後は、態様2の設定示唆演出を実行した場合と同様の期間、同様の報知(表示)を行う。

【0399】

返却防止報知および注意喚起表示を行った後は、いずれの場合も、次回モード報知をT4の期間行い、エンディング演出を終了する。エンディング演出の終了後、すなわち大当たり遊技状態の終了後は、確変状態に制御されるが、態様1の設定示唆演出を実行し、かつ延長操作がなされ、延長フラグがオン状態であれば、図9-8(A)に示すように、15変動分、特別背景が表示されることとなる。なお、図9-8に示す例において、それぞれの実行期間の関係は、 $T4 < T3 < T1 < T6 < T5 < T2 < T7$ となっているが、これに限られず、 $T4 < T3 = T1 < T6 < T5 < T2 < T7$ といった関係でもよく、 $T1 < T5 < T2$ の関係さえ成立していれば、それ以外の期間については任意であってよい。すなわち、この例では、T2とT5の差分をT3とT6により調整する例を示したが、T4を含めて調整してもよいし、T3とT6ではなく、T4の期間を態様1と態様2とで異なることで、T2とT5の差分を調整してもよい。

【0400】

図9-9は、エンディング演出等が実行された場合における演出動作例を示す図である。具体的には、エンディング演出において態様1の設定示唆演出が実行された場合の演出動作例を示している。また、図示する例では、延長操作が行われ、大当たり遊技状態の終了後に特別背景が表示される例を示している。まず、図9-9(A)に示すように、大当たり図柄が停止すると、その後ラウンド遊技が行われる。そして、エンディング演出開始とともに、図9-9(B)に示すように、準備演出として遊技者に撮影準備を促すよう、カメラの画像を表示するとともに、設定示唆演出の実行タイミングがいつであるか、図9-9(B)および図9-9(C)に示すようにカウントダウン表示を行う。また、この準備演出は、単にカウントダウン表示を行うのみ行うのではなく、「○秒後のキャラクタに注目」といったようなメッセージを表示することで、キャラクタに注目すればよいことを遊技者に示唆する演出でもある。すなわち、準備演出は、設定示唆演出の内容の解説を含む演出でもある。図示する例では、単にキャラクタに注目、とのメッセージのみであるが、例えば、キャラAが出るか注目、などのように、より設定示唆演出の内容を詳しく解説するようにしてもよい。

【0401】

そして、準備演出が終了すると、図9-9(D)に示すように、設定示唆演出を実行する。なお、態様1の設定示唆演出であることから、表示されたキャラAのキャラクタの周囲を目立たせるエフェクト表示を行う特別演出を合わせて実行する。また、特徴部063

A Kでは、図示するように、態様1の設定示唆演出が実行される場合、当該態様1に対応するキャラAのキャラクタの表示時間を遊技者に視認可能に表示する。図示する例では、メータ表示にて表示期間を視認可能としているが、カウントダウン表示であってもよい。なお、当該キャラクタの表示時間の制御については、態様1の設定示唆演出を実行する場合に、ステップ063AKS034にて実行されてもよいし、ステップ063AKS007内において、態様1の設定示唆演出を実行する場合に、それに合わせて表示期間を制御する処理を別途追加してもよい。

【0402】

続いて延長操作表示期間となると、図9-9(E)に示すように、延長操作表示としてプッシュボタン31Bの画像を表示する。なお、特徴部063AKでは、操作を行うことにより延長されることが認識可能となるような態様で延長操作表示を行う。そのため、操作を行うとどのようなことが生じるのか、ということが遊技者が把握しやすく、遊技興趣を向上させることができる。

【0403】

そして、遊技者のプッシュボタン31Bに対する操作を検出すると、延長フラグがオンになるのに合わせて図9-9(F)に示すように表示が延長されること、すなわち大当たり遊技状態の終了後に特別背景が表示されること、を視認可能に表示する。なお、図9-9(F)に示す例では、この他「スペシャルタイム突入!」といったメッセージを表示する例、すなわち次回モード報知を行う例を示しているが、これは一例であり、当該次回モード報知は行わなくてもよい。次回モード報知は、図9-8に示すT4の実行期間に加え、その他の期間にも実行されてよく、例えば設定示唆演出の実行期間内に実行されてもよい。図9-9(F)では、その場合の例を示している。また、図9-9(F)に示す例では、図9-9(D)や図9-9(E)とは異なり、キャラAのキャラクタがVサインをしているポーズとなっているが、図9-9(D)や図9-9(E)と同様のポーズであってもよい。なお、例えば、図示するように、時間経過とともにキャラクタのポーズが変化する場合、プッシュボタン31Bを操作したタイミングにおけるポーズキャラクタを、特別背景として大当たり遊技状態終了後に表示するようにしてもよく、図9-9に示す例では、図9-9(F)に示す態様でプッシュボタン31Bが操作され、当該ポーズのキャラクタ画像が特別背景として表示されることとなっている。また、これとは別に、時間経過とともにキャラクタのポーズが変化する場合であっても、操作タイミングに関わらず、設定示唆演出開始時に表示されたポーズのキャラクタ画像を特別背景として表示してもよい。

【0404】

返却防止報知および注意喚起表示期間となると、図9-9(G)に示すように、返却防止報知として「カードの取り忘れにご注意ください。」のメッセージとともに、カードの取り忘れを防止するための画像を表示し、注意喚起表示として「パチンコは適度に楽しむ遊びです!のめり込みに注意しましょう。」のメッセージを表示する。そして、次回モード報知期間となることで、図9-9(H)に示すように「スペシャルタイム突入!」のメッセージを表示し、その後エンディング演出が終了することで大当たり遊技状態が終了する。なお、例えば、次回モード報知の他、当該パチンコ遊技機1の製造社のロゴなどを表示してもよい。また、図示する例では、返却防止報知および注意喚起表示に合わせて、態様1の設定示唆演出として表示したキャラAのキャラクタ画像が表示される例を示している。態様2の設定示唆演出が実行された場合には、キャラBのキャラクタ画像が合わせて表示され、設定示唆演出が実行されない場合には、キャラクタ画像は表示されなければよい。なお、これとは異なり、設定示唆演出を実行したか否かに関わらず共通のキャラクタ画像を返却防止報知および注意喚起表示に合わせて表示してもよい。

【0405】

大当たり遊技状態終了後は、確変状態に制御される。そして、遊技者により延長操作が行われていることから、15回の可変表示が終了するまで、図9-9(I)に示すように特別背景を表示する。なお、特別演出としてのエフェクト画像については表示されず、キャラ

10

20

30

40

50

ラクタ画像のみとなっているが、エフェクト画像についても合わせて表示するようにしてもよい。また、特徴部063AKでは、図9-9(I)に示すように、残回数表示として15個のメモリ表示が行われ、可変表示が終了する毎に1つずつメモリ表示が消灯するようになっている。図示する例では、大当り遊技状態終了後、3回目の可変表示が行われている状態の例を示している。

【0406】

なお、この実施の形態における特徴部063AKでは、遊技者による操作が行われた場合に、大当り遊技状態の終了後に所定回(15回)の可変表示において特別背景を表示して、態様1に対応するキャラクタ表示を延長させる例を示したが、遊技者の操作によらず、必ず所定回(15回)の可変表示において特別背景が表示されるようにしてもよい。これによれば、態様1の設定示唆演出が実行されたこと、すなわち出玉率が高い設定値(有利な設定値)に設定されていることを示唆する表示が長い期間行われることとなり、他の遊技者に対するアピールができ、当該パチンコ遊技機1の遊技者に優越感を与えることができる。また、これに加え、遊技者による操作が行われた場合は、15回の可変表示ではなく、30回の可変表示において(+15回されて)特別背景が表示されるようにしてもよい。また、例えば、遊技者による操作タイミングが遅いほど、特別背景が表示される可変表示の回数が多くなるなど、延長操作表示期間中のいずれのタイミングで操作されたかにより特別背景が表示される可変表示回数が異なってもよい。これによれば、より長い期間特別背景が表示されることへの遊技者の興味を集めることができる。また、例えば、延長操作表示期間中に存在する複数の特定タイミングに合わせて操作した場合に、特別背景が表示される可変表示回数が多くなるようにしてもよい。また、例えば、複数の特定タイミングのうち、第1特定タイミングで操作した場合に+10回、第2特定タイミングで操作した場合にさらに+10回など、複数の特定タイミングに合わせて操作した回数に応じて特別背景が表示される可変表示回数が多くなるようにしてもよい。さらに、特定タイミング以外での操作により、特別背景が表示される可変表示回数が減少する(例えば-1回など)ようにしてもよい。これによれば、特定タイミングにおいて操作しようという遊技者の意欲を高めることができる。

【0407】

以上、本実施の形態の特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1においては、高い設定値に設定されている場合に決定される割合の高い態様1の設定示唆演出と、低い設定値に設定されている場合に決定される割合の高い態様2の設定示唆演出とのうち、図9-8に示すように、態様1の設定示唆演出を、態様2の設定示唆演出よりも長い期間実行する(T5よりもT2の方が長い)。これによれば、有利な設定値であることを示唆する態様1の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0408】

また、特徴部063AKでは、設定示唆演出をエンディング演出内で実行するとともに、態様1と態様2とで異なるキャラクタを表示する。これによれば、有利な設定値であることを示唆する態様1の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0409】

特徴部063AKにおけるエンディング演出の実行期間は、図9-8に示すように、態様1の設定示唆演出を実行する場合も、態様2の設定示唆演出を実行する場合も、いずれも共通の実行期間である。これによれば、設定示唆演出の態様によりエンディング演出の実行期間を変更する必要がなく、主基板11の側の制御負担を軽減することができる。

【0410】

また、特徴部063AKでは、図9-8(B)に示すように、返却防止報知および注意喚起表示の期間を延長させることで、態様1の設定示唆演出が実行された場合と態様2の設定示唆演出が実行された場合の実行期間の差分を調整している。返却防止報知の実行期間が延長されることで、遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れを防止す

ることができる。また、注意喚起表示として、のめり込み防止表示の期間が延長されることで、遊技に対するのめり込みを低減させることができる。

【0411】

特徴部063AKでは、エンディング演出を開始してから、準備演出の実行期間である特定期間経過後に設定示唆演出を実行する。準備演出としての期間経過後に設定示唆演出が実行されることから、エンディング演出の開始に合わせて設定示唆演出を実行するよりも、設定示唆演出の態様に注目させやすくすることができる。

【0412】

また、特徴部063AKにおける準備演出の期間は、図9-8に示すように、設定示唆演出の実行期間よりも短くなっている($T1 < T5 < T2$)。したがって、準備演出の実行期間である特定期間経過後に、当該特定期間よりも長い期間の設定示唆演出が実行される。これによれば、設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

10

【0413】

また、特徴部063AKでは、延長操作表示を行い、当該延長操作表示期間内に遊技者による操作が行われた場合に、当該大当り遊技状態の終了後に実行される15回の可変表示において、特別背景として、態様1の設定示唆演出に対応するキャラクタの画像を表示する。これによれば、大当り遊技状態の終了後も態様1の設定示唆演出が実行されたことを把握することができる。

【0414】

さらに、特徴部063AKでは、態様1の設定示唆演出を実行した場合に、合わせて特別演出を実行する。当該特別演出は、態様1に対応するキャラクタの周囲にエフェクト画像を表示する演出であり、態様2の設定示唆演出の実行時には実行されない演出である。そのため、態様1の設定示唆演出の把握を容易にすることができる。また、特徴部063AKでは、特別演出として、大当り遊技状態に制御されるときに出力される音と同じ音である特別音を出力してもよく、これによれば、態様1の設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

20

【0415】

(特徴部063AKの変形例)

上記実施の形態の特徴部063AKでは、設定示唆演出の態様として、態様1と態様2の態様が用意され、態様1は有利な設定値に設定されている場合に決定される割合が高い態様である例を示したが、例えば、態様1の設定示唆演出は、有利な設定値に設定されていることが確定する態様の設定示唆演出であってもよい。なお、有利な設定値とは、上述したように出玉率が高い設定値を言い、いわゆるセーフ球の数を発射球の数で割った値を100倍したベース値が100以上となる設定値(例えば設定値4以上など)を言う。これによれば、有利な設定値であることが確定する態様1の設定示唆演出を遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0416】

また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、延長操作表示としてプッシュボタン31Bの画像を表示する例を示した(図9-9(E)参照)が、これに加え、遊技者による操作を有効に受け付け可能な操作有効期間を、遊技者が視認できるよう表示してもよい。この場合、操作有効期間は、例えばメータ表示であってもよいし、カウントダウン表示であってもよい。また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、返却防止報知および注意喚起表示を同時に行う例を示したが、返却防止報知および注意喚起表示を交互に繰り返し表示したり、図9-8におけるT4の期間のうち、前半を返却防止報知、後半を注意喚起表示、としてもよい。

40

【0417】

また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、返却防止報知および注意喚起表示の期間を、態様1の設定示唆演出が行われた場合と態様2の設定示唆演出が行われた場合とで異なる期間とすることでエンディング演出自体の実行期間を調整する例(図9-8のT3およびT6)を示したが、これに加え、次回モード報知の期間(図9-8のT4)を含め

50

て調整するようにしてもよい。なお、返却防止報知および注意喚起表示の期間のうち、いずれか一方をT 6とし、他方の期間はT 3としてもよい。

【0418】

また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、大当り遊技状態の終了後に行われる15回の可変表示において、特別背景を表示する（延長表示を行う）ことにより、態様1の設定示唆演出が実行されたことを遊技者に視認可能とするとともに、エンディング演出中に当該態様1の設定示唆演出に対応する画像の撮影ができなかった遊技者に対して再度撮影可能とする例を示したが、これは一例である。大当り遊技状態の終了後に、態様1の設定示唆演出が行われたことが遊技者に認識可能（画像や動画として撮影可能）であれば、当該延長表示の態様は特別背景に限定されず、例えば、保留表示を、当該態様1のキャラクタの態様としたり、態様1の設定示唆演出が行われたことに対応する特別な予告演出が実行されたり、飾り図柄が通常時とは異なり態様1のキャラクタが付加されている態様としてもよい。また、遊技者の操作タイミングによって、これらのいずれかの態様となるかを選択可能としてもよい。これによれば、遊技者の所望する態様にて延長表示が可能となるため、遊技興趣を向上させることができる。また、遊技者の操作タイミングに関わらず、いずれの態様にて延長表示を行うかを選択可能としてもよいし、抽選で決定されるようにしてもよい。また、遊技者による操作が行われた場合であっても、例えば十字キーやスティックコントローラ31Aに対する操作により、延長表示を行うか否かを再度選択可能としてもよい。

【0419】

また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、態様1および態様2の設定示唆演出をエンディング演出中に実行する例を示したが、これは一例である。態様1の設定示唆演出の方が、態様2の設定示唆演出よりも実行期間が長ければ、当該設定示唆演出の実行タイミングは任意であり、例えば、特定のラウンド遊技中であってもよいし、リーチ演出中などの可変表示中であってもよい。ラウンド遊技中に実行する場合には、図7のステップS176にて、可変表示中に実行する場合には、図7のステップS171の処理にて設定し、ステップS172の処理にて実行すればよい。

【0420】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部048AKおよび特徴部063AK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。例えば、エンディング演出において特徴部063AKにおける設定示唆演出を行わなかった場合に、特徴部048AKにおける停止図柄による設定示唆演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、エンディング演出において特徴部063AKにおける態様1の設定示唆演出を実行した場合に、さらに特徴部048AKにおける設定示唆演出を実行してもよく、この場合には、図8-23とは異なるテーブルを参照して当該特徴部048AKにおける設定示唆演出を実行すればよい。すなわち、態様1にて有利な設定値に設定されていることが示唆されているにも関わらず、不利な設定値に設定されていることを示唆することがないよう、高設定に設定されていることを示唆する態様に対して決定割合が設定されているテーブルを参照して特徴部048AKにおける設定示唆演出を実行すればよい。これによれば、特徴部063AKにおける設定示唆演出と、特徴部048AKにおける設定示唆演出とで、いずれも有利な設定値に設定されていることが示唆されることから、遊技者に期待感を与えることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0421】

（特徴部82AKに関する説明）

続いて、特徴82AKについて説明する。特徴部82AKのパチンコ遊技機1は、表示態様が段階的に変化可能な示唆表示を表示可能であり、示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化したこと（例えば、メータが満タンになったこと、カウンタのカウント値が所定

値になったこと、演出画像の数が所定数になったこと等）に応じて特定演出を実行可能である。示唆表示の表示パターンには、表示の表示が開始された可変表示中に特定の段階まで変化する第1表示パターンと、示唆表示の表示が開始された可変表示中に特定の段階よりも前の段階まで変化する、当該可変表示よりも後の可変表示中に特定の段階まで変化する第2表示パターン（例えば、複数回の可変表示に亘って示唆表示の表示態様が段階的に変化するパターン）と、を少なくとも含む。特定演出は、有利状態に制御される期待度を示唆するとともに、所定期間に亘って実行される演出である。そして、特徴部82AKのパチンコ遊技機1は、第2表示パターンで示唆表示を表示する場合に、示唆表示の表示が開始された可変表示において示唆表示が変化した後、所定期間よりも短い期間で当該可変表示が終了し、当該可変表示が終了するタイミングに応じて、示唆表示の表示が継続する旨の報知を行うことを特徴とする。

10

【0422】

このように、可変表示が終了するタイミングに応じて示唆表示の表示が継続する旨の報知を行うので、可変表示中に示唆表示の表示が継続する旨の報知が行われて、当該可変表示については期待度が低いと認識されて興味が低下してしまうことを防止できる。言い換えれば、可変表示が終了するタイミングまで、遊技者の期待感を維持することができ、示唆表示に係る演出の興趣を向上させることができる。

【0423】

なお、示唆表示の第1表示パターンを、示唆表示の表示が開始された可変表示において、示唆表示が初期段階から変化を開始する第1変化パターンということもある。示唆表示の第2表示パターンを、示唆表示の表示が開始された可変表示よりも後の可変表示において、示唆表示が初期段階よりも後の所定段階から変化を開始する第2変化パターンということもある。

20

【0424】

以下、特徴82AKのパチンコ遊技機1の特徴的な部分について説明するが、他の部分については、基本説明のパチンコ遊技機1の構成や他の特徴部の構成を適宜採用すればよい。

【0425】

図10-1は、特徴部82AKの先読予告設定処理の動作を示すフローチャートである。先読予告処理は、図7のステップS161にて実行される。特徴部82AKの先読予告設定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、第1始動入賞口または第2始動入賞口に遊技球が進入したことによって始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ82AKS001）。ステップ82AKS001の処理では、例えば主基板11から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドを受信したか否かを判定することにより、始動入賞が発生したか否かを判定すればよい。始動入賞が発生していないと判定された場合（ステップ82AKS001；No）、先読予告設定処理を終了する。

30

【0426】

始動入賞が発生したと判定された場合（ステップ82AKS001；Yes）、当該始動入賞に基づいて、特徴部82AKに係る示唆表示演出を実行するか否か及び実行する場合の示唆表示演出パターンを決定する（ステップ82AKS002）。

40

【0427】

特徴部82AKでは、可変表示中に特定演出が実行される場合、当該特定演出が実行されることを示唆する示唆表示が表示され、示唆表示の表示態様が段階的に変化する示唆表示演出が実行される場合があるようになっている。示唆表示演出において、示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化した場合、その後特定演出が実行される。示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化した後に、直ちに特定演出が実行されるようにしてもよいし、示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化したときに特定演出の実行がストックされて、その後特定演出が実行されるようにしてもよい。

【0428】

なお、特定演出は、例えば、大当たりとなることを予告・示唆する演出であればよい。具

50

体的には、擬似連、スーパーリーチ、リーチ中カットイン演出、チャンスアップ演出、カウントダウン演出、保留変化予告、背景変化演出等であればよい。なお、特定演出は、遊技状態を示唆する演出や、設定値を示唆する演出等、遊技者に有益な情報を示す演出であってもよい。

【0429】

ステップ82AKS002の処理では、まず、始動入賞時に受信する先読み判定の判定結果を指定する演出制御コマンドに基づいて、当該始動入賞に対応する可変表示において特定演出（この実施例では擬似連、スーパーリーチ（SPリーチ）、リーチ中カットイン演出（カットイン））が実行されるか否かを先読みして、示唆表示演出の実行有無を決定する。

10

【0430】

ステップ82AKS002では、特定演出の種類に応じて、例えば、図10-3（A）に示す割合で示唆表示演出の実行有無を決定する。この実施例では、特定演出の種別がカットイン＞SPリーチ＞擬似連の順に示唆表示演出が実行されやすくなっている。実行されやすくなっている。このように、この実施例では、特定演出の種別に応じて示唆表示演出の実行割合が異なっている。これにより、示唆表示が表示されることによっていずれの特定演出が実行されるかに期待感を抱かせることができる。

【0431】

なお、図10-3（A）に示す実行割合は一例であり、特定演出の種別に応じて示唆表示演出の実行割合が異なっていればよい。また、特定演出の種別に応じた示唆表示演出の実行割合は任意でよく、いずれの特定演出が実行される場合でも同じ割合で示唆表示演出が実行されるようにしてもよい。また、特定演出が実行される可変表示の表示結果に応じて示唆表示演出の実行割合を異ならせてもよい。

20

【0432】

先読した始動入賞に基づく可変表示においていずれの特定演出も実行されない場合には、ステップ82AKS002では示唆表示演出は実行無しに決定される。なお、特定演出が実行されない場合にもいわゆるガセ（示唆表示が特定の段階まで変化せずに特定演出が実行されない）の示唆表示演出が実行される場合があるが、この実施例ではガセの示唆表示演出の実行有無は可変表示の開始時に決定されるようになっている。これに対して、ガセの示唆表示演出の実行有無もステップ82AKS002で先読み判定の判定結果に基づいて決定するようにしてもよい。

30

【0433】

特徴部82AKでは、示唆表示の表示パターンである示唆表示演出パターンとして、示唆表示の表示が開始された可変表示中に示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化する第1表示パターン（1回の可変表示中に特定の段階まで変化するパターン）と、示唆表示の表示が開始された可変表示中に特定の段階よりも前の段階まで変化する、当該可変表示よりも後の可変表示中に特定の段階まで変化する第2表示パターン（2回の可変表示に亘って特定の段階まで変化するパターン）と、が設けられている。

【0434】

図10-2は、特徴部82AKの示唆表示演出のタイミングチャートである。図10-2（A）は、第1表示パターンの示唆表示演出のタイミングチャートである。図10-2（A）に示すように、第1表示パターンでは、可変表示開始後の所定タイミングで画像表示装置5にメータ画像（示唆表示）が表示され、メータ画像におけるメータが段階的に増加してMAX（特定の段階）になる示唆表示演出が実行される。その後、当該可変表示中に特定演出が実行される。メータがMAXになった後には、例えば、特定演出の実行がストップされていることを示す演出画像が表示される。また、図10-2（A）に示すように、示唆表示演出と並行して、他の予告演出が実行されてもよい。

40

【0435】

図10-2（B）は、第2表示パターンの示唆表示演出のタイミングチャートである。図10-2（B）に示すように、第2表示パターンでは、可変表示開始後の所定タイミン

50

グで画像表示装置 5 にメータ画像（示唆表示）が表示され、メータ画像におけるメータが段階的に増加して MAX にならずに当該可変表示が終了する。このとき、可変表示の終了時に次の可変表示においても示唆表示演出が継続することを報知する継続報知が実行される。そして、次の可変表示が開始された後、再度メータ画像におけるメータが段階的に増加して MAX（特定の段階）になる示唆表示演出が実行される。その後、当該可変表示中に特定演出が実行される。このように、第 2 表示パターンでは、示唆表示演出の継続報知が可変表示の終了タイミングで実行される。これにより、可変表示の終了前に継続報知が実行されて当該可変表示についての期待感を遊技者が持てなくなることを防止できる。言い換えれば、可変表示の終了まで、示唆表示演出に対する期待感を維持することができる。

10

【0436】

第 2 表示パターンでは、メータ画像の変化開始から可変表示終了までの期間 t_1 は、特定演出の実行期間（複数種類の特定演出のうち最短の実行期間） t_2 よりも短くなっている。即ち、第 2 表示パターンでは、その可変表示中に特定演出を完了できないタイミングにおいてメータ画像の変化が開始される。このようにすることで、飾り図柄の可変表示の状況から、当該可変表示中に特定演出が実行されないことが認識されている状況でも、示唆表示演出を実行可能となるので、示唆表示演出の実行機会を増加させることができるとともに、示唆表示演出の開始タイミング（示唆表示の変化開始タイミング）によらず遊技者の期待感を維持することができる。

【0437】

ステップ 82AKS002 では、示唆表示演出を実行することが決定された場合には、示唆表示演出パターンをいずれにするかを決定する。ステップ 82AKS002 では、始動入賞時に受信する先読み判定の判定結果を指定する演出制御コマンドに基づいて、当該始動入賞に対応する可変表示に表示結果を先読みして、示唆表示演出パターンを決定する。ここでは、表示結果が大当たりとなるかや、スーパーリーチの有無に応じて、例えば、図 10-3（B）に示す割合で示唆表示演出パターンを決定する。この実施例では、第 2 表示パターンの方が、第 1 表示パターンよりも、大当たり信頼度やスーパーリーチの実行される割合が高くなっている。このようにすることで、示唆表示演出の演出パターンによって大当たりやスーパーリーチとなることを予告・示唆できる。なお、図 10-3（B）に示す示唆表示演出パターンの決定割合は一例であり、決定割合は任意でよい。また、特定演出の種別によって示唆表示演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。

20

30

【0438】

なお、図 10-3（B）は、今回の始動入賞よりも前に保留情報がある場合の決定割合を示している。今回の始動入賞よりも前に保留情報がない場合は、2 回の可変表示に亘って示唆表示演出が実行される第 2 表示パターンによる示唆表示演出は実行できないため、第 1 表示パターンに決定される。

【0439】

ステップ 82AKS002 にて、示唆表示演出の実行有無や示唆表示演出パターンを決定した後には、今回の始動入賞に基づいて示唆表示演出とは異なる先読予告演出を実行するか否かや、実行する場合の先読予告種別を決定する（ステップ 82AKS003）。

40

【0440】

この実施例では、先読予告演出に種類である先読予告種別として、対応する保留表示（アクティブ表示）の表示態様を変化させる保留変化予告と、予告対象の可変表示の表示結果が停止表示される以前に画像表示装置 5 における背景画像を予告態様に変化させる背景変化予告と、予告対象の可変表示の直前の可変表示等において画像表示装置 5 に予め定められたチャンス目を構成する飾り図柄を停止表示させる停止図柄予告と、が設けられている。なお、先読予告演出として、これら以外の予告演出が実行されるようにしてもよいし、複数種類の先読予告演出が並行して実行されるようにしてもよい。

【0441】

ステップ 82AKS003 の処理では、始動入賞時に受信する先読み判定の判定結果を

50

指定する演出制御コマンドに基づいて、表示結果や変動カテゴリ（大まかな変動パターンの分類等）を先読みして、先読予告演出の実行有無や先読予告種別が決定される。また、この実施例では、示唆表示演出が実行されるか否かに応じて、先読予告演出の実行有無や先読予告種別の決定割合が異なっている。

【0442】

図10-4（A）は、ステップ82AKS002にて示唆表示演出を実行しないことが決定された場合の先読予告の実行有無や先読予告種別の決定割合（ステップ82AKS003における決定割合）を示している。図10-4（B）は、ステップ82AKS002にて示唆表示演出を実行することが決定された場合の先読予告の実行有無や先読予告種別の決定割合を示している。ここでは、表示結果が大当たりとなるか否かや、スーパーリーチの有無に応じて、先読予告の実行有無や先読予告種別が決定される。そして、先読予告演出が実行された場合の方が、実行されない場合よりも、大当たり信頼度やスーパーリーチの実行される割合が高くなっている。

10

【0443】

図10-4に示すように、示唆表示演出が実行されない場合には、先読予告演出として、保留変化予告、背景変化予告、停止図柄予告を均等割合で実行するようになっているが、示唆表示演出が実行されない場合には、先読予告演出として停止図柄予告のみを実行するようになり、先読予告演出の実行割合（スーパーリーチハズレ時の実行割合）も高くなっている。このように、示唆表示演出が実行される場合には、先読予告演出として停止図柄予告が実行されやすくなることで、第2表示パターンにおける示唆表示演出の継続報知と並行して停止図柄予告が実行されやすくなる。即ち、停止図柄予告となるチャンス目が停止すると同じタイミングで示唆表示演出の継続報知が実行される割合が高くなる。このようにすることで、示唆表示に対する期待感を高めることができ、飾り図柄の停止時の演出効果が向上する。

20

【0444】

また、示唆表示演出が実行されている場合、保留変化予告、背景変化予告といった予告対象の可変表示より前から実行可能な先読予告演出の実行が制限されるようになっている。このようにすることで、先読予告演出が実行されている状態で示唆表示演出が開始されたことによって、示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化して特定演出が実行されること（示唆表示演出がガセでないこと）を遊技者に先に把握されてしまい、示唆表示演出の演出効果が低下してしまうことを防止できる。

30

【0445】

また、ステップ82AKS003では、停止図柄予告を実行することが決定された場合には、チャンス目としていずれの図柄を停止させるかを決定する。この実施例では、予告対象の可変表示の直前の可変表示でチャンス目として、偶数図柄のみで構成される「偶数揃い」、奇数図柄のみで構成される「奇数揃い」、連続した数字が並ぶ「並び目」が設けられている。

【0446】

図10-5（A）は、ステップ82AKS002にて示唆表示演出を実行しないことが決定された場合のチャンス目の決定割合を示している。図10-5（B）は、ステップ82AKS002にて示唆表示演出を実行することが決定された場合のチャンス目の決定割合を示している。ここでは、表示結果が大当たりとなるか否かや、スーパーリーチの有無に応じて、いずれかのチャンス目に決定される。そして、「並び目」>「奇数揃い」>「偶数揃い」の順に大当たり信頼度やスーパーリーチの実行される割合が高くなっている。

40

【0447】

図10-5に示すように、示唆表示演出が実行される場合には、示唆表示演出が実行されない場合よりも、「並び目」に決定される割合が高くなっている。このように、示唆表示演出が実行される場合には、「並び目」のチャンス目が停止する停止図柄予告が実行されやすくなることで、第2表示パターンにおける示唆表示演出の継続報知と並行して「並び目」のチャンス目が停止されやすくなり、示唆表示に対する期待感を高めることができ

50

、飾り図柄の停止時の演出効果が向上する。

【0448】

なお、図10-4、図10-5に示す実行割合や決定割合は一例であり、先読予告演出によって大当たりとなることやスーパーリーチとなることを予告・示唆できれば実行割合や決定割合は任意でよい。例えば、示唆表示演出が実行される場合にも、保留変化予告や背景変化予告が実行されるようにしてもよい。この場合、例えば示唆表示の表示態様が特定の段階となった以降に保留変化予告や背景変化予告が実行されるようにしてもよい。また、チャンス目種別の決定割合は示唆表示演出の有無に関わらず共通であってもよい。

【0449】

ここでは詳細な決定割合等は省略するが、ステップ82AKS003では、保留変化予告を実行することが決定された場合には、保留変化予告の演出態様（例えば保留表示やアクティブ表示の表示態様の变化パターン）が決定される。また、背景変化予告を実行することが決定された場合には、背景変化予告の演出態様（背景画像の変化パターンや変化タイミング）が決定される。このようすることで、先読予告演出の演出態様により大当たりやスーパーリーチとなること予告・示唆することができる。

【0450】

ステップ82AKS003の処理を実行した後は、ステップ82AKS002、ステップ82AKS003における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップ82AKS004）、今回の始動入賞に対応する特定表示（保留表示またはアクティブ表示）を表示するための設定（例えば保留変化予告の有無に応じた特定表示制御等）を行い（ス
テップ82AKS005）、先読予告設定処理を終了する。

【0451】

図10-6は、特徴部82AKの示唆表示演出決定処理の動作を示すフローチャートである。示唆表示演出決定処理は、図7のステップS171の可変表示開始設定処理内等で可変表示の開始時に実行される。示唆表示演出決定処理は、特定演出が実行されない場合にいわゆるガセ（示唆表示が特定の段階まで変化せずに特定演出が実行されない）の示唆表示演出を実行するか否かを決定するための処理である。示唆表示演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、今回の可変表示において示唆表示演出（ガセでない示唆表示演出）を実行することが決定されているか否かを判定する（ステップ82AKS011）。示唆表示演出（ガセでない示唆表示演出）を実行することが決定されている場合には（ステップ82AKS011；Yes）、示唆表示演出決定処理を終了する。

【0452】

示唆表示演出（ガセでない示唆表示演出）を実行することが決定されていない場合には（ステップ82AKS011；No）、今回の可変表示の表示結果が非リーチハズレであるか否かを判定する（ステップ82AKS012）。今回の可変表示の表示結果が非リーチハズレでない場合（ステップ82AKS012；No）、即ち、少なくともリーチが実行される可変表示である場合には、ガセの示唆表示演出が実行されたにも関わらず、リーチが実行されるといった演出の不整合を防止するために、示唆表示演出決定処理を終了する。なお、リーチが実行される場合にも、ガセの示唆表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、ガセの示唆表示演出が実行されたにも関わらずリーチが実行されることで意外性のある演出を実行できる。

【0453】

今回の可変表示の表示結果が非リーチハズレである場合（ステップ82AKS012；Yes）、ガセの示唆表示演出を実行するか否か及び実行する場合の示唆表示演出パターンを決定する（ステップ82AKS013）。

【0454】

図10-7は、ステップ82AKS013における決定割合を示している。図10-7に示すように、現在保留情報が無く、第2表示パターンによるガセの示唆表示演出を実行不可の場合は、第1表示パターンに決定される場合があるようになっている。現在保留情報が有る場合は、第1表示パターンまたは第2表示パターンに決定される場合があるよう

になっている。この場合において、第2表示パターンの決定割合は第1表示パターンよりも低くなっている。このように、第2表示パターンの示唆表示演出は、第1表示パターンの示唆表示演出よりも、ガセになりづらくなっている。

【0455】

即ち、示唆表示の表示が開始された可変表示よりも後の可変表示において、示唆表示が初期段階よりも後の所定段階から変化を開始する第2変化パターンで示唆表示演出が実行された場合には、示唆表示の表示が開始された可変表示において、示唆表示が初期段階から変化を開始する第1変化パターンで示唆表示演出が実行された場合よりも、ガセの示唆表示演出になりづらくなっている。このようにすることで、複数回の可変表示に亘って第2表示パターン、第2変化パターンの示唆表示演出が実行されたにも関わらず、示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化せずに特定演出が実行されなかったことによる遊技者の落胆を抑えることができる。

【0456】

なお、図10-7に示す決定割合は一例であり、決定割合は任意でよい。例えば、第2表示パターン（第2変化パターン）には決定されないようにして、第2表示パターン（第2変化パターン）の示唆表示演出はガセとならないようにしてもよい。また、非リーチハズレ以外でもガセの示唆表示演出を実行する場合、変動パターンや表示結果に応じてガセの示唆表示演出の実行割合や示唆表示演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。また、本実施例とは逆に第1表示パターン（第1変化パターン）の示唆表示演出は、第2表示パターン（第2変化パターン）の示唆表示演出よりも、ガセになりづらくしてもよい。

【0457】

ステップ82AKS013の処理を実行した後は、ステップ82AKS013における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップ82AKS014）、示唆表示演出決定処理を終了する。

【0458】

図10-8は、特徴部82AKの変動終了時処理の動作を示すフローチャートである。先読予告処理は、図7のステップS172の可変表示中演出処理内等で可変表示の終了時に実行される。変動終了時処理では、演出制御用CPU120は、先ず、第2表示パターンの示唆表示演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ82AKS021）。第2表示パターンの示唆表示演出の実行中でなければ（ステップ82AKS021；No）、変動終了時処理を終了する。例えば、示唆表示演出の開始時に示唆表示演出実行中フラグをセットし、示唆表示演出の終了時に当該フラグをリセットするようにして、ステップ82AKS021では、当該フラグを確認することにより、示唆表示演出の実行中であるか否かを判定すればよい。また、示唆表示演出パターンの決定結果を参照すること等により、第2表示パターンであるか否かを判定すればよい。

【0459】

第2表示パターンの示唆表示演出の実行中であれば（ステップ82AKS021；Yes）、示唆表示演出が継続することを報知する継続報知を実行するための設定（例えば継続報知を実行するための演出制御データのセット等）を行い（ステップ82AKS022）、変動終了時処理を終了する。

【0460】

続いて、特徴部82AKの演出動作例について説明する。図10-9は、特徴部82AKに係るパチンコ遊技機1の演出動作例を示す図であり、第1表示パターンの示唆表示演出が実行される場合の演出動作例を示している。図10-9（A）は、下向きの矢印で画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていること示している。ここで、示唆表示演出が実行される場合、図10-9（B）に示すように、示唆表示として、メータ画像82AK001が表示される。示唆表示演出では、メータ画像82AK001の黒い部分（メータ）が右方向に段階的に増加する演出が実行される。そして、図10-9（C）に示すように、メータ画像82AK001におけるメータがMAX（特定の段階）になると、図10-9（

10

20

30

40

50

D)に示すように、特定演出の実行がストックされたことを示す画像として、爆弾の演出画像 8 2 A K 0 0 2 が表示される。

【0 4 6 1】

その後、例えば図 1 0 - 9 (E)に示すように、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rに「7」の数字が停止表示されてリーチ状態となる。ここで、図 1 0 - 9 (F)に示すように、爆弾の演出画像 8 2 A K 0 0 2 の演出画像が爆発し、図 1 0 - 9 (G)に示すように、画像表示装置 5 の表示画面がブラックアウトし、図 1 0 - 9 (H)に示すように、特定演出としてスーパーリーチのリーチ演出が開始される。

【0 4 6 2】

このように、示唆表示演出が実行されて、示唆表示としてのメータ画像 8 2 A K 0 0 1 が M A X (特定の段階)になったことに対応して、特定演出がストックされたような演出を実行できる。そして、特定演出の実行がストックされたことを示す爆弾の演出画像 8 2 A K 0 0 2 を消費して、特定演出としてスーパーリーチに発展したような演出を実行することができる。

【0 4 6 3】

なお、特定演出の実行がストックされたことを示す画像を複数種類設けて、ストックされた特定演出の種類に応じて異なる画像が表示されるようにしてもよい。また、特定演出の実行がストックされたことを示す画像を複数表示して、複数の特定演出の実行がストックされるようにしてもよい。この場合、1 回の示唆表示演出で特定演出の実行が複数ストックされたことを示す画像を表示するようにしてもよいし、示唆表示演出が複数回実行されてその都度示唆表示が特定の段階となって特定演出の実行がストックされたことを示す画像が増加していくようにしてもよい。例えば、疑似連を経由してスーパーリーチとなる可変表示等、複数の特定演出が実行される可変表示において、示唆表示演出が複数回実行されて、特定演出の実行がストックされたことを示す画像が表示されるようにしてもよい。そして、特定演出の実行タイミングにおいて、ストックが消費されて特定演出が実行されるような演出を実行すればよい。

【0 4 6 4】

図 1 0 - 1 0 は、特徴部 8 2 A Kに係るパチンコ遊技機 1 の演出動作例を示す図であり、第 2 表示パターンの示唆表示演出が実行される場合の演出動作例を示している。図 1 0 - 1 0 (A)は、画像表示装置 5 の「左」の飾り図柄表示エリア 5 Lに「6」の数字が停止表示して、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C、5 Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていること示している。また、メータ画像 8 2 A K 0 0 1 が表示されて示唆表示演出は開始されているが、メータは増加していない状態となっている。

【0 4 6 5】

第 2 表示パターン of 示唆表示演出である場合、その後、図 1 0 - 1 0 (B)に示すように、メータ画像 8 2 A K 0 0 1 におけるメータが M A X (特定の段階)になる前に、最後まで可変表示が実行される「中」の各飾り図柄表示エリア 5 Cにおいて飾り図柄が停止表示(確定停止)して可変表示が終了するときに、示唆表示演出が継続することを報知する継続報知画像 8 2 A K 0 0 3 (一時停止を示す演出画像により)が表示される。このように、飾り図柄の停止表示時に、示唆表示演出の継続報知を実行するので、飾り図柄の停止表示(可変表示の終了)直前まで当該可変表示における期待感を損なうことはなく、期待感を維持させることができる。

【0 4 6 6】

なお、示唆表示演出の継続報知の実行タイミングは、「中」の各飾り図柄表示エリア 5 Cにおいて飾り図柄が停止表示するタイミングに限定されず、「左」の飾り図柄表示エリア 5 Lにおいて飾り図柄が停止表示するタイミング、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 Rにおいて飾り図柄が停止表示するタイミング、全ての飾り図柄の確定停止までの仮停止時(ゆれ変動時)等といった、可変表示の停止に係る他のタイミングで示唆表示演出の継続報知を実行するようにしてもよい。また、示唆表示演出の継続報知の実行タイミングは複数種類のいずれかになるようにしてもよい。例えば、飾り図柄の確定停止を避けて継続報

知を実行することで、停止図柄に注目させることができ、例えば停止図柄予告が実行されるか否か（チャンス目が停止するか否か）に注目させることができる。

【0467】

その後、図10-10（C）に示すように、次の可変表示開始時に継続報知画像82AK003が消去されて、メータ画像82AK001におけるメータが増加する示唆表示演出が再開される。このように、次の可変表示の開始タイミングに応じて継続報知画像82AK003が消去されることで、示唆表示演出が再開されたことが明確になり、示唆表示演出の継続報知が実行された次の可変表示における期待感を削がれないようにすることができる。

【0468】

なお、示唆表示演出の継続報知が実行された次の可変表示において、可変表示開始後メータが増加するタイミングで継続報知画像82AK003が消去されるようにしてもよい。このようにすることで、継続報知が実行された次の可変表示において、メータが増加するタイミングに遊技者が注目するようになる。

【0469】

そして、図10-10（D）に示すように、メータ画像82AK001におけるメータがMAX（特定の段階）になると、図10-10（E）に示すように、特定演出の実行がストックされたことを示す画像として、爆弾の演出画像82AK002が表示される。

【0470】

なお、図10-10（A）に示した示唆表示演出がガセ（第1表示パターンのガセ）である場合、メータ画像82AK001はMAX（特定の段階）にならず、図10-10（B'）に示すように、途中の段階で可変表示が終了する。この場合、図10-10（C'）に示すように、次の可変表示の開始時や開始前にメータ画像82AK001が消去される。このようにすることで、特定の段階に達しなかったメータ画像82AK001が表示され続けて次の可変表示に対する期待感を削がれないようにすることができる。

【0471】

（特徴部82AKの変形例）

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

【0472】

例えば、特徴部82AKに係るパチンコ遊技機1に、特徴部063AKを導入してもよい。即ち、特徴部82AKに係るパチンコ遊技機1を特徴部063AKのように、前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値など）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定値変更処理を実行するCPU103など）と、所定期間において前記設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えばステップ063AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記複数段階の設定値として、第1設定値と、該第1設定値よりも不利な第2設定値とを少なくとも含み（例えば最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値など）、前記設定示唆演出の実行態様には、前記第1設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第1態様と、前記第2設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第2態様と、が含まれ（例えば「態様1」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている一方、「態様2」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっているなど）、前記設定示唆演出実行手段は、前記第2態様の設定示唆演出よりも前記第1態様の設定示唆演出を長い期間実行する（例えば図10-8に示すように、 $T2 > T5$ であるなど）ようにしてもよい。このような構成によれば、有利な設定値であることを示唆する第1態様の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0473】

上記実施例では、示唆表示としてメータ画像82AK001を表示する示唆表示演出を実行するようになっていたが、示唆表示は演出態様が段階的に変化し、特定の段階まで変化可能な表示であればよく、カウンタや時計、表示される画像が増加するもの等であってもよい。また、示唆表示を複数種類設けてもよい。この場合、表示された示唆表示によって特定の段階に変化した場合に実行される特定演出の種類や、いずれの特定演出が実行されるか割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、いずれの示唆表示が表示されるかに遊技者が注目するようになり、遊技の興味が向上する。

【0474】

また、上記実施例では、示唆表示としてメータ画像82AK001を1つ表示する示唆表示演出を実行するようになっていたが、示唆表示が複数同時に表示される示唆表示演出が実行されるようにしてもよい。この場合において、複数の示唆表示それぞれが特定の段階に変化した場合に実行される特定演出の種類や、いずれの特定演出が実行されるか割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、いずれの示唆表示が表示されるかに遊技者が注目するようになり、複数の示唆表示を表示することで遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興味が向上する。

【0475】

上記実施例では、先読予告演出として保留変化予告、背景変化予告、停止図柄予告の3種類が実行されるようになっていたが、先読予告演出の種別は2種類以下でも4種類以上でもよい。例えば、先読予告演出として少なくとも停止図柄予告を実行可能として、示唆表示演出が実行される場合には停止図柄予告の実行割合が高くなるようにしてもよい。また、第2表示パターンの示唆表示演出における継続報知の実行タイミングに実行可能な先読予告演出を停止図柄予告以外に設ける場合、第2表示パターンの示唆表示演出における継続報知が実行される場合、当該先読予告演出が実行されやすくなるようにしてもよい。

【0476】

また、上記実施例では、示唆表示演出の実行有無を決定してから当該決定結果に基づいて先読予告演出の実行有無や種別を決定するようになっていたが、先読予告演出の実行有無や種別を決定してから示唆表示演出の実行有無やパターンを決定するようにしてもよい。また、それぞれの決定結果によらず示唆表示演出及び先読予告演出に係る決定を行うようにしてもよいし、示唆表示演出及び先読予告演出に係る決定をまとめて行うようにしてもよい。

【0477】

上記実施例では、1回の可変表示中に特定の段階まで変化する第1表示パターン（第1変化パターン）と、2回の可変表示に亘って示唆表示が特定の段階まで変化する第2表示パターン（第2変化パターン）と、の示唆表示演出が実行可能となっていたが、3回以上の可変表示に亘って示唆表示が特定の段階まで変化するパターンがあってもよい。この場合、各可変表示の終了タイミングにおいて、示唆表示演出の継続報知が実行されればよい。

【0478】

（特徴部82AKに係る手段の説明）

（1）特徴部82AKに係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部82AKのパチンコ遊技機1）であって、

表示態様が段階的に変化可能な示唆表示（例えばメータ画像82AK001）を表示可能であり、前記示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化したことに応じて特定演出（例えば、擬似連、スーパーリーチ、リーチ中カットイン演出）を実行可能な演出実行手段（例えばステップ82AKS002やステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、前記示唆表示の表示が開始された可変表示中に前記特定の段階まで変化する第1表示パターンと、前記示唆表示の表示が開始された可変表示中に前記特定

10

20

30

40

50

の段階よりも前の段階まで変化し、当該可変表示よりも後の可変表示中に前記特定の段階まで変化する第2表示パターンと、を少なくとも含むいずれかのパターンで前記示唆表示を表示可能であり（例えば図10-2、図10-9、図10-10）、

前記特定演出は、前記有利状態に制御される期待度を示唆するとともに、所定期間に亘って実行される演出であって、

前記演出実行手段は、前記第2表示パターンで前記示唆表示を表示する場合に、前記示唆表示の表示が開始された可変表示において前記示唆表示が変化した後、前記所定期間よりも短い期間で当該可変表示が終了し、当該可変表示が終了するタイミングに応じて、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を行う（例えば図10-2）。

このような構成によれば、可変表示の終了に応じて報知を行うことで、報知によって期待感を削いでしまうことを防止でき、興趣の低下を防止できる。

10

【0479】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が行われる期間と重複して、実行前の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップ82AKS003やステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120）を備え、

前記予告演出（例えば停止図柄予告の先読予告演出）が実行される場合の方が、前記予告演出が実行されない場合よりも、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が行われる割合が高い（例えば図10-4に示すように、示唆表示有りの場合に示唆表示無しの場合よりも停止図柄予告の実行割合が高い）ようにしてもよい。

20

このような構成によれば、示唆表示に対する期待感を高めることができる。

【0480】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が実行された後、次の可変表示の開始タイミングに応じて当該報知に係る表示を消去する（例えば図10-10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、次の可変表示に対する期待感を削がれないようにすることができる。

【0481】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

30

複数の可変表示領域（例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5R）において可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記複数の可変表示領域のうち、最後に可変表示が終了する可変表示領域の可変表示が終了するタイミングで、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を実行可能である（例えば図10-10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可変表示の最後のタイミングまで期待感を維持することができる。

【0482】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、複数種類の前記特定演出を実行可能であり、実行する前記特定演出の種類に応じて、前記示唆表示を表示する割合が異なる（例えば図10-3（A））ようにしてもよい。

40

このような構成によれば、いずれの特定演出が実行されるかに期待感を抱かせることができる。

【0483】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記示唆表示を複数同時に表示可能であり、

前記示唆表示が複数同時に表示された場合に、複数の前記示唆表示が前記特定の段階まで変化したときに実行される前記特定演出の種類がそれぞれ異なるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

50

【0484】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

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

所定期間において前記設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えばステップ063AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記複数段階の設定値として、第1設定値と、該第1設定値よりも不利な第2設定値とを少なくとも含み(例えば最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値など)、

10

前記設定示唆演出の実行態様には、前記第1設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第1態様と、前記第2設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第2態様と、が含まれ(例えば「態様1」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている一方、「態様2」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっているなど)、

前記設定示唆演出実行手段は、前記第2態様の設定示唆演出よりも前記第1態様の設定示唆演出を長い期間実行する(例えば図10-8に示すように、 $T2 > T5$ であるなど)

20

、
ことを特徴とする。

このような構成によれば、有利な設定値であることを示唆する第1態様の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0485】

(特徴部83AKに係る手段の説明)

特徴部82AKは、特徴部83AKも含んでいる。

(1) 特徴部83AKに係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部82AKのパチンコ遊技機1)であって、

30

表示態様が段階的に変化可能な示唆表示(例えばメータ画像82AK001)を表示可能であり、前記示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化したことに応じて特定演出(例えば、擬似連、スーパーリーチ、リーチ中カットイン演出)を実行可能な演出実行手段(例えばステップ82AKS002やステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120)を備え、

前記演出実行手段は、前記示唆表示の表示が開始された可変表示において、前記示唆表示が初期段階から変化を開始する第1変化パターンと、前記示唆表示の表示が開始された可変表示よりも後の可変表示において、前記示唆表示が初期段階よりも後の所定段階から変化を開始する第2変化パターンと、を少なくとも含むいずれかのパターンで前記示唆表示を変化させることが可能であり(例えば図10-2、図10-9、図10-10)、

40

前記第1変化パターンよりも前記第2変化パターンの方が、前記示唆表示が前記特定の段階まで変化する割合が高く(例えば図10-7に示すように、ガセの示唆表示演出は、第1表示パターンよりも第2表示パターンの方が実行割合が低い)、

前記演出実行手段は、前記示唆表示を表示させたまま可変表示が終了する場合に、当該可変表示が終了するタイミングに応じて、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を行う(例えば図10-2)。

このような構成によれば、可変表示の終了に応じて報知を行うことで、報知によって期待感を削いでしまうことを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【0486】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が行われる期間と重複して、実行前の可変表示

50

に基づいて前記有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップ82AKS003やステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120）を備え、

前記予告演出（例えば停止図柄予告の先読予告演出）が実行される場合の方が、前記予告演出が実行されない場合よりも、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が行われる割合が高い（例えば図10-4に示すように、示唆表示有りの場合に示唆表示無しの場合よりも停止図柄予告の実行割合が高い）ようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆表示に対する期待感を高めることができる。

【0487】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知が実行された後、次の可変表示の開始タイミングに応じて当該報知に係る表示を消去する（例えば図10-10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、次の可変表示に対する期待感を削がれないようにすることができる。

【0488】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

複数の可変表示領域（例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5R）において可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記複数の可変表示領域のうち、最後に可変表示が終了する可変表示領域の可変表示が終了するタイミングで、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を実行可能である（例えば図10-10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可変表示の最後のタイミングまで期待感を維持することができる。

【0489】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、複数種類の前記特定演出を実行可能であり、実行する前記特定演出の種類に応じて、前記示唆表示を表示する割合が異なる（例えば図10-3（A））ようにしてもよい。

このような構成によれば、いずれの特定演出が実行されるかに期待感を抱かせることができる。

【0490】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記示唆表示を複数同時に表示可能であり、

前記示唆表示が複数同時に表示された場合に、複数の前記示唆表示が前記特定の段階まで変化したときに実行される前記特定演出の種類がそれぞれ異なるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興味が向上する。

【0491】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

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

所定期間において前記設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えばステップ063AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記複数段階の設定値として、第1設定値と、該第1設定値よりも不利な第2設定値とを少なくとも含み（例えば最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値など）、

前記設定示唆演出の実行態様には、前記第1設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第1態様と、前記第2設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第

10

20

30

40

50

２態様と、が含まれ（例えば「態様１」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている一方、「態様２」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっているなど）、

前記設定示唆演出実行手段は、前記第２態様の設定示唆演出よりも前記第１態様の設定示唆演出を長い期間実行する（例えば図１０－８に示すように、 $T2 > T5$ であるなど）ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利な設定値であることを示唆する第１態様の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部８２ＡＫのパチンコ遊技機１）であって、

表示態様が段階的に変化可能な示唆表示（例えばメータ画像８２ＡＫ００１）を表示可能であり、前記示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化したことに応じて特定演出（例えば、擬似連、スーパーリーチ、リーチ中カットイン演出）を実行可能な演出実行手段（例えばステップ８２ＡＫＳ００２やステップＳ１７２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段は、前記示唆表示の表示が開始された可変表示中に前記特定の段階まで変化する第１表示パターンと、前記示唆表示の表示が開始された可変表示中に前記特定の段階よりも前の段階まで変化し、当該可変表示よりも後の可変表示中に前記特定の段階まで変化する第２表示パターンと、を少なくとも含むいずれかのパターンで前記示唆表示を表示可能であり（例えば図１０－２、図１０－９、図１０－１０）、

前記特定演出は、前記有利状態に制御される期待度を示唆するとともに、所定期間に亘って実行される演出であって、

前記演出実行手段は、前記第２表示パターンで前記示唆表示を表示する場合に、前記示唆表示の表示が開始された可変表示において前記示唆表示が変化した後、前記所定期間よりも短い期間で当該可変表示が終了し、当該可変表示が終了するタイミングに応じて、前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を行い（例えば図１０－２）、

さらに、

前記示唆表示の表示が継続する旨の報知を行われる期間と重複して、実行前の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップ８２ＡＫＳ００３やステップＳ１７２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、０７４ＡＫＳ０３５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、

10

20

30

40

50

「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となるなど）、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

10

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど）、

20

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する（例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど）遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、可変表示の終了に応じて報知を行うことで、報知によって期待感を削いでしまうことを防止でき、興趣の低下を防止できる。さらに、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0496】

また、示唆表示演出も特定表示と同様に演出状態によって表示される色や段階数が異なる様にしてもよい。そうすることで示唆表示演出の表示態様が多様化し興趣が向上する。

【0497】

また、示唆表示演出と変化演出とを関連付けてもよい。例えば、示唆表示演出が複数の変動にわたって継続する旨の報知を実行している場合は変化演出の実行割合を高くしてもよい。そうすることで示唆表示演出と変化演出とによりより大当たりに対する期待感を持たせることができ興趣が向上する。

【0498】

また、示唆表示が第2表示パターンで表示される場合において、複数の変動にわたって示唆表示演出が実行されている間に特定演出状態から通常演出状態に移行した場合には、特定表示の表示色を有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示するタイミングを、示唆表示演出が終了するまで遅らせるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技者の関心を示唆表示の表示態様が特定の段階まで変化するかどうかに集中的に向けさせることができるので、示唆表示演出の実行期間中に遊技者の関心が特定表示の表示色に向けられて示唆表示演出の演出効果が低下しまうことを防ぐことができる。

40

【0499】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示や

50

アクティブ表示を行う演出制御用CPU120など)と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段(例えば、074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり(例えば、「赤」の段階までアクティブ表示(保留表示の段階で変化する場合も含む)が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となるなど)、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり(例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど)、

10

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり(例えば、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど)、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし(例えば、特定演出状態中(モノクロ演出フラグがオン状態である場合)、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど)、

20

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する(例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど)、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

30

【0500】

(設定値に関する特徴部の説明)

以下、パチンコ遊技機1における設定値に関する特徴部について説明する。

【0501】

パチンコ遊技機1の主基板11は、図示は省略しているが、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、何れも図示は省略しているが、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と、設定値変更状態において後述する大当たりの当選確率(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と、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、この実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係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。

40

【0502】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板11とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケース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。

【0503】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機1の背面に設

50

けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持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管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。この実施の形態では、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。

【0504】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板11に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板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。このように、表示モニタは、遊技機用枠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に配置されている。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。

【0505】

表示モニタは、第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部を備えている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白等で点灯や点滅が可能とされている。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。

【0506】

パチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当たり遊技中に、大当たり遊技のラウンド数や大当たり種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当たり遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は5個のセグメント(LED)から構成されている。

【0507】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくな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。また、設定値は、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。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当たりの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当たり確率は一定であるものの大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0508】

図11-1(A)及び図11-1(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図11-1(A)は変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図11-2(A)は変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果(特図表示結果)に設定されたテーブルである。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0~65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0~65535の範囲で特図表示結果に割り当てられている。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るものには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よい。

10

【0509】

設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1237までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1346までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1237までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1346までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

20

【0510】

設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1253までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1383までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1253までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1383までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

30

40

【0511】

設定値が3であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1272までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が3であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果

50

10

20

30

40

50

50

設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数

値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0515】

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（例えば、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（例えば、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）。大当り遊技状態に制御すると決定される確率は、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高くなるように、各表示結果判定テーブルでは、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。

【0516】

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。

【0517】

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

【0518】

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。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。

【0519】

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では、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。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、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。このように、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では、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（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。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。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。

【0520】

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では、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。設定値が6の場合に注目すると、この場合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、設定値が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。これにより、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。

【0521】

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では、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。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、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。このように、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では、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（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。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。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。

【0522】

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と同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、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。

【0523】

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では、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。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、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。このように、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では、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（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。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。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。

【0524】

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では、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。設定値が6の場合に注目すると、この場合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、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。これにより、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。

【0525】

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では、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。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、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1

3 4 7～1 4 8 7の範囲、設定値5では1 3 4 7～1 5 5 6の範囲、設定値6では1 3 4 7～1 6 7 4の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第2図用表示結果判定テーブルでは、0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は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。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1 3 4 7を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1 0 2 0を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

【0 5 2 6】

遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち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。設定値が6の場合に注目すると、この場合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、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。これにより、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

【0 5 2 7】

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 5 2 8】

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。

30

【0 5 2 9】

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最も低く、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）。CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、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。図11-1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、大当りにするかどう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

40

50

が、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0530】

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形態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。パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、特定の大当り種別が決定されやすくなること等）形態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。

10

【0531】

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

20

30

【0532】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図11-2は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図3に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、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の初期設定が行われた後に実行されればよい。

40

【0533】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU103は、まず、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（ステップS1A）。なお、ステップS1Aの処理の前には、所定条件に応じてRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【0534】

クリアスイッチがONである場合（ステップS1A；Yes）は、RAMクリアフラグ

50

をセットして（ステップ S 2 A）ステップ S 3 A の処理に進み、クリアスイッチが OFF である場合（ステップ S 1 A ; N o）は、ステップ S 2 A の処理を実行せずにステップ S 3 A に進む。

【0535】

ステップ S 3 A において CPU 103 は、錠スイッチが ON であるか否かを判定する（ステップ S 3 A）。錠スイッチが ON である場合（ステップ S 3 A ; Y e s）は、更に開放センサが ON であるか否かを判定する（ステップ S 4 A）。開放センサが ON である場合、つまり、錠スイッチが ON 且つ遊技機用枠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（ステップ S 4 A ; Y e s）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（ステップ S 5 A）。 10

【0536】

RAM クリアフラグがセットされている場合（ステップ S 5 A）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（ステップ S 6 A）を実行してステップ S 8 A の処理に進み、RAM クリアフラグがセットされていない場合（ステップ A 5 A ; N o）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（ステップ S 7 A）を実行してステップ S 8 A の処理に進む。なお、錠スイッチが OFF である場合（ステップ S 3 A ; N o）や開放センサが OFF である場合（ステップ S 4 A ; N o）は、そのままステップ S 8 A の処理に進む。

【0537】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとを ON とすることで行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板 12 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、RAM 102 におけるアドレス F 0 0 1 の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値として RAM 102 におけるアドレス F 0 0 0 に更新記憶する処理、および演出制御基板 12 に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。 20

【0538】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ 207 S G 0 5 1 を ON（クリアスイッチは OFF）とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板 12 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、RAM 102 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板 12 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。 30

【0539】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B 及びラウンド表示器の点灯と、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B 及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の係員等が、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっていればよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、複数の大当たり種別のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。 40

【0540】

ステップ S 8 A において CPU 103 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 RAM 102 をクリアするか（RA 50

Mクリア処理（ステップS 9 A）を実行するか）否かを判定する（ステップS 8 A）。RAMクリアフラグがセットされている場合（ステップS 8 A；Y e s）はRAMクリア処理（ステップS 9 A）を実行した後にステップS 1 0 Aに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（ステップS 8 A；N o）はRAMクリア処理（ステップS 9 A）を実行せずにステップS 1 0 Aに進む。そして、C P U 1 0 3は、その他の処理として、例えばRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップS 1 0 A）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

【0 5 4 1】

10

RAMクリア処理では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス（F 0 0 0）以外のアドレスに「0 0 H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、RAMクリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM 1 0 2の所定のアドレス（この実施の形態の特徴部0 4 8 A KではアドレスF 0 0 0～F X X XのうちのF 0 0 3以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0 5 4 2】

20

なお、ステップS 1 0 Aの処理には、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を構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、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。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、RAM 1 0 2に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板1 2に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを構成する第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部のそれぞれにおいて「E .」を表示する処理を行ってもよい。また、C P U 1 0 3は、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を構成する全てのL E Dを点滅させるとともに、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、以降、C P U 1 0 3は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がO F Fになるまで）表示モニタ、第1特別図柄表示装置4 A、第2特別図柄表示装置4 Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

30

【0 5 4 3】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップS 3 Aにて錠スイッチがO Nであると判定されてから、ステップS 4 Aにて開放センサがO F Fであると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板1 2に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップS 1 0 Aの処理には、演出制御基板1 2に対して設定値通知コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップS 1 0 Aの処理により、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板1 2の側では、パチンコ遊技機1の電源投入時に、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

40

【0 5 4 4】

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などには、表示モニタ、第1特別図柄表示装置4 A、第2特別図柄表示装置4 Bによるエラーの発生報知を実行することで、遊技場の係員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面

50

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などを、遊技場の管理装置においても認識可能にすることで、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る。

【0545】

以上のように、パチンコ遊技機 1 が備える表示結果判定テーブルは、図 11-1 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にかかわらず、当り判定値のうち 1020～1237 までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2～6 のいずれかである場合（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 以外の場合）は、1238 から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2～6 のいずれかである場合は、当たり判定値の 1020 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR 1 の値が 1020 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU 103 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0546】

0～65535 の範囲内における大当り判定値の数値範囲は、1020 を基準値とした 1 箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して、乱数値 MR 1 が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当り遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要がない。これにより、CPU 103 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0547】

図 11-1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、当り判定値の 1020 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR 1 の値が、1020 から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び 1020 から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU 103 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0548】

図 11-1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 328 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 655 個と約 2 倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767 を基準値（小当り基準値）として設定されている。そこで、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR 1 の値が、32767 から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU 103 が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【0549】

図 11-1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767～33094 または、32767～33421）に設定されている。そこで、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR 1 が 1020 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技

50

状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0550】

(特徴部74AKに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部074AKについて説明する。この実施の形態の特徴部074AKにおけるパチンコ遊技機1では、先読予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる変化演出が行われる。また、特徴部074AKにおけるパチンコ遊技機1では、可変表示対応表示など、少なくとも有利状態に制御される期待度を色の種類により報知する画像を含む画像を、モノクロ態様とすることにより、いずれの種類の色で表示されているか(いずれの期待度の表示色であるか)を遊技者に視認不可能とするモノクロ演出を実行可能である。この実施の形態の特徴部074AKにおけるパチンコ遊技機1では、モノクロ演出の実行中に変化演出が実行された場合、可変表示対応表示の表示色を期待度に関わらず共通の色にて表示し、モノクロ演出が終了することによって、いずれの期待度の表示色であるかが視認可能となる、という特徴を有している。以下、このような特徴を有する特徴部074AKにおけるパチンコ遊技機1について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【0551】

また、モノクロ演出を実行中の状態をモノクロ演出状態や特定演出状態といい、モノクロ演出を実行中でない状態を通常演出状態ということがある。また、この実施の形態におけるモノクロ演出状態では、背景画像についてもモノクロ態様となり、黒色の濃淡だけで表現される。なお、モノクロ演出状態(特定演出状態)では、黒色の濃淡の他、赤色や青色の濃淡により表示されてもよいし、緑地に黒や赤地に黒などであってもよい。さらに、色による期待度が認識不可能であり、かつ通常演出状態よりも使用する色の数が少なければ(フルカラーでなければ)、全体がモノクロにて表示されるものに限られず、例えば背景の一部をモノクロ(黒の濃淡)で表示し、他の部分を黄色で表示するなど、2色で表示してもよい(黄色などの特定の色については当該色にて表示され、その他の部分は黒の濃淡で表示されてもよい)。また、モノクロ演出は、当該モノクロ演出の実行開始に伴って、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出である。つまり、モノクロ演出用の演出画像といった別データを記憶しているものではなく、モノクロ演出の実行中(特定演出状態中)は、保留表示やアクティブ表示などの対象となる画像は、変化演出が行われたか否かに関わらずモノクロ態様で表示される。

【0552】

図12-1は、図5のステップS101において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。スイッチ処理において第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定されているなどして第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定した場合(ステップS201; Yes)、CPU103は、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば、「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ(第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ)の格納値である第1特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202において第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合(ステップS202; No)、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部

など)に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(ステップS203)。

【0553】

ステップS201において第1始動口スイッチ22Aがオフであると判定した場合(ステップS201;No)や、ステップS202において第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合(ステップS202;Yes)には、CPU103は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。スイッチ処理において第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定されているなどして第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定した場合(ステップS204;Yes)、CPU103は、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば、「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第2特図保留記憶数カウンタ(第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ)の格納値である第2特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205において第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合(ステップS205;No)、CPU103は、始動口バッファ値を「2」に設定する(ステップS206)。第2始動口スイッチ22Bがオンではないと判定した場合(ステップS204;No)や、第2特図保留記憶数が上限値であると判定した場合(ステップS205;Yes)には、CPU103は、始動入賞判定処理を終了する。

【0554】

ステップS203またはS206の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1特図保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2特図保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。このときには、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新する(ステップS208)。

【0555】

ステップS208の処理を実行した後、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する(ステップS209)。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される(ステップS210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、CPU103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす)ようにしてもよい。なお、CPU103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす

）ようにしてもよい。

【0556】

第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

10

【0557】

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

20

【0558】

第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

30

【0559】

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

40

【0560】

ステップS210の処理を実行した後、CPU103は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS211）

50

。その後、CPU103は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS212）。

【0561】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS213）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS209で抽出した乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図12-4参照）を判定する処理である。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS214；「2」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合（ステップS214；「1」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS216）、ステップS204に処理を進める。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0562】

図12-2は、入賞時乱数値判定処理として、図12-1のステップS213にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップS209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

【0563】

図12-2に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS301）。CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であると特定すればよい。

【0564】

ステップS301の処理に続いて、CPU103は、特定された遊技状態が大当たり遊技状態となっている大当たり中であるか否かを判定する（ステップS302）。大当たり中でないと判定した場合（ステップS302；No）、CPU103は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップS303）。高ベース中であると判定した場合（ステップS303；Yes

）、または、ステップS302の処理において大当たり中であると判定した場合（ステップS402；Yes）、CPU103は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップS304）。始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップS304；No）、CPU103は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップS306）。

【0565】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS304；Yes）、または、ステップS303の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップS303；No）、CPU103は、図10（A）、（B）に示す第1特図表示結果決定テーブルまたは第2特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップS305）。

10

【0566】

ステップS305の処理に続いて、CPU103は、乱数値MR1が大当たり決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS307）。CPU103は、例えば、大当たり決定範囲に含まれる個々の決定値と、図12-1に示すステップS209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当たり決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定（大当たり始動判定）できる。

20

【0567】

なお、ステップS307の処理において、例えば、CPU103は、ステップS210で特図保留記憶部に格納した乱数値MR1を読み出し、読み出した乱数値MR1を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU103は、ステップS210とは別に乱数値MR1をRAM102の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）やCPU103の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値MR3についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で 사용되는乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

30

【0568】

ステップS307の処理において大当たり決定範囲内であると判定した場合（ステップS307；Yes）、CPU103は、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップS308）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別決定テーブルから大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【0569】

ステップS308の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当たり変動パターン決定テーブル（図12-5参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS309）。大当たり変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当たり」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

40

【0570】

図12-5に示す変動パターン決定テーブルでは、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは、図12-5の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていればよい。決定割合は、乱数値MR3が取り得る値の全範囲（1～900）を100とした割合である。例えば、図12-5（A）に示す

50

ように、大当り種別が確変／非確変の場合、変動パターンPB1-1の決定割合は5で、変動パターンPB1-2の決定割合は25で、変動パターンPB1-3の決定割合は70であるため、変動パターンPB1-1には乱数値MR3と比較される決定値1～45（5%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB1-2には乱数値MR3と比較される決定値46～270（25%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB1-3には乱数値MR3と比較される決定値271～900（70%の範囲）が割り当てられる。このような決定値の割り当ては、決定割合を記載した他のテーブルについても同様である。

【0571】

ステップS307の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合（ステップS307；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS310）。CPU103は、ステップS305の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

【0572】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップS310；Yes）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（図12-5（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS312）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0573】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップS310；No）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブル（図12-5（C）、（D）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS311）。具体的には、ステップS301で特定した現在の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）である場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図12-5（C）のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定し、ステップS301で特定した現在の遊技状態が時短状態（高ベース状態）である場合（時短フラグがオン状態のとき）には、図12-5（D）のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定する。ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0574】

ステップS309、S311、S312のいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップS313）。CPU103は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定することによって変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR3と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

【0575】

ステップS306、S313の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS308やステップS313の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップS314）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマン

10

20

30

40

50

ドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

【0576】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップS307の判定結果が大当たり決定範囲内であるときには（ステップS307；Yes）、可変表示結果の判定結果が「大当たり」であることを指定するコマンド（「大当たり」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS307の判定結果が小当たり決定範囲内であるときには（ステップS310；Yes）、可変表示結果の判定結果が「小当たり」であることを指定するコマンド（「小当たり」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS310の判定結果が小当たり決定範囲でないときには（ステップS310；No）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS303の判定結果が始動口バッファ値＝1であるときには（ステップS304；No）、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド）とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS313で変動パターンを判定した場合には判定結果となる変動パターンを指定するコマンド（判定結果である変動パターンに対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS304の判定結果が始動口バッファ値＝1（ステップS304；No）であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド）とすればよい。

【0577】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップS209で抽出した乱数値MR1～3に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図12-5参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS302の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップS303の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップS304の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS305などの処理を実行せずにステップS314の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、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場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

【0578】

図12-3は、図5に示すステップS111において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU10

3は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS261）。大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。ステップS261の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS261；No）、CPU103は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS263）。小当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS263；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS264）。一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS263；No）、CPU103は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを、保留記憶数に応じて決定する（ステップS265）。 10

【0579】

図12-4は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

【0580】

変動パターンPA1-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常の長さの非リーチ変動パターンである。当該変動パターンは、保留記憶数が2未満である場合に選択される変動パターンである。

【0581】

変動パターンPA1-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常よりも短い（短縮変動の）非リーチ変動パターンである。当該変動パターンは、保留記憶数が2以上である場合に選択される変動パターンである。 20

【0582】

変動パターンPA2-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-3は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。 30

【0583】

変動パターンPB1-1は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-2は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-3は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。

【0584】

変動パターンPC1-1は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当り」のときと、に選択されるものであり、非リーチを指定する非リーチ変動パターンである。変動パターンPC1-2は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当り」のときと、に選択されるものであり、突確／小当り専用リーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。ここで、突確／小当り専用リーチとは、可変表示結果が突確大当りまたは小当りであるときのみ選択決定可能なリーチである。突確大当り用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「3」・「5」・「7」で停止表示された状態の図柄である。また、小当り用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「2」・「4」・「6」で停止表示された状態の図柄である。 40

【0585】

図12-3に示すステップS262の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予 50

め記憶されている、図12-5(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定(選択)すればよい。なお、図12-5(A)では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0586】

図12-3に示すステップS264の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図12-5(B)に示す小当り変動パターン決定テーブルを用いて、小当り時の変動パターンが決定される。一例として、小当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、小当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定(選択)すればよい。なお、なお、図12-5(B)では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0587】

図12-3に示すステップS265の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図12-5(C)、(D)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。遊技状態が非時短状態(時短フラグがオフ)であるときには、CPU103は、図12-5(C)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態(時短フラグがオン)であるときには、CPU103は、図12-5(D)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定(選択)すればよい。なお、図12-5(C)、(D)では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0588】

図12-5に示すように、大当り(確変/非確変)時には、スーパーリーチBを実行する変動パターンPB1-3の決定割合が最も高くなっており、スーパーリーチAの変動パターンPB1-2、ノーマルリーチの変動パターンPB1-1の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、非リーチの変動パターンPA1-1(PA1-2を含む)の決定割合が最も高くなっており、ノーマルリーチの変動パターンPA2-1、スーパーリーチAの変動パターンPA2-2、スーパーリーチBの変動パターンPA2-3の順に決定割合が徐々に低くなっている。このことから、スーパーリーチBが実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当り」となる。そして、スーパーリーチA、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当り」となる割合(いわゆる、大当り期待度)が下がっていく。すなわち、スーパーリーチのリーチ演出を行う可変表示の方が、リーチ演出を行わない可変表示よりも可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。換言すると、可変表示の期間(可変表示時間)が長い方が、可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。

【0589】

また、図12-5に示すように、大当り(突確)時には、突確/小当りリーチの変動パターンPC1-2の決定割合が非リーチの変動パターンPC1-1の決定割合よりも高くなっている。一方、小当り時には、非リーチの変動パターンPC1-1の決定割合が突確

／小当りリーチの変動パターンP C 1－2の決定割合よりも高くなっている。このことから、突確／小当りリーチの変動パターンP C 1－2が実行されたときは、可変表示結果が「大当り（突確）」になりやすく、非リーチの変動パターンP C 1－1が実行されたときには、可変表示結果が「小当り」になりやすい。

【0590】

図12－3のステップS 262、S 264、S 265のいずれかの処理を実行した後、C P U 103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップS 266）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図12に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。C P U 103は、ステップS 262、S 264、S 265の各処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、R A M 102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

【0591】

ステップS 266の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 267）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、C P U 103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、L E Dの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。なお、C P U 103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、L E Dの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。

【0592】

ステップS 267の処理を実行した後、C P U 103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップS 268）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS 262、S 264、またはS 265で決定した変動パターンを示すE X Tデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すE X Tデータを含むコマンド）、第1特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すE X Tデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS 262、S 264またはS 265で決定した変動パターンを示すE X Tデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すE X Tデータを含むコマンド）、第2特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すE X Tデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。

【0593】

ステップS268の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップS267）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS267において特図プロセスフラグの値が「2」に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図5に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0594】

次に、この実施の形態における特徴部074AKの演出制御基板12における処理について説明する。図12-6は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS401）。

10

【0595】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

20

【0596】

図12-7（A）は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部074AKにおける第1始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第2始動入賞時コマンドバッファについても同様）。

30

【0597】

第1始動入賞口への始動入賞があったときは、第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファには、これらの第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

40

【0598】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000（H）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000（H）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

50

【0599】

また、第1始動入賞時コマンドバッファには、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示態様変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。表示態様変化パターンとは、保留表示の表示態様の变化（遷移）パターンを示す型である。図12-7（A）に示す例における保留表示番号「0」～「4」に対応する表示態様変化パターンには、それぞれ「PT4-4-22」、「PT3-2-04」、「0」、「0」、「0」が格納されている。「PT4-4-22」および「PT3-2-04」は、後述するように、保留記憶数（保留数）がそれぞれ「4」、「3」であるときに決定された表示態様変化パターンであり、表示態様が2回変化するパターンと1回変化するパターンである。なお、表示態様変化パターンが「0」の場合には、表示態様変化パターンが設定されておらず、保留予告演出が実行されないため、保留表示およびアクティブ表示の表示態様（表示色）は、通常態様の「白」のまま変化することはない（図示する例では、そもそも保留が記憶されていない）。なお、図示は省略しているが、図12-7（A）に示す第1始動入賞時コマンドバッファには、当該表示態様変化パターンにおいていずれの段階の保留表示であるか、を示す情報（段階数）を格納する領域（段階数格納領域）も設けられている（図12-7（B）に示す第2始動入賞時コマンドバッファも同様）。

10

【0600】

また、図12-7（B）は、第2始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第1始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部074AKにおける第2始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

20

【0601】

第2始動入賞口への始動入賞があったときは、第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時コマンドバッファには、これらの第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

30

【0602】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000（H）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000（H）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第2始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

40

【0603】

また、第2始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図12-7（B）に示す例では、保留表示番号「0」～「4」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

【0604】

50

図12-6に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS401；No）、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS403）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップS403；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン／オフ状態を切り替える（ステップS404）。

【0605】

高確フラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態／オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

【0606】

ステップS404を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS403；No）、演出制御用CPU120は、その他の解析処理を実行し（ステップS405）、コマンド解析処理を終了する。

【0607】

ここで、図12-8を参照して、コマンド解析処理において各演出制御コマンドの受信に応じて実行される処理について説明する。図12-8に示す「処理内容」の項目に示された内容は、例えば、ステップS405において実行される処理である。また、「処理内容」の項目に示されたステップ番号は、図12-6に示すフローチャート中のステップ番号を示し、該当するステップ処理が実行されることを意味する。また、「処理内容」の項目に示された各受信フラグや、各格納領域は、RAM122の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることを意味する。

【0608】

例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターン指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する。そして、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。

【0609】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する。

【0610】

図12-9は、図7に示すステップS161の先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図12-9に示す先読予告設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ074AKS001）。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ074AKS001；

Yes)、演出制御用CPU120は、受信した始動入賞時コマンドが、低ベース状態で受信した第1保留記憶数加算指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2保留記憶数加算指定コマンド、のいずれかであるか否かを判定する(ステップ074AKS002)。この実施の形態では、ステップ074AKS002の処理が実行されることによって、低ベース状態では第1始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出(変化演出)が実行可能となり、高ベース状態では第2始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出(変化演出)が実行可能になる。

【0611】

低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれかと判定した場合(ステップ074AKS002; Yes)、演出制御用CPU120は、表示される保留表示の最終的な表示態様として、アクティブ表示の表示態様を決定する(ステップ074AKS003)。演出制御用CPU120は、例えば、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、ROM121の所定領域に予め記憶されている、図12-10示すアクティブ表示態様決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示として表示される保留表示の最終的な変化先としてのアクティブ表示の表示態様(変化演出を実行した場合に何段階まで変化させるか)を決定する。なお、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

【0612】

次に、アクティブ表示の表示態様の決定について説明する。この実施の形態では、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示および実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様(少なくとも色を含む)を段階的に変化させる変化演出が実行される。図12-10に示すアクティブ表示態様決定テーブルは、この表示態様の变化(遷移)の最終段階であるアクティブ表示の表示態様(「最終表示態様」ともいう)をあらかじめ決定するためのテーブルである。アクティブ表示態様決定テーブルは、図12-10に示すように、可変表示結果(大当たり種別および変動パターンを含む)ごとに、最終表示態様を段階1~段階4までのいずれとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当たり(確変/非確変)」、「大当たり(突確)」、「ハズレ(スーパーリーチ)/小当たり」、「上記以外」に区分され、それぞれに、アクティブ表示の表示色として用意された「白」、「青」、「緑」、「赤」に異なる決定割合が割り当てられている。なお、この実施の形態では、段階1では白色、段階2では青色、段階3では緑色、段階4では赤色、といった色にてアクティブ表示を行うものとなっている。

【0613】

図12-10に示すように、可変表示結果が、16ラウンド遊技が実行される「大当たり(確変/非確変)」である場合には、最終表示態様であるアクティブ表示態様(表示色)として、「段階3」である「緑」の決定割合が最も高く、「段階2」の「青」、「段階1」の「白」、「段階4」の「赤」の順に決定割合が低くなるように設定されている。一方、可変表示結果が、2ラウンド遊技が実行される「大当たり(突確)」の場合には、アクティブ表示態様(表示色)として、「段階3」である「緑」の決定割合が最も高く、次に「段階2」の「青」の決定割合が高く、「段階4」の「赤」と「段階1」の「白」の決定割合が最も低くなるように設定されている。また、可変表示結果が、変動パターンにスーパーリーチ演出を含む「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当たり」である場合には、アクティブ表示態様(表示色)として、「段階2」である「青」の決定割合が最も高く、「段階1」の「白」と「段階3」の「緑」が同割合、次いで「段階4」の「赤」の順に決定割合が低くなるように設定されている。可変表示結果が、上述した「大当たり(確変/非確変)」、「大当たり(突確)」、「ハズレ(スーパーリーチ)」、「小当たり」のいずれにも該当しない場合には、アクティブ表示態様(表示色)は「白」にのみ決定割合が設定されている。また、可変表示結果が、「ハズレ」である場合には、アクティブ表示態様(表示

色)は「赤」に決定されないように設定されている。

【0614】

このような設定により、「段階4」の「赤」の段階までアクティブ表示(保留表示の段階で変化する場合も含む)が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となることを報知することができる。また、「段階3」の「緑」の段階までアクティブ表示が変化した場合には、可変表示結果が「大当り」(確変/非確変/突確)となる可能性が高いことを示唆することができる。また、「段階1」の「白」のままである場合には、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」となる可能性が高いこととなり、保留予告演出が実行された場合(すなわち、保留表示の表示態様が変化した場合)には、実行されない場合よりも遊技者にとって有利な状態に制御される可能性が高いことを示唆することができる。

10

【0615】

変化演出(保留予告演出)において、可変表示結果が必ず「大当り」となる「段階4」の「赤」の表示態様を大当り確定段階ともいう。なお、「段階4」の「赤」の表示態様は、大当り確定段階であるもの、図12-10に示すように、可変表示結果が「大当り(確変/非確変)」となる場合に10%しか選択されないため、希少価値が高くなっている。なお、図示する例では、「段階4」の「赤」の表示態様を大当り確定段階として示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」である場合にも、決定されるようにしてもよい(すなわち、大当り確定でなくてもよい)。この場合、「段階4」の「赤」の表示態様に決定された場合には「大当り」となる可能性が高くなるように(段階数が上がるほど「大当り」となる可能性が高くなるように)決定割合を設定すればよい。

20

【0616】

図12-9に戻り、ステップ074AKS003の処理によりアクティブ表示の表示態様を決定した後、演出制御用CPU120は、ステップ074AKS003で決定したアクティブ表示の表示態様および第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数にしたがって、表示態様変化パターンを決定し、第1保留表示または第2保留表示を表示する(ステップ074AKS004)。なお、保留記憶数は、第1始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第1特図保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第2特図保留記憶数指定コマンドを参照することにより特定すればよい。ステップ074AKS004の処理では、図12-11~図12-15に示す表示態様変化パターン決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示における表示態様変化パターンを決定する。表示態様変化パターンは、最終段階であるアクティブ表示を表示するまでに、保留表示の何回目のシフト後にどの段階(どの表示色)に遷移させるかといった変化パターンを示すものがある。ステップ074AKS004にて決定された表示態様変化パターンは、図12-7に示す第1始動入賞時コマンドバッファ内または、図12-7に示す第2始動入賞時コマンドバッファ内の表示態様変動パターンの格納領域に格納される。

30

【0617】

図12-11~図12-15に示す表示態様変化パターン決定テーブルは、上述したように、保留予告演出の予告対象となる保留表示およびアクティブ表示の表示態様の変化を示す表示態様変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。表示態様変化パターン決定テーブルは、保留数(保留予告演出の予告対象である保留記憶の保留表示番号)およびアクティブ表示態様(最終表示態様)に応じて区分されている。具体的には、「4」~「2」の保留数の別、および、「段階1」~「段階4」といった、「白」、「青」、「緑」、「赤」のアクティブ表示の表示色の別に応じて表示態様変化パターン決定テーブルは区分されている。また、保留数およびアクティブ表示態様により区分された各表示態様変化パターン決定テーブルでは、「大当り(16R)」、「大当り(確変/非確変)」、「大当り(突確)」、「ハズレ(スーパーリーチ)」、「小当り」といった可変表示結果ごとに、アクティブ表示態様(最終表示態様)に応じて設定された表示態様変化パターンに異なる決定割合が割り当てられている。

40

【0618】

50

保留表示は、始動入賞に伴う保留表示開始時に、「段階 1」～「段階 4」といった、「白」、「青」、「緑」、「赤」のいずれかの段階で表示される。また、保留表示は、保留記憶の消化に伴ってシフト表示され、変化演出（保留予告演出）が実行されたタイミングにおいて、新たな可変表示の実行中（アクティブ表示に対応する可変表示も含む）に、異なる表示色（段階）に変化可能であり、「段階 1」である「白」→「段階 2」である「青」→「段階 3」である「緑」→「段階 4」である「赤」の順に段階的に変化する。また、アクティブ表示は、保留表示番号「1」に対応する保留表示からその段階が変化して表示されることもある。なお、段階の変化にあたり、上位の段階への変化のみ許容され（上位から下位の段階へは変化しない）、例えば、「段階 1」の「白」→「段階 3」の「緑」のように途中を省略して上位の段階に変化することもある。

10

【0619】

図 12-11 (A)～図 12-12 (D) は、保留記憶数（保留数）が「4」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「4」のとき）に参照される表示態様変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示態様の变化を示す表示態様変化パターンが設定されている。

【0620】

図 12-11 (A) は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階 1」の「白」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図 12-11 (A) に示すように、最終表示態様が「段階 1」の「白」である場合、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階 1」の「白」のまま変化しない表示態様変化パターン PT 4-1-01（表示態様変化回数「0」）のみが設定され、可変表示結果ごとに割り当てられる決定割合は一律 100% である。

20

【0621】

図 12-11 (B) は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階 2」の「青」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図 12-11 (B) に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階 2」の「青」のまま変化しない PT 4-2-01（表示態様変化回数「0」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 1」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて表示色が「段階 1」の「白」から「段階 2」の「青」に変化する PT 4-2-02～05（表示態様変化回数「1」）が設定されている。

30

【0622】

図 12-11 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、表示態様の变化回数が「1」の表示態様変化パターン PT 4-2-02～05 のうち、表示態様変化パターン PT 4-2-05 に割り当てられた決定割合が他の可変表示結果の場合と比較して最も高く、PT 4-2-02 に割り当てられた決定割合が最も低い。これに対し、可変表示結果が「大当り（16R）」の場合、表示態様の变化回数が「1」の表示態様変化パターン PT 4-2-02～05 のうち、PT 4-2-02 に割り当てられた決定割合が最も高く、PT 4-2-05 に割り当てられた決定割合が最も低い。

40

【0623】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階 1」の「白」から「段階 2」の「青」に変化するタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り（16R）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階 2」のまま変化しない表示態様変化パターン PT 4-2-01 が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（16R）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階 2」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階 1」から「段階 2」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大

50

当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。

【０６２４】

図１２－１１（Ｃ）は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階３」の「緑」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図１２－１１（Ｃ）に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階３」の「緑」のまま変化しないPT4-3-01（表示態様変化回数「０」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階１」の「白」から「段階３」の「緑」に変化するPT4-3-02～05（表示態様変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階２」の「青」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階２」の「青」から「段階３」の「緑」に変化するPT4-3-06～09（表示態様変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」の「白」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階１」の「白」から「段階２」の「青」、さらに「段階２」の「青」から「段階３」の「緑」に変化するPT4-3-10～14（表示態様変化回数「２」）が設定されている。

【０６２５】

図１２－１１（Ｃ）に示すように、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫでは、表示態様の变化回数が多くなるほど可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、「段階３」の「緑」の表示態様に变化するタイミングが遅いほど可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。

【０６２６】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階３」の「緑」に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階３」のまま変化しない表示態様変化パターンPT4-3-01が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階３」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階３」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階１」の「白」から「段階３」の「緑」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する（遊技者にインパクトを与える）ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０６２７】

図１２－１２（Ｄ）は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階４」の「赤」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図１２－１２（Ｄ）に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階４」の「赤」のまま変化しないPT4-4-01（表示態様変化回数「０」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」の「白」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階１」の「白」から「段階４」の「赤」に変化するPT4-4-02～05（表示態様変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階２」の「青」であって、保留表示番号「３」～「

0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階2」の「青」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-06~09（表示態様変化回数「1」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階3」の「緑」であって、保留表示番号「3」~「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-10~13（表示段階変化回数「1」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」~「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階2」の「青」、さらに「段階2」の「青」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-14~19（表示段階変化回数「2」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」~「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階3」の「緑」、さらに「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-20~25（表示態様変化回数「2」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」~「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階2」の「青」、さらに「段階2」の「青」から「段階3」の「緑」、そして「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-26~29（表示段階変化回数「3」）が設定されている。

10

【0628】

図12-12（D）に示すように、この実施の形態における特徴部074AKでは、表示態様の变化回数が多くなるほど可変表示が「大当り（16R）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、「段階4」の「赤」の表示態様に变化するタイミングが遅いほど可変表示が「大当り（16R）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、可変表示結果が「ハズレ（スーパリーチ）」または「小当り」の場合、最終表示態様が「段階4」とはならないため、表示段階変化パターンPT4-4-01~17には決定割合が割り当てられていない。

20

【0629】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階4」の「赤」に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当り（16R）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階4」のまま変化しない表示態様変化パターンPT4-4-01が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（16R）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階4」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階4」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当り（16R）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階1」の「白」から「段階4」の「赤」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当り（16R）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する（遊技者にインパクトを与える）ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【0630】

図12-13（A）~図12-14（D）は、保留数「3」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「3」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「3」~「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンが設定されている。また、図12-15（A）~（D）は、保留数「2」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「2」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「2」~「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示段階を示す表示段階変化パターンが設定されている。これらについても、図1

50

2-11 (A)～図12-12 (D)における表示態様変化パターン決定テーブルと同様に、表示態様が最終表示態様に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当たり (16R)」となる可能性が高くなるよう、決定割合が割り当てられている。

【0631】

図12-9に示す先読予告設定処理の説明に戻り、ステップ074AKS004の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、可変表示対応表示など、少なくとも有利状態に制御される期待度を色の種類により報知する画像を含む画像を、モノクロ態様とすることにより、いずれの種類の色で表示されているか (いずれの期待度の表示色であるか) を遊技者に視認不可能とするモノクロ演出を実行するためのモノクロ演出設定処理を実行する (ステップ074AKS005)。なお、この実施の形態における特徴部074AKでは、ステップ074AKS003およびステップ074AKS004の処理を実行してから、ステップ074AKS005にてモノクロ演出設定処理を行っているが、先にモノクロ演出設定処理を行い、モノクロ演出を実行するか否かに応じて、アクティブ表示の表示態様や表示態様変化パターンを決定するようにしてもよい。

10

【0632】

図12-16は、図12-9のステップ074AKS005にて実行されるモノクロ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図12-16に示すモノクロ演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、モノクロ演出が実行中であることを示すモノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する (ステップ074AKS051)。モノクロ演出フラグがオン状態であれば (ステップ074AKS051; Yes)、演出制御用CPU120は、そのままモノクロ演出設定処理を終了する。モノクロ演出フラグは、例えば、RAM122の所定領域に設けられていればよい。

20

【0633】

モノクロ演出フラグがオフ状態である場合 (ステップ074AKS051; No)、演出制御用CPU120は、先読予告の対象となった今回の保留よりも前に、表示態様に変化する保留 (アクティブ表示を含む) が存在するか否か、すなわち、手前に存在する保留やアクティブ表示の表示態様 (手前の表示態様) が変化するか否かを判定する (ステップ074AKS051A)。ステップ074AKS051Aでは、始動入賞時コマンドバッファの内容を確認して判定すればよく、具体的には、今回対象となった保留表示番号よりも前の保留表示番号に対応する表示態様変化パターンを確認して、手前の表示態様に変化するか否かを判定すればよい。

30

【0634】

手前の表示態様に変化する場合 (ステップ074AKS051A; Yes)、演出制御用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。特徴部074AKでは、一旦モノクロ演出が実行されると、対象の保留表示に対応する可変表示が開始されるまでは少なくともモノクロ演出が継続されるため、対象の保留表示よりも前に存在する保留表示やアクティブ表示の変化を視認することが不可能になってしまう。そのため、手前の表示態様に変化する場合には、モノクロ演出を実行せず、手前の表示態様の変化を視認可能としている。

40

【0635】

手前の表示態様に変化しない場合 (ステップ074AKS051A; No)、演出制御用CPU120は、表示態様変化回数が1回以上であるか否か、すなわち変化演出を実行するか否かを判定する (ステップ074AKS052)。表示態様変化回数が1回以上であるか否かについては、図12-9のステップ074AKS004で決定した表示態様変化パターンを確認することにより判定すればよい。表示態様変化回数が0回である場合 (ステップ074AKS052; No)、演出制御用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。

【0636】

表示態様変化回数が1回以上である場合 (ステップ074AKS052; Yes)、演

50

演出制御用CPU120は、モノクロ演出の実行有無を、可変表示結果に応じて、図12-17に示す決定割合に従って決定する（ステップ074AKS053）。図12-17に示すように、この実施の形態における特徴部074AKでは、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、モノクロ演出が実行された場合にはスーパーリーチ以上（スーパーリーチハズレ、小当たり、大当たり）となるように決定割合が割り当てられている。これに限られず、ノーマルリーチハズレや非リーチハズレの場合であっても、他の可変表示結果よりも低い割合でモノクロ演出が実行されてもよい。なお、図示する例では、可変表示結果に応じてモノクロ演出の実行有無の決定割合が割り当てられている例を示したが、例えば、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示色であるかに応じて異なる決定割合となるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合が最も決定割合が高く、「緑」>「青」>「白」の順に決定割合が低くなるようにしてもよい。これによれば、アクティブ表示の表示態様が最終的に期待度の高い表示色に変化することを報知でき、遊技者にアクティブ表示変化に対する期待感を与えることができる。

10

【0637】

図12-16に戻り、ステップ074AKS053の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行すると決定したか否か、すなわち、モノクロ演出実行有りか否かを判定する（ステップ074AKS054）。モノクロ演出を実行しない場合、すなわちモノクロ演出実行なしの場合（ステップ074AKS054；No）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。

20

【0638】

モノクロ演出実行有りの場合（ステップ074AKS054；Yes）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出の終了タイミングを、可変表示結果に応じて、図12-18に示す決定割合に従って、「タイミング1」～「タイミング3」のいずれかのタイミングに決定する（ステップ074AKS055）。この実施の形態における特徴部074AKの「タイミング1」はノーマルリーチのタイミング、すなわちリーチ状態となった直後のタイミングであり、「タイミング2」はスーパーリーチのリーチ演出開始時のタイミングであり、「タイミング3」はスーパーリーチのリーチ演出の中盤のタイミングである。すなわち、「タイミング1」のタイミングが、可変表示を開始してから最も早いタイミングであり、次に「タイミング2」が早く、「タイミング3」が最も遅いタイミングとなっている。図12-18に示すように、この実施の形態における特徴部074AKでは、「タイミング3」>「タイミング2」>「タイミング1」の期待度となっており、可変表示を開始してから終了タイミングとなる期間が長い（終了するタイミングが遅い）ほど（換言すると、モノクロ演出の実行期間が長いほど）可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高くなるように決定割合が設定されている。したがって、モノクロ演出の実行期間に対する遊技者の注目を集めることができる。なお、図示するように、可変表示結果が「大当たり（確変／非確変）」、「大当たり（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当たり」のいずれでもない「上記以外」の場合には、モノクロ演出が実行されないことから、決定割合は割り当てられていない。

30

40

【0639】

図12-16に戻り、ステップ074AKS055の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行するモノクロ演出実行制御を行う（ステップ074AKS056）。当該ステップ074AKS056の処理が行われることで、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）が開始される。これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像がモノクロ態様で表示されることとなる。この実施の形態における特徴部074AKでは、保留表示やアクティブ表示が第1段階の「白」で表示される（変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色で表示される）。なお、ステップ074AKS056では、モノクロ演出の実行に合わせて効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音を消音に

50

し、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ9を消灯する制御が行われる。ステップ074AKS056の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出フラグをオン状態にセットしてから（ステップ074AKS057）、モノクロ演出設定処理を終了する。なお、ステップ074AKS056では、例えば、モノクロ演出により、モノクロ対象の画像が白黒の2色で表示される場合、遊技効果ランプ9の点灯色についても、白黒の2色にするなど、モノクロ態様の画像の色数に対応した色数としてもよい。

【0640】

図12-9に示す先読予告設定処理の説明に戻り、ステップ074AKS002の処理において、低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、および、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれでもないと判定した場合（ステップ074AKS002；No）、演出制御用CPU120は、第1段階（白）の表示態様にて、第1保留表示または第2保留表示を表示する（ステップ074AKS005A）。 10

【0641】

ステップ074AKS005とステップ074AKS005Aのいずれかの処理を実行した後、またはステップ074AKS001の処理において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ074AKS001；No）、演出制御用CPU120は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ074AKS006）。演出制御用CPU120は、例えば、第1変動開始指定コマンド受信フラグまたは第2変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ074AKS006；No）、演出制御用CPU120は、保留表示設定処理を終了する。 20

【0642】

一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ074AKS006；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ074AKS007）。受信した変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第1変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ074AKS007；No）、演出制御用CPU120は、図12-7（A）に示す第1始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第1保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置5の第1保留表示部5HLにおいて、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示をアクティブ表示領域に移動（シフト）させるとともに、「2」～「4」に対応する各第1保留表示の表示位置を1つずつ右方向に移動（シフト）させる（ステップ074AKS008）。 30

【0643】

ステップ074AKS008の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせてから（ステップ074AKS009）、先読予告設定処理を終了する。なお、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容については、ステップS172の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。 40

【0644】

ステップ074AKS007の処理において、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ074AKS007；Yes）、演出制御用CPU120は、図12-7（B）に示す第2始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第2保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置5の第2保留表示部5HRにおいて、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表 50

示をアクティブ表示領域に移動（シフト）させるとともに、「2」～「4」に対応する各第2保留表示の表示位置を1つずつ左方向に移動（シフト）させる（ステップ074AKS010）。

【0645】

ステップ074AKS010の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせてから（ステップ074AKS011）、先読予告設定処理を終了する。なお、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容については、ステップS172の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。

10

【0646】

図12-19は、図7のステップS171において実行される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。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS551）。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合（ステップS551；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンド（変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA1-2、PC1-1）であるか否かを判定する（ステップS552）。

20

【0647】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップS552；Yes）、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS553）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

30

【0648】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップS552；No）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS554）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

【0649】

ステップS551の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合（ステップS551；No）、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、または、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS555）。特図表示結果が「突確」または「小当り」と判定した場合（ステップS555；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS556）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1またはPC1-2のいずれかが指定されたことに対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部に

40

50

設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。チャンス目決定テーブルには、例えば、突確大当り用のチャンス目として奇数で構成される「3」・「5」・「7」、小当り用のチャンス目として偶数で構成される「2」・「4」・「6」などが設定されていればよい。

【0650】

ステップS555の処理において特図表示結果が「突確」および「小当り」のいずれでもない判定した場合（ステップS555；No）、演出制御用CPU120は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS557）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

10

【0651】

ステップS553、S554、S556、S557の処理のいずれかを実行した後、演出制御用CPU120は、可変表示を開始してから保留表示の表示態様が変化するときまでの期間が異なる複数種類の変化演出のうち、いずれの種類の演出を実行するかを設定するための演出設定処理を実行する（ステップ074AKS021）。

20

【0652】

図12-20は、図12-19のステップ074AKS021において実行される演出設定処理の一例を示すフローチャートである。演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、今回実行する可変表示において、いずれかの保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定する（ステップ074AKS022）。ステップ074AKS022では、図12-9のステップ074AKS004にて決定された表示段階変化パターンを参照することにより、今回実行する可変表示において、表示された保留表示のうち少なくともいずれか1つ保留表示の表示態様が変化するか否か、またはアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定すればよい。

30

【0653】

今回実行する可変表示において保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化する場合（ステップ074AKS022；Yes）、演出制御用CPU120は、成功態様の演出を実行するための設定を行ってから（ステップ074AKS023）、演出設定処理を終了する。一方、今回実行する可変表示において保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化しない場合（ステップ074AKS022；No）、失敗態様の演出を実行するための設定、または演出を実行しない設定を行ってから（ステップ074AKS024）、演出設定処理を終了する。ステップ074AKS024において、失敗態様の演出を実行するか否かは、例えば、可変表示結果や変動パターンに応じて決定されればよい。

40

【0654】

この実施の形態における特徴部074AKの成功態様の演出は、流れ星の画像074AK001が変化対象の保留表示やアクティブ表示にぶつかることで、その表示態様を変化させる演出である。失敗態様の演出は、流れ星の画像074AK002が変化対象の保留表示やアクティブ表示にぶつかるものの、その表示態様を変化させない演出である。いずれの態様の演出も、同様の流れ星の画像であり、ぶつかった後になるまで対象の表示態様が変化するか否かが認識不可能となっている。また、モノクロ演出時には、変化対象の保留表示やアクティブ表示についてもモノクロ表示されることから、実行された演出が成功態様であるのか、失敗態様であるのかが、視認不可能となってい

50

る。

【0655】

ステップ074AKS023やステップ074AKS024の処理では、変化演出を実行する場合に、当該変化演出の実行期間（変化演出期間）についても合わせて設定される。当該変化演出期間は、実行中の可変表示がスーパーリーチのリーチ演出中に行われないような期間となっていれば、任意の期間でよい。これは、実行中のリーチ演出と、変化演出とで期待度が分散し、遊技者の注目が分散してしまうことを防止するものである。

【0656】

また、変化対象が複数ある場合には、保留毎（アクティブ表示も含む）に成功態様、失敗態様、変化演出なし、のいずれかに決定すればよい。また、表示態様変化パターンを決定するときに合わせて変化演出のパターンについても、1つの表示態様変化パターンにつき複数パターン存在する中からいずれかに決定してもよい。

【0657】

図12-19に示す可変表示開始設定処理の説明に戻り、ステップ074AKS021の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS560）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS161の保留表示設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（保留表示変化パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS559にて特定演出を実行すると判定された場合には、特定演出を実行することに対応した演出制御パターン（特定演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0658】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS561）。そして、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS562）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS559の処理において決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0659】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップS563）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0660】

図30は、図7に示すステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図30に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0661】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ

10

20

30

40

50

演出期間であるか否かを判定する（ステップS802）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップS802；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップS803）。

【0662】

ステップS803の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ074AKS031）。モノクロ演出の終了タイミングは、図12-16のステップ074AKS055にてタイミング1～タイミング3のいずれかに決定されていることから、ステップ074AKS031では、タイミング1～タイミング3のうち、決定された終了タイミングであるか否かを判定すればよい。

10

【0663】

モノクロ演出の終了タイミングである場合（ステップ074AKS031；Yes）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を終了するためのモノクロ演出終了制御を行い（ステップ074AKS032）、モノクロ演出フラグをオフ状態にクリアする（ステップ074AKS033）。ステップ074AKS032の処理では、モノクロ出力処理が終了するため、モノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻ることとなる。したがって、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するとともに、成功音を出力する制御が行われる。

20

【0664】

ステップ074AKS033の処理を実行した後、ステップS802にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップS802；No）、またはステップ074AKS031にてモノクロ演出の終了タイミングでないと判定した場合（ステップ074AKS031；No）、演出制御用CPU120は、成功態様または失敗態様の变化演出を実行するための変化演出期間であるか否かを判定する（ステップ074AKS034）。変化演出期間は、図12-20のステップ074AKS023またはステップ074AKS024にて変化演出を実行する設定が行われた際に合わせて設定されている。変化演出期間であると判定した場合（ステップ074AKS034；Yes）、演出制御用CPU120は、成功態様または失敗態様の变化演出を実行するための制御を行う（ステップ074AKS035）。ステップ074AKS035の処理では、モノクロ演出の実行中の特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の变化演出が実行されても、大当り期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示される。また、ステップ074AKS035の処理では、成功態様または失敗態様の变化演出の実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音と、成功演出または失敗演出が行われたことを聴覚により認識可能とする成功音または失敗音と、を出力する。ただし、モノクロ演出の実行中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）は、実行開始音のみ出力し、成功音または失敗音については出力しない。成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力すればよく、例えば、ステップ074AKS032の処理にて出力すればよい。これによれば、モノクロ演出の終了後に、変化対象の保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化していることを遊技者が容易に認識することができる。

30

40

【0665】

ステップ074AKS035の処理を実行した後、または変化演出期間でない場合（ステップ074AKS034；No）、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行う（ステップ808）。

50

【0666】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップS801；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を送信させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS809）。続いて、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS811）。次に、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新する（ステップS812）。

【0667】

ステップS808、S812のいずれかの処理を実行した後、または、ステップS809の処理において図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS809；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

【0668】

図12-22および図12-23は、モノクロ演出と変化演出が行われた場合における演出動作例を示している。図12-22（A）に示すように、保留が保留表示H1～保留表示H3の3つ記憶されている状態で、かつアクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示AHに対応する可変表示が行われている状態では、スピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音が出力されるとともに、遊技効果用の遊技効果ランプ9についても点灯している。

【0669】

そして、新たな遊技球が第1始動入賞口に入賞すると（保留表示H4が表示され）、図12-9の先読予告設定処理内にてモノクロ演出設定処理が行われ、モノクロ演出が実行されると、図12-22（B）に示すように、画像表示装置5において、背景画像や保留表示などがモノクロ態様で表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ9を消灯する制御が行われる。図12-22（B）では、図12-22（A）にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、保留表示H4の表示態様が、図12-12のPT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化する例を示している。なお、この例では、図12-16のステップ074AKS055にて、モノクロ演出の終了タイミングがスーパーリーチ中盤であるタイミングCに決定されているものとする。

【0670】

続いて、図12-22（C）に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示H1に対応する可変表示が開始されると、保留表示H1がアクティブ表示AHとして表示される。そして、保留表示H4の保留がPT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示H4の表示態様は変化する。したがって、図12-20のステップ074AKS023の処理にて設定された成功態様の変化演出が行われる。上述したように、モノクロ演出の実行中であることから、図12-22（C）に示すように、成功態様の変化演出が実行されても、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、成功音については出力されない。また、モノクロ演出中は保留表示がモノクロ態様で表示されているため、遊技者は、いずれの表示色に変化したのか（成功態様なのか失敗態様なのか）を視認できないこととなる。

【0671】

そして、図12-22（D）に示すように、スーパーリーチAのリーチ演出が行われ、図12-22（E）に示すように、保留表示H1に対応する可変表示が終了すると、図12-22（F）に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示H2に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示H4の保留は、PT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示H4の表示態様は変化しない。したがって、図12-20のステップ074AKS024の処理

10

20

30

40

50

にて失敗態様の变化演出の設定が行われた場合、図12-22(F)に示すように、失敗態様の变化演出が行われる。失敗態様の变化演出が実行されても、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、失敗音については出力されない。また、モノクロ演出中は保留表示がモノクロ態様で表示されているため、遊技者は、いずれの表示色に変化したのか(成功態様なのか失敗態様なのか)を視認できないこととなる。

【0672】

続いて、新たに遊技球が第1始動入賞口に入賞すると(保留表示H5が表示され)、図12-9の先読予告設定処理内にてモノクロ演出設定処理が行われるものの、モノクロ演出が実行中であるため、モノクロ演出の実行設定は行われない(図12-16参照)が、図12-9のステップ074AKS003およびステップ074AKS004の処理は実行されるため、保留表示の表示態様は変化することとなる。図12-22(G)は、図12-22(F)にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、保留表示H5の表示態様が、図12-13のPT3-2-04の表示態様変化パターンにしたがって変化する例を示している。

【0673】

次に、図12-22(H)に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示H3に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示H4の保留は、PT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示H4の表示態様は変化しない一方で、保留表示H5の保留は、PT3-2-04の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示H5の表示態様は変化する。そのため、保留表示H4については失敗態様の变化演出が、保留表示H5については成功態様の变化演出が、それぞれ行われることとなる。なお、上述したように、モノクロ演出の実行中であるため、それぞれの変化演出が成功態様であるのか、失敗態様であるのかについては、遊技者は認識することができないものとなっている。

【0674】

そして、図12-23(I)に示すように、スーパーリーチAのリーチ演出が行われ、図12-23(J)に示すように、保留表示H3に対応する可変表示が終了すると、図12-23(K)に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示H4に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示H4の保留(アクティブ表示AH)は、PT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示においてアクティブ表示AHの表示態様は変化する。したがって、図12-23(L)に示すように、成功態様の变化演出が行われる。なお、図12-23(L)では、図12-20のステップ074AKS023の処理において、スーパーリーチのリーチ演出中を変化演出期間とした例を示している。一方、保留表示H5の保留は、図12-13のPT3-2-04の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示H5の表示態様は変化しない。図示する例では、保留表示H5の保留について、図12-20のステップ074AKS024の処理にて変化演出を実行しない設定を行った場合の例を示している。

【0675】

スーパーリーチ中盤になると、図12-21のステップ074AKS031にてモノクロ演出終了タイミングと判定され、図12-23(M)に示すように、モノクロ演出が終了し、これに合わせて、遊技効果用の遊技効果ランプ9を点灯させるとともに、スピーカ8L、8Rから成功音を出力する。なお、この例では、モノクロ演出中に1回でも表示態様に変化すれば成功音を出力するようにしているが、例えば1回変化するまでに失敗演出が2回、成功演出が1回行われた場合には、失敗音を2回出力した後に、成功音を1回出力するようにして、表示態様は何回目の変化演出にて変化したのかを、遊技者の聴覚により認識可能としてもよい。これによれば、表示態様に変化したタイミングを遊技者に報知することができ、遊技興趣を向上させることができる。図12-23(M)に示すように、モノクロ演出が終了することにより、保留表示H5の表示色およびアクティブ表示AH

の表示色が視認可能となる。その後、可変表示が終了する。なお、図12-23(M)に示す例では、アクティブ表示AHの表示態様は、図12-12のPT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、「赤」となっており、その後の可変表示結果は「大当たり」となる。保留表示H5は、図12-13のPT3-2-04の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、図12-23(M)に示す例では、「緑」の表示態様となっている。なお、表示態様の変化としては、色に加え、形状が変化するようにしてもよい。また、例えばアクティブ表示や保留表示の周りに表示されたエフェクト画像の色が変化するようにしてもよい。さらに、アクティブ表示や保留表示の形状が変化することに加え、エフェクト画像の色も変化するようにしてもよい。このような変化をモノクロ演出中に行ってもよいし、これらの変化が行われることでモノクロ演出が開始されるようにしてもよい。

10

【0676】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部074AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0677】

演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行可能であり、モノクロ演出の実行中（特定演出状態）は、保留表示やアクティブ表示を含む画像の色数を、通常演出状態よりも少なく表示する。特定演出状態は、通常演出状態よりも大当たり期待度が高く、通常演出状態では、変化演出を実行することで保留表示やアクティブ表示の表示色を期待度に応じた色に変化させて表示する一方で、特定演出状態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に関わらず共通の色で表示するモノクロ出力処理が行われる。そして、特定演出状態から通常演出状態に移行したときに、モノクロ出力処理が終了し、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に応じた色で表示する。したがって、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0678】

また、演出制御用CPU120は、特定演出状態中、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に関わらず、第1段階の「白」で表示する。したがって、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0679】

また、演出制御用CPU120は、ステップ074AKS056の処理にて、例えば、モノクロ演出により、モノクロ対象の画像が白黒の2色で表示される場合、遊技効果ランプ9の点灯色についても、白黒の2色にするなど、モノクロ態様の画像の色数に対応した色数とする。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

30

【0680】

また、演出制御用CPU120は、ステップ074AKS056の処理にて、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）を開始する。これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像をモノクロ態様で表示する。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

40

【0681】

また、演出制御用CPU120は、特定演出状態中、出力音を消音し、変化演出については、実行開始音のみ出力して成功音または失敗音については出力しない。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができるとともに、変化演出の実行開始を認識させることができる。そして、成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力する。これによれば、保留表示やアクティブ表示といった特定表示が変化したことを認識しやすくすることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0682】

（特徴部074AKの変形例）

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。

50

例えば、パチンコ遊技機 1 では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。

【0683】

上記実施の形態では、モノクロ演出実行中の特定演出状態において、可変表示対応表示と背景画像がモノクロ態様となる例を示したが、これは一例である。例えば、可変表示対応表示の他、表示されるキャラクタやメッセージの色により期待度を報知するなど、表示する色により大当り期待度を報知する画像についてはモノクロ態様としてよい。これによれば、特定演出状態の演出効果として、より好適に期待度を認識できない状態とすることができ、遊技者の期待感を煽ることができる。一方、これとは反対に、演出制御基板 12 の側の抽選により表示する画像ではなく（期待度に応じて抽選して表示する画像ではなく）、主基板 11 の側から送信されたコマンド等による情報を表示するための画像（特別情報）については、モノクロ態様とせず、通常態様（例えばフルカラーなど）で表示するものとする。具体的に、数字のみで構成され、例えば、奇数は赤色、偶数は青色、で表示される（飾り図柄と同じ色で表示される）、遊技者から常時視認可能な常時小図柄や、特図 1 と特図 2 の保留数を数字で表示することで、保留数を遊技者が特定可能に表示する常時保留数表示や、右打ち表示などについては、モノクロ演出においてモノクロ態様としないよう制御すればよい。なお、右打ち表示については、確変状態において表示されるものであることから、確変状態においても、モノクロ演出を実行可能であってよい。さらに、通常演出状態において、常時小図柄や、常時保留数表示や、右打ち表示などをモノクロ態様で表示し、特定演出状態において、赤色等の他の色にて表示してもよい。これによれば、特別情報により示唆される内容については特定演出状態であっても認識でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0684】

また、上記実施の形態では、特定演出状態において、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示（特定表示）を、第 1 段階である「白」で表示する例を示したが、通常演出状態では表示されない表示態様であって、特定演出状態でのみ表示される表示態様で表示してもよい（例えば、期待度に関わらず灰色とするなど）。

【0685】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出が実行される場合には、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が必ず変化する例を示したが、これは一例である。例えば、図 12-16 のステップ 074AKS052 の処理を実行せず、保留表示やアクティブ表示の表示態様に変化するか否かに関わらず、モノクロ演出を実行してもよい。

【0686】

さらに、上記実施の形態では、モノクロ演出の実行開始タイミングが始動入賞時である（すなわち、遊技媒体が入賞したタイミングである）例を示したが、これは一例である。モノクロ演出の実行タイミングは、可変表示中の所定タイミングであってもよく、例えば、フレームの色が白、青、緑、赤、といった順に変化していくステップアップ予告の実行開始時をモノクロ演出の実行タイミングとし、フレームの色がどの段階まで変化したかが、当該モノクロ演出の終了まで遊技者が特定できないようにしてもよい。すなわち、表示する色により大当り期待度を報知する演出の実行中にモノクロ演出が実行できれば、モノクロ演出の実行タイミングは任意のタイミングであってよい。

【0687】

（特徴部 75AK に関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部 075AK について説明する。この実施の形態の特徴部 075AK におけるパチンコ遊技機 1 では、特徴部 074AK とは異なり、保留表示やアクティブ表示といった特定表示の表示態様（表示色）が変化することで、モノクロ演出が終了する。すなわち、変化タイミングがモノクロ演出の終了タイミングとなっている。以下、このような特徴を有する特徴部 075AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明す

る。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分や、特徴部 074AK で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【0688】

図 12-25 は、特徴部 075AK にて実行される先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、特徴部 074AK にて実行される先読予告設定処理と同様の処理を行う部分には、図 12-9 に示す先読予告設定処理と同じ番号を付している。図 12-25 に示す先読予告設定処理では、ステップ 074AKS003 にて、表示される保留表示の最終的な表示態様としてのアクティブ表示の表示態様を決定した後、モノクロ演出等設定処理を実行する（ステップ 075AKS001）。ステップ 075AKS001 のモノクロ演出等設定処理は、モノクロ演出の実行有無とその終了タイミング、保留表示やアクティブ表示の表示態様変化パターンを決定する処理である。

10

【0689】

図 12-25 は、図 12-24 のステップ 075AKS001 にて実行されるモノクロ演出等設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図示する例では、図 12-16 のモノクロ演出設定処理と同様の処理を行う部分には、図 12-16 と同じ番号を付している。図 12-25 に示すモノクロ演出等設定処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、図 12-16 のモノクロ演出設定処理と同様に、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定し（ステップ 074AKS051）、オフ状態である場合（ステップ 074AKS051; No）、先読予告の対象となった今回の保留よりも前に、表示態様が変化する保留（アクティブ表示を含む）が存在するか否か、すなわち、手前に存在する保留やアクティブ表示の表示態様（手前の表示態様）が変化するか否かを判定する（ステップ 074AKS051A）。モノクロ演出フラグがオン状態である場合や（ステップ 074AKS051; Yes）、手前の表示態様に変化する場合（ステップ 074AKS051A; Yes）、演出制御用 CPU 120 は、モノクロ演出等設定処理を終了する。

20

【0690】

手前の表示態様に変化しない場合（ステップ 074AKS051A; No）、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示の表示態様が「白」以外であるか否かを判定する（ステップ 075AKS012）。アクティブ表示の表示態様が「白」以外であるか否かについては、図 12-24 のステップ 074AKS003 で決定したアクティブ表示の表示態様を確認することにより判定すればよい。アクティブ表示の表示態様が「白」である場合（ステップ 075AKS012; No）、すなわち、アクティブ表示の表示態様が保留表示から変化しない場合、演出制御用 CPU 120 は、保留数に応じて PT 4-4-01、PT 3-1-01、PT 2-2-01 のいずれかの表示態様変化パターンに決定して（図示省略）、モノクロ演出等設定処理を終了する。

30

【0691】

アクティブ表示の表示態様が「白」以外の「青」、「緑」、または「赤」である場合（ステップ 075AKS012; Yes）、演出制御用 CPU 120 は、モノクロ演出の実行有無を、可変表示結果に応じて、図 12-17 に示す決定割合に従って決定する（ステップ 074AKS053）。ステップ 074AKS053 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、モノクロ演出を実行すると決定したか否か、すなわち、モノクロ演出実行有りか否かを判定する（ステップ 074AKS054）。

40

【0692】

モノクロ演出を実行しない場合、すなわちモノクロ演出実行なしの場合（ステップ 074AKS054; No）、演出制御用 CPU 120 は、図 12-11～図 12-15 に示す表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合にしたがって、ステップ 074AKS003 で決定したアクティブ表示の表示態様および第 1 特図保留記憶数指定コマンドと第 2 特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数に応じて表示態様変化パターンを決定し（ステップ 075AKS013）、モノクロ演出等設定処理を終了する。

【0693】

50

モノクロ演出を実行する場合、すなわちモノクロ演出実行有りの場合（ステップ074AKS054；Yes）、演出制御用CPU120は、図12-26（A）に示す表示態様変化パターン決定テーブル（モノクロ時）にしたがって、ステップ074AKS003で決定したアクティブ表示の表示態様および第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数に応じて表示態様変化パターンを決定する（ステップ075AKS014）。

【0694】

図12-26（A）に示す表示態様変化パターン決定テーブル（モノクロ時）は、モノクロ演出を実行する場合における保留表示とアクティブ表示の表示態様の变化パターンを決定するために参照されるテーブルである。特徴部075AKでは、モノクロ演出が実行される場合、保留表示の表示態様は変化せずに、アクティブ表示の表示態様のみが変化する変化パターンに決定される。具体的に、図示するように、保留表示の表示態様は「白」であり、アクティブ表示の表示態様が「青」～「赤」のいずれかとなる表示態様変化パターンに決定されるよう、保留数に応じてそれぞれの表示態様変化パターンが設定されている。

10

【0695】

図12-25に戻り、ステップ075AKS014にて表示段階変化パターンを決定した後、演出制御用CPU120は、図12-26（B）に示すアクティブ表示変化タイミング決定テーブルにしたがって、アクティブ表示を変化させるタイミングを、アクティブ表示の表示態様に応じてタイミングA～タイミングCのいずれかのタイミングに決定する（ステップ075AKS015）。

20

【0696】

この実施の形態における特徴部075AKの「タイミングA」はリーチ前のタイミング、すなわちリーチ状態となる直前のタイミングであり、「タイミングB」はスーパーリーチのリーチ演出開始時のタイミングであり、「タイミングC」はスーパーリーチのリーチ演出の中盤のタイミングである。すなわち、「タイミングA」タイミングが、可変表示を開始してから最も早いタイミングであり、次に「タイミングB」が早く、「タイミングC」が最も遅いタイミングとなっている。図12-26に示すように、この実施の形態における特徴部075AKでは、「タイミングC」>「タイミングB」>「タイミングA」の順に、アクティブ表示の表示態様が期待度の高い態様へ変化するようになっており、可変表示を開始してから変化するまでのタイミングが遅いほど、アクティブ表示の表示態様が遊技者にとって期待度の高い表示色へ変化する割合が高いように、決定割合が設定されている。

30

【0697】

図12-25に戻り、ステップ075AKS015の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該ステップ075AKS015の処理で決定した変化タイミングの直後のタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定する（ステップ075AKS016）。これにより、アクティブ表示の表示態様が変化したタイミングでモノクロ出力処理が終了し、変化した表示態様にてアクティブ表示が表示されることとなる。ステップ075AKS016の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行するモノクロ演出実行制御を行い（ステップ074AKS056）、モノクロ演出フラグをオン状態にセットしてから（ステップ074AKS057）、モノクロ演出等設定処理を終了する。なお、当該ステップ074AKS056の処理が行われることで、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）が開始され、これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像がモノクロ態様で表示されることとなる点は、特徴部074AKと同様である。また、モノクロ演出実行中の特定演出状態では、保留表示やアクティブ表示が第1段階の「白」で表示され（変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色で表示される）、モノクロ演出の実行に合わせて効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ9を消灯する制御が行われる点についても、特徴部0

40

50

74AKと同様である。

【0698】

図12-24に戻り、ステップ074AKS001の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図12-25のステップ075AKS013やステップ075AKS014で決定した表示態様変化パターンに従って、第1保留表示または第2保留表示を表示する（ステップ075AKS002）。ステップ075AKS002の処理を実行した後は、図12-9に示す先読予告設定処理と同様の処理を行う（特徴部074AKと同様の処理を行う）。

【0699】

図12-27は、特徴部075AKにおける可変表示開始設定処理にて行われる変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである（図12-19参照）。なお、特徴部075AKにて行われる変化演出設定処理は、特徴部074AKにて行われる変化演出設定処理に加え、ステップ075AKS021～ステップ075AKS023の処理を実行する点で相違するが、その他の点では一致する。

【0700】

図12-27に示す変化演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ075AKS021）。モノクロ演出フラグがオフ状態である場合（ステップ075AKS021；No）、演出制御用CPU120は、特徴部074AKと同様、ステップ074AKS022～ステップ074AKS024の処理を実行する。

【0701】

一方、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされている場合（ステップ075AKS021；Yes）、演出制御用CPU120は、今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定する（ステップ074AKS022）。今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合（ステップ074AKS022；No）、演出制御用CPU120は、そのまま変化演出設定処理を終了する。

【0702】

今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変わる場合（ステップ074AKS022；Yes）、演出制御用CPU120は、変化演出の実行パターンである変化演出パターンを、図12-28に示す変化パターン決定テーブルにしたがって、図12-25のステップ075AKS015にて決定した変化タイミングに応じて設定してから（ステップ075AKS023）、変化演出設定処理を終了する。

【0703】

図12-28は、変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。図示するように、図12-25のステップ075AKS015にて決定した変化タイミングがタイミングC、すなわち、スーパーリーチ中盤である場合、タイミングAであるリーチ状態の直前において失敗態様の変化演出を行い、タイミングBであるスーパーリーチのリーチ演出開始時において失敗態様の変化演出を行い、タイミングであるスーパーリーチ中盤において成功態様の変化演出を実行するパターン1の変化演出パターンが設定される。図12-25のステップ075AKS015にて決定した変化タイミングがタイミングB、すなわち、スーパーリーチのリーチ演出開始時である場合、タイミングAであるリーチ状態の直前において失敗態様の変化演出を行い、タイミングBであるスーパーリーチのリーチ演出開始時において成功態様の変化演出を実行するパターン2の変化演出パターンが設定される。図12-25のステップ075AKS015にて決定した変化タイミングがタイミングC、すなわち、リーチ状態の直前である場合、タイミングAであるリーチ状態の直前において成功態様の変化演出を実行するパターン3の変化演出パターンが設定される。

【0704】

なお、図示する例では、アクティブ表示の表示態様が変わらないタイミングにおいて失敗態様の変化演出を実行する例を示しているが、変化演出を実行しないパターンがあっ

10

20

30

40

50

もよい。

【0705】

図12-29は、モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。図12-29(A)に示すように、保留が保留表示H1の1つ記憶されている状態で、かつアクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示AHに対応する可変表示が行われている状態では、スピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音が出力されるとともに、遊技効果用の遊技効果ランプ9についても点灯している。

【0706】

そして、新たな遊技球が第1始動入賞口に入賞すると保留表示H2が表示され、図12-24の先読予告設定処理内にてアクティブ表示の表示態様が決定されるとともに、モノクロ演出設定処理にてモノクロ演出が実行されると、図12-29(B)に示すように、画像表示装置5において、背景画像や保留表示などがモノクロ態様で表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ9を消灯する制御が行われる。図12-29(B)では、図12-29(A)にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、図示する例では、保留表示H2におけるアクティブ表示の表示態様が「赤」に決定され(図12-24のステップ074AKS003)、PT2-4-02の表示態様変化パターンに決定されるとともに(図12-25のステップ075AKS014)、アクティブ表示変化タイミングがタイミングCに決定されているものとする(図12-25のステップ075AKS015)。すなわち、パターン1の変化演出パターンにしたがって、失敗態様、成功態様の变化演出が実行される(図12-27、図12-28参照)。

【0707】

続いて、図12-29(C)に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示H1に対応する可変表示が開始されると、保留表示H1がアクティブ表示AHとして表示される。そして、図12-29(D)に示すように、保留表示H1に対応する可変表示が終了し、保留表示H2に対応する可変表示が開始されると、図12-29(E)に示すように保留表示H2がアクティブ表示AHとして表示される。図12-29(E)に示す例では、当該保留表示H2に対応する可変表示がリーチ状態となる直前のタイミング(タイミングA)の例を示している。パターン1の変化演出パターンにしたがって失敗態様、成功態様の变化演出が実行されることから、図示する例では、当該リーチ状態の直前のタイミング(タイミングA)において失敗態様の变化演出が行われた場合について示している。なお、変化演出において、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、成功音や失敗音については出力されないことについては、特徴部074AKと同様である。

【0708】

そして、リーチ状態となった後、スーパーリーチのリーチ演出が開始される(タイミングBのタイミングとなる)と、図12-29(F)に示すように、再度失敗態様の变化演出が行われ、スーパーリーチ中盤のタイミングCとなると、図12-29(G)に示すように、成功態様の变化演出が行われ、これによりモノクロ演出の終了タイミングとなり、図12-29(H)に示すように、モノクロ演出が終了し、これに合わせて、遊技効果用の遊技効果ランプ9を点灯させるとともに、スピーカ8L、8Rから成功音を出力する。図12-29(H)に示すように、アクティブ表示の表示態様が変化することによりモノクロ演出が終了し、アクティブ表示AHの表示色が視認可能となる。なお、図12-29(H)に示す例では、アクティブ表示AHの表示態様は、図12-15のPT2-4-02の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、「赤」となっており、その後の可変表示結果は「大当たり」となる。

【0709】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部075AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0710】

演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行可能であり、モノクロ演出の実行中（特定演出状態）は、保留表示やアクティブ表示を含む画像の色数を、通常演出状態よりも少なく表示する。特定演出状態は、通常演出状態よりも大当たり期待度が高く、通常演出状態では、変化演出を実行することで保留表示やアクティブ表示の表示色を期待度に応じた色に変化させて表示する一方で、特定演出状態では、アクティブ表示の表示態様を変化させた直後のタイミングで特定演出状態から通常演出状態に移行させる。したがって演出パターンが多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【0711】

また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様を変化させる成功態様の変化演出と、アクティブ表示の表示態様を変化させない失敗態様の変化演出とを実行可能である。そして、成功態様の変化演出が実行されアクティブ表示の表示態様に変化した直後のタイミングでモノクロ演出を終了させる。したがって、アクティブ表示の表示態様に変化したことを容易に認識することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0712】

また、演出制御用CPU120は、保留表示を表示したタイミング、すなわち遊技媒体が入賞したタイミングで実行される先読予告設定処理においてモノクロ演出等設定処理を実行してモノクロ演出を開始する。そして、当該対象の保留表示に対応する可変表示が開始され、アクティブ表示として表示された後、当該アクティブ表示について成功態様の変化演出が実行された直後のタイミングでモノクロ演出を終了する。したがって、アクティブ表示の表示色を変化したことを容易に認識でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0713】

また、演出制御用CPU120は、タイミングA～タイミングCのいずれかのタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化させる。そして、図12-26（B）に示すように、変化させるタイミングが遅いほど、期待度の高いアクティブ表示の表示態様に変化するから、変化するタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなっている。これによれば、演出パターンが多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【0714】

（特徴部075AKの変形例）

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機1では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。さらに、上記特徴部074AKの変形例で示した特徴の全部または一部を組み合わせてもよい。

【0715】

上記実施の形態では、モノクロ演出を実行中の特定演出状態においてアクティブ表示の表示態様に変化するタイミングを、図12-25のステップ075AKS015の処理にて図12-26（B）のタイミングA～タイミングCのいずれかに決定する例を示したが、この他にも、例えば、通常演出状態においても、保留表示やアクティブ表示の表示態様に変化するタイミングを、図12-26（B）のタイミングA～タイミングCのいずれかに決定するようにしてもよい。この場合、アクティブ表示の表示態様に変化するタイミングは、特定演出状態である場合の方が、通常演出状態である場合よりもタイミングCに決定される割合が高くなるようにしてもよい。これによれば、モノクロ演出実行中の特定演出状態に対する期待感を向上させることができる。

【0716】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出の終了タイミングがアクティブ表示の表示態様に変化した直後である例を示したが、これに限らず、変化するタイミングと同タイミングであってもよい。また、アクティブ表示の表示態様に限られず、保留表示の表示態様に変化した直後のタイミングや変化したタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとしてもよい。すなわち、特定演出状態の終了タイミングとしては、少なくとも変化演出が実行

されて、保留表示やアクティブ表示の表示態様（表示色）が変化したタイミングを含んでいればよく、変化したと同時にタイミングや変化直後のタイミング、変化した可変表示の終了タイミングであってもよい。なお、この場合、保留記憶数が「3」以上である場合にモノクロ演出を実行可能とし、当該保留表示が2回シフトした後に表示態様に変化した以降のタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定すればよい。具体的には、図12-25のモノクロ演出等設定処理において、保留記憶数が「3」以上であることを条件にモノクロ演出の実効有無を決定し、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出の実行を開始してから保留がシフトした回数をカウントする。そして、カウント値が「2」以上である場合に、モノクロ演出の終了条件が成立したとし、それ以降の保留表示の表示態様に変化するタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定すればよい。これによれば、表示態様を変化することをモノクロ演出の終了条件とするものの、モノクロ演出の視認期間を確保することができ、演出効果を向上させることができる。

10

【0717】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出が実行される場合、必ずアクティブ表示の表示態様に変化する例を示したが、これは一例である。モノクロ演出が実行される場合であっても、アクティブ表示の表示態様に変化しない場合があってもよい（すなわち、アクティブ表示の表示態様に変化しない場合にモノクロ演出を実行する決定を行ってもよい）。この場合、モノクロ演出は、当該モノクロ演出を実行すると決定した際に対象となった保留に対応する可変表示の終了により、終了すればよい。

20

【0718】

（特徴部153SGに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部153SGにおける遊技機につき、図12-30～図12-44を参照して説明する。

【0719】

図12-30は、この実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御プロセス処理（S76）のフローチャートの一部である。この実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御プロセス処理では、図7に示す先読予告設定処理（S161）の実行後に、第1保留記憶表示エリア153SG005D及び第2保留記憶表示エリア153SG005U（図12-42参照）に表示されている保留記憶表示の表示態様や表示数を始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aに応じて更新する保留表示更新処理を実行した後に図7に示すS170～S177のいずれかの処理を実行するようになっている。始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aは、上記特徴部074AKにおける第1始動入賞時コマンドバッファおよび第2始動入賞時コマンドバッファに対応するもので（図12-7参照）、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域で、アクティブ表示に対応）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域で、アクティブ表示に対応）とが設けられている。

30

40

【0720】

図12-31は、演出制御用CPU120が、図12-30に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理（S161）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194A内容をチェックし（153SGS241）、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（153SGS242）。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が1～4のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する（153SGS243）。

50

【0721】

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

10

【0722】

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

20

【0723】

153SG246においては、例えば、図12-32（A）に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図12-32（A）に示す決定割合の設定例では、153SGS245の処理において特定した大当たり種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0724】

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

30

40

【0725】

ここで、図12-32（A）に示すように、大当たり種別が大当たりA（非確変大当たり）である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、55%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、20%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定さ

50

れる。また、大当り種別が大当りBまたは大当りC（確変大当り）である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、55%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。

【0726】

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

【0727】

具体的には、図12-32（B）に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当りであり変動カテゴリがその他である場合（ノーマルリーチはずれまたは小当りである場合）は、75%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、55%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、25%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。

【0728】

つまり、図12-32（A）及び図12-32（B）に示すようにこの実施の形態の特徴部153SGにおいては、保留表示予告演出が実行される場合は保留表示予告演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるようになっており、表示パターンβにて保留表示予告演出が実行される場合は、表示パターンαにて保留表示予告演出が実行される場合よりも高い割合で大当り種別が大当りBまたは大当りC（確変大当り）となるように設定されている。このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待度を高めることができる。

【0729】

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

【0730】

尚、この実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果が大当りとなる場合に決定可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図12-32に示すように、表示パターンγや表示パターンδが決定される場合とは可変表示結果

が大当たりもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターン γ や表示パターン δ （青色や赤色のカメラの態様）の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図12-32（B）に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当たり）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されないことがない。

【0731】

図12-31に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS246または153SGS249の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS250）。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに153SGS246または153SGS249の処理にて決定した表示パターンに対応した値（1～4のいずれか）をセットして先読予告設定処理を終了する（153SGS247）。尚、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットして先読予告設定処理を終了する（153SGS251）。

【0732】

図12-33は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（153SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（153SGS271；Y）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第1特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目～4個目の第1特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（153SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0733】

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。

【0734】

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

10

20

30

40

50

【0735】

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。

【0736】

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

【0737】

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

【0738】

尚、本特徴部153SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りであることを示すチャンス目（3図柄が特定の法則の下で不揃いとなる「334」、「556」、「778」等）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0739】

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。

【0740】

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（153SGS277）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は153SGS285に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリーチ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（153SGS278）。つまり、この実施の形態の特徴部153SGでは、153SGS277～153SGS278に示すように、後部可変表示中示唆演出（大当たり示唆演出

10

20

30

40

50

や設定示唆演出)は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

【0741】

尚、この実施の形態の特徴部153SGにおけるスーパーリーチの可変表示においては、図12-41に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当たりとなること画像表示装置5に表示するキャラクタによって示唆するキャラクタ演出または当該可変表示結果が大当たりとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能であるとともに、該可変表示の後半であるリーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当たりとなることを示唆する大当たり示唆演出またはパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっている。つまり、153SGS278の処理は、後部可変表示中示唆演出を実行するか否かと該後部可変表示中示唆演出としてリーチ演出中に大当たり示唆演出と設定示唆演出のどちらを実行するかを決定する処理である。

【0742】

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

【0743】

そして、演出制御用CPU120は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS281)。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間(図12-41(A)に示すようにリーチ演出の開始から5秒後)に応じた値をセットして153SGS285に進み(153SGS282)、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間(図12-41(B)に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値(具体的には、タイマ演出の演出パターンが25秒間の演出期間であるパターンTS-1である場合はリーチ演出の開始から5秒後、タイマ演出の演出パターンが30秒間の演出期間であるパターンTS-2である場合はリーチ演出の開始から10秒後))をセットして153SGS285に進む(153SGS283)。

【0744】

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

【0745】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn

10

20

30

40

50

(1～N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0746】

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

10

【0747】

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

【0748】

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

20

【0749】

図12-34は、図12-33に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理(153SGS278)を示すフローチャートである。図11-34に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aを参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する(153SGS301)。尚、該処理では、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの「1-0」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの「2-0」のエントリを特定すればよい。

30

【0750】

次いで、演出制御用CPU120は、153SGS301において特定した保留表示フラグの値にもとづいて後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出を決定する(153SG302)。

40

【0751】

具体的には、図12-35(A)に示すように、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「0」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、90%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、10%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行を決定し、0%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「1」または「2」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、50%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、50%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行を決

50

定し、0 %の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【0752】

更に、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「3」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、30 %の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、35 %の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、35 %の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「4」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、0 %の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30 %の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、70 %の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

10

【0753】

つまり、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「1」や「2」である場合）よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

20

【0754】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

30

【0755】

以上から、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

40

【0756】

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

【0757】

図12-34に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS303）。153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後

50

部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS304）。

【0758】

153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当り示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（153SGS305）。

【0759】

尚、153SGS305の処理において決定可能な演出パターンとしては、図12-35（B）に示すように、パターンAS-1～パターンAS-3までの計3個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンAS-1は、当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターンAS-2は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンAS-1よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）であり、パターンAS-3は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：高）である。

【0760】

そして、前述した153SGS305の処理では、図12-36に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当りである場合は、大当り示唆演出の演出パターンを10%の割合でパターンAS-1に決定し、30%の割合でパターンAS-2に決定し、60%の割合でパターンAS-3に決定する。

【0761】

一方、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、RAM122を参照し、CPU103から受信した設定値指定コマンドから設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を特定する（153SGS306）。そして、演出制御用CPU120は、特定した設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（153SGS307）。

【0762】

尚、153SG307において決定可能な演出パターンとしては、図12-35（B）に示すように、パターンSS-1～パターンSS-5までの計5個のパターンが設けられている。これらパターンSS-1～パターンSS-5のうち、パターンSS-1は、設定値が奇数（例えば1、3、5）である可能性を示唆し、パターンSS-2は、設定値が偶数（例えば、2、4、6）である可能性を示唆し、パターンSS-3は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3または5）である可能性を示唆し、パターンSS-4は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4または6）である可能性を示唆し、パターンSS-5は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

【0763】

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。

【0764】

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

【0765】

前述した153SGS307の処理において演出制御用CPU120は、図12-37に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、演出パターンを60%の割合でパターンSS-1に決定し、25%の割合でパターンSS-2に決定し、9%の割合でパターンSS-3に決定し、6%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、演出パターンを25%の割合でパターンSS-1に決定し、60%の割合でパターンSS-2に決定し、6%の割合でパターンSS-3に決定し、9%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、演出パターンを50%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定し、20%の割合でパターンSS-3に決定し、10%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。

10

【0766】

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

20

【0767】

このように、本特徴部153SGでは、設定値示唆演出がパターンSS-1やパターンSS-2にて実行されることで設定値が1~4のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターンSS-3やパターンSS-4にて実行されることによって設定値が5または6であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターンSS-5にて実行される場合は、設定値が6であることが確定する。

30

【0768】

図12-38は、図12-33に示す可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理(153SGS280)を示すフローチャートである。図12-38に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する(153SGS311)。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する(153SGS312)。

【0769】

後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合は、大当たり示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する(153SGS313)。具体的には、図12-39(A)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、40%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、70%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、25%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、5%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

40

【0770】

つまり、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合に

50

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

【0771】

また、演出制御用CPU120は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する(153SGS314)。具体的には、図12-39(B)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、30%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、70%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、20%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【0772】

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

【0773】

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

【0774】

そして、図12-38に示すように、演出制御用CPU120は、153SGS313または153SGS314の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS315)。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する(153SGS316)。

【0775】

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

【0776】

尚、153SGS317の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図12-39(C)に示すように、パターンCS-1及びパターンCS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンCS-1は、画像表示装置5において図示しないキャラクタAを表示することによって可変表示結果が大当たりとなる割合が最も低いことを示唆する演出パターン(大当たり期待度：低)であり、パターンCS-2は、画像表示装置5において図示しないキャラクタBを表示することによって可変表示結果が大当たりとなる割合がパターンCS-1よりも高いことを示唆する演出パターン(大当たり期待度：中)である。

【0777】

このため、153SGS317の処理において演出制御用CPU120は、図12-40(A)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを20%の割合でパターンCS-1に決定し、80%の割合でパターンCS-2に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを80%の割合でパターンCS-1に決定し、20%の割合でパターンCS-2に決定する。

【0778】

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

【0779】

153SGS318の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図12-39(C)に示すように、パターンTS-1及びパターンTS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンTS-1は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する(大当たり期待度：高)とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタXの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出であり、パターンTS-2は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する(大当たり期待度：高)とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタYの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出である(図12-40(C)及び図12-42(D)及び図12-42(E)参照)。

【0780】

このため、153SGS318の処理において演出制御用CPU120は、図12-40(B)に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当たり示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。また、演出制御用CPU120は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。

【0781】

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

【0782】

以上、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、図12-39(D)に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるようになっている。

【0783】

図12-33～図12-41に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理(S172)

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

【0784】

尚、図12-41（A）及び図12-41（B）に示すように、本特徴部153SGにおける後部可変表示中示唆演出としての大当り示唆演出や設定示唆演出は、リーチ演出の実行期間中において非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い期間である7秒間に亘って実行される。このため、仮に遊技者が画像表示装置5から一瞬目を離したとしても、遊技者が大当り示唆演出や設定示唆演出を見逃してしまうことを防ぐことが可能となっている。

【0785】

次に、本特徴部153SGにおける可変表示中の演出態様について図12-42～図12-44にもとづいて説明する。まず、図12-42（A）及び図12-42（B）に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターンγまたは表示パターンδに決定されると、第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

【0786】

そして、図12-42（C）～図12-42（E）に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターンTS-1である場合は、図12-42（D）に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタXの画像153SG005Xが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である25秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターンTS-2である場合は、図12-42（E）に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタYの画像153SG005Yが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である30秒間のタイマの更新表示が開始される。

【0787】

次いで、図12-43（F）～図12-43（H）に示すように、後部可変表示中示唆演出までのタイマの更新表示とともに可変表示が進行すると、スーパーリーチ演出が開始される。そして、該スーパーリーチ演出の実行中にタイマが0秒に到達する（タイマ演出が終了する）と、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出または設定示唆演出が開始される。

【0788】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターンAS-1であれば、図12-43（I）に示すように、画像表示装置5において「チャンス！」等の大当り期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンAS-2であれば、図12-43（J）に示すように、画像表示装置5において「熱い！」等の大当り期待度がパターンAS-1よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンAS-3であれば、図12-43（K）に示すように、画像表示装置5において「激アツ！」等の大当り期待度がパターンAS-2よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

10

20

30

40

50

【0789】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図12-44(L)～図12-44(P)に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターンSS-1～パターンSS-4である場合は、画像表示装置5においてそれぞれ異なるキャラクタの設定値示唆画像131SG005H、131SG005I、131SG005J、131SG005Kが表示されることで、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターンSS-5である場合は、パターンSS-1～パターンSS-4において画像表示装置5に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像131SGS005Lが画像表示装置5において表示される。

10

【0790】

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

20

【0791】

以上、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、大当たり期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当たり期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図12-39(D)に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いことによって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

30

【0792】

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

【0793】

尚、この実施の形態の特徴部153SGでは、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示(図12-42(D)及び図12-42(E)参照)により明確に報知する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない(大凡の期間のみを示唆する)ようにしてもよい。

40

【0794】

更に、この実施の形態の特徴部153SGでは、図12-42(D)及び図12-42(E)に示すように、タイマ演出を画像表示装置5での画像表示にて実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5での画像表示、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光、画像表示装置5以外の表示手段での表示のうちいずれか1の態様また複数の態様を組み合わせ実行してもよい。

【0795】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図12-43(H)及び図12-44

50

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

【0796】

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

10

【0797】

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

【0798】

また、図12-40(B)及び図12-40(C)に示すように、タイマ演出の演出パターンとしては、演出期間が25秒であるパターンTS-1と演出期間が30秒であるパターンTS-2とが設けられており、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも長期間に亘って設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

20

【0799】

また、図12-41に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0800】

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

30

【0801】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図12-31及び図12-35に示すように、先読予告として保留記憶表示の表示態様を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様等にて表示可能な保留表示予告演出を実行可能であり、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が3や4）に対応する可変表示では、表示態様が白色の四角形や星形である保留記憶表示（保留表示フラグの値が1や2）に対応する可変表示よりも高い割合で設定示唆演出の実行を決定可能となっている。このため、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が3や4）に対応する可変表示では、可変表示結果が大当りとなるか否かに遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

40

【0802】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図12-42及び図12-44に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示

50

に対応した可変表示に対する遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0803】

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

【0804】

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

【0805】

また、図12-32に示すように、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されているので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることで保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも遊技者を注目させることができ、技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0806】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合が、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも高く設定してもよいし、また、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合と先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

【0807】

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

【0808】

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

【0809】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターンγと保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターンδとで保留表示予告演出を実行可能であり、図12-35（A）に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が3である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が4である場

10

20

30

40

50

合) とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0810】

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

【0811】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図12-33に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能となっており、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがないので、短い可変表示期間中に設定示唆演出が実行されることを抑え、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0812】

また、図12-41に示すように、設定示唆演出の実行期間は短縮非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い7秒に設定されているので、スーパーリーチの可変表示中(リーチ演出の実行中)において遊技者による設定示唆演出の見逃しを一層防ぐことができる。

【0813】

また、図12-32に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0814】

また、図11-32に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他(ノーマルリーチや小当り)である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがないので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されたことによって遊技者が注目していたにもかかわらず、該保留記憶表示に対応する可変表示が非リーチやノーマルリーチ等の可変表示であったことによって設定示唆演出が実行されることなく興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0815】

また、図12-33~図12-41に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0816】

(特徴部 1 5 3 S G の変形例)

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

【0817】

例えば、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 1 2 - 3 9 (D) に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるよう設定されているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 1 として図 1 2 - 4 5 に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する割合が前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定する割合よりも低く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される用に設定されてもよい。

【0818】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、先読予告として、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U において保留記憶表示を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様にて表示する保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 2 として図 1 2 - 4 6 (A) 及び図 1 2 - 4 6 (B) に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U において保留記憶表示が表示されているときに画像表示装置 5 において第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に所定の演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E が重複する場合は、少なくとも青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を該演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E よりも優先して表示する(青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E によって隠蔽されないように表示する)ようにしてもよい。このようにすることで、青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E に遮られてしまうことによって遊技者が青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を見逃してしまうことを防ぐことができる。

【0819】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中にのみ 7 秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 3 として図 1 2 - 4 7 (A) 及び図 1 2 - 4 7 (B) に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を 7 秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間(例えば、図 1 2 - 4 7 (C) に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である 3.75 秒 ~ 5.75 秒よりも短い 3 秒間)に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

【0820】

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

【0821】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして2つのタイミング（可変表示開始から25秒後と30秒後）を設け、後のタイミングから後部可変表示中示唆演出を実行する方が該後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行され易い形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-5として、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から30秒後とする場合は、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から25秒後とする場合よりも高い割合で該設定示唆演出をパターンSS-3～パターンSS-5等の高設定値を示唆する演出パターンにて実行してもよい。このようにすることで、設定示唆演出が実行されるタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0822】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設定示唆演出が実行されるか否かを示唆する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、のいずれか一方のみで設定示唆演出が実行されるか否かを示唆してもよい。また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出を実行する可変表示中において、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出を実行する可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示にもとづく大当たり遊技（この発明における有利状態）中に設定示唆演出を実行してもよい。

20

【0823】

また、前記実施の形態の特徴部153SGにおいては、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出のうち一部の表示パターンでの実行のみを制限してもよい。例えば、既に保留表示予告演出が表示パターンγや表示パターンδにて実行される場合（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されること（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されること）のみを制限する。このようにすることで、示唆する内容が異なる保留表示予告演出が同時に複数実行されることにより遊技が分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。更に、このように既に保留表示予告演出が表示パターンγや表示パターンδにて実行される場合に、新たな保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されることを制限することで、設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者をより一層注目させることができる。また、既に保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されている場合（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターンγや表示パターンδにて実行されること（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されること）のみを制限することで、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者をより一層注目させることができる。

30

40

【0824】

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

【0825】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出とを実行可能な形態を

50

例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出であればキャラクタ演出やタイマ演出以外の演出を実行可能としてもよい。

【０８２６】

（特徴部の関連付けに係る説明）

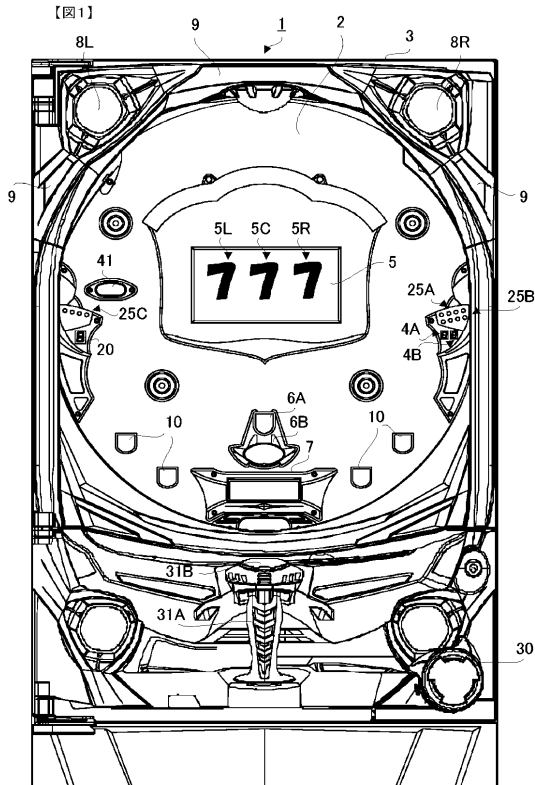
特徴部０７４ＡＫに関する構成、特徴部０７５ＡＫに関する構成、および特徴部１５３ＳＧに関する構成は、それぞれ他の特徴部に関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部０７４ＡＫや特徴部０７５ＡＫにおいて、モノクロ演出中の変化演出にて大当たり期待度の高い表示態様に変化した場合には、特徴部１５３ＳＧのように設定示唆演出の実行割合が高いようにしてもよい。これによれば、比較的
10
有利状態に制御される割合が高い演出が実行されたことにより、遊技者がその後の展開に注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【符号の説明】

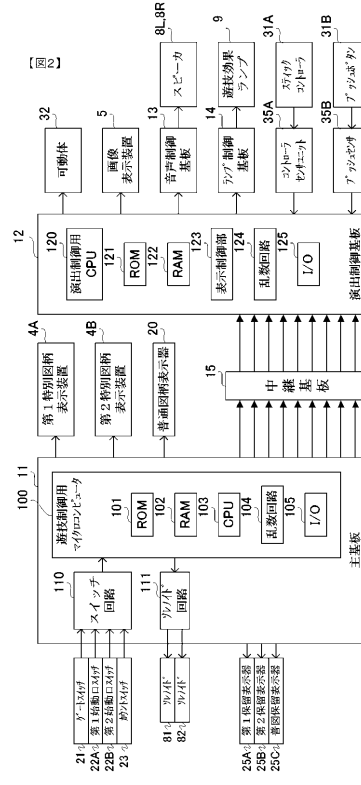
【０８２７】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	20
6 A	…	入賞球装置	
6 B	…	可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	
10	…	一般入賞口	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
13	…	音声制御基板	
14	…	ランプ制御基板	30
15	…	中継基板	
20	…	普通図柄表示器	
21	…	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	…	始動口スイッチ	
23	…	カウントスイッチ	
30	…	打球操作ハンドル	
31 A	…	スティックコントローラ	
31 B	…	プッシュボタン	
32	…	可動体	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	40
101、121	…	ROM	
102、122	…	RAM	
103	…	CPU	
104、124	…	乱数回路	
105、125	…	I/O	
120	…	演出制御用CPU	
123	…	表示制御部	

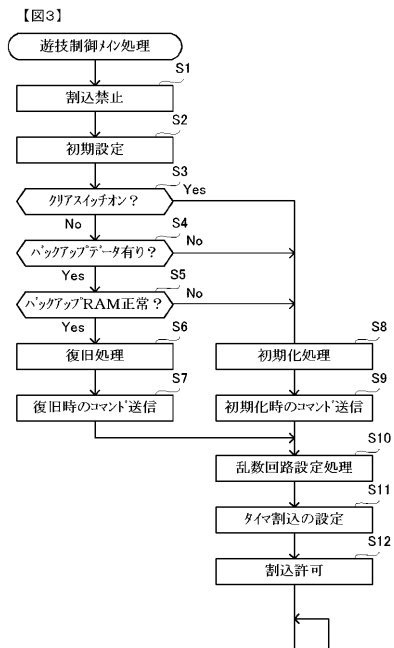
【図 1】



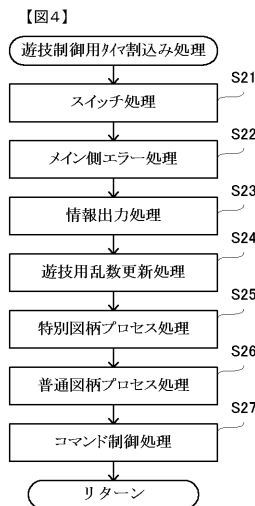
【図 2】



【図 3】

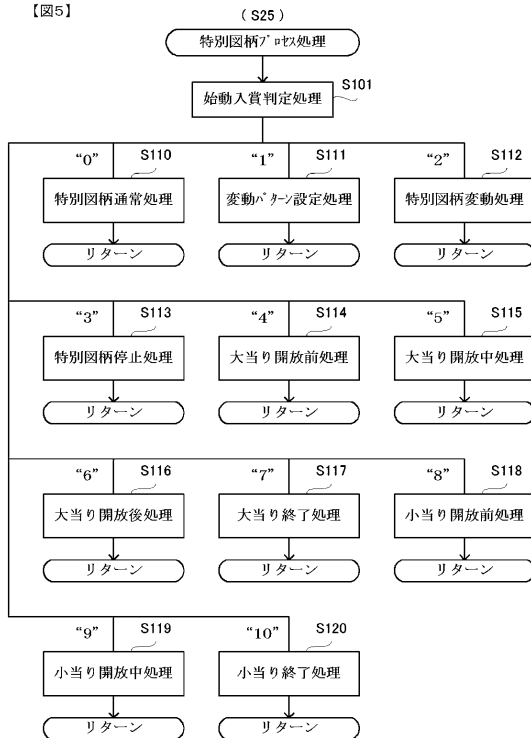


【図 4】



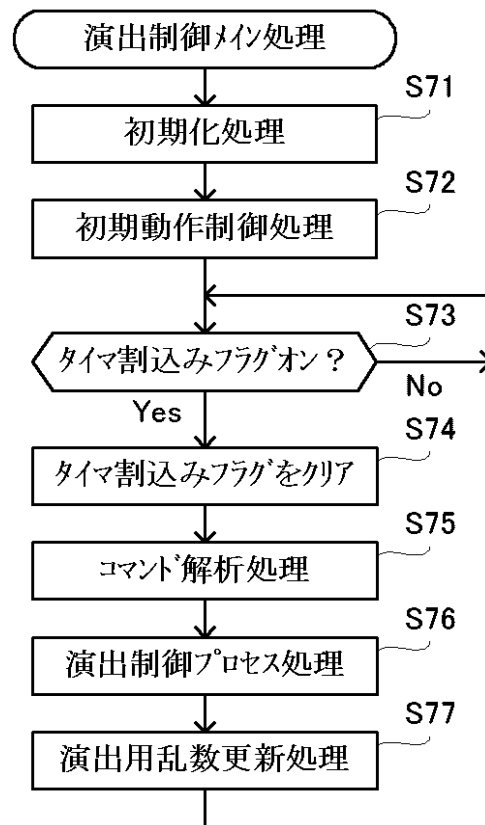
【図 5】

【図5】



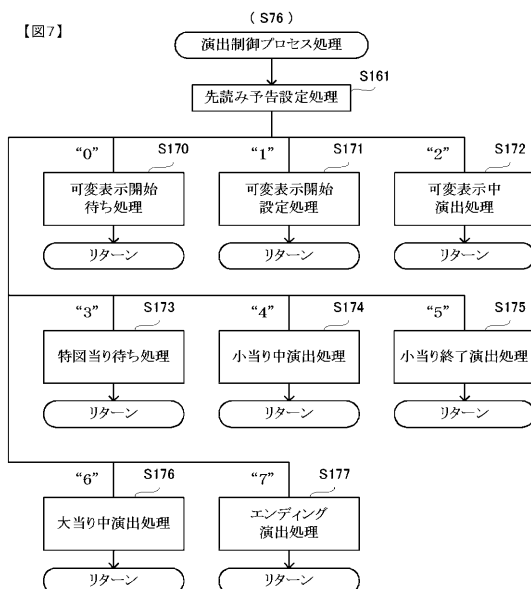
【図 6】

【図6】



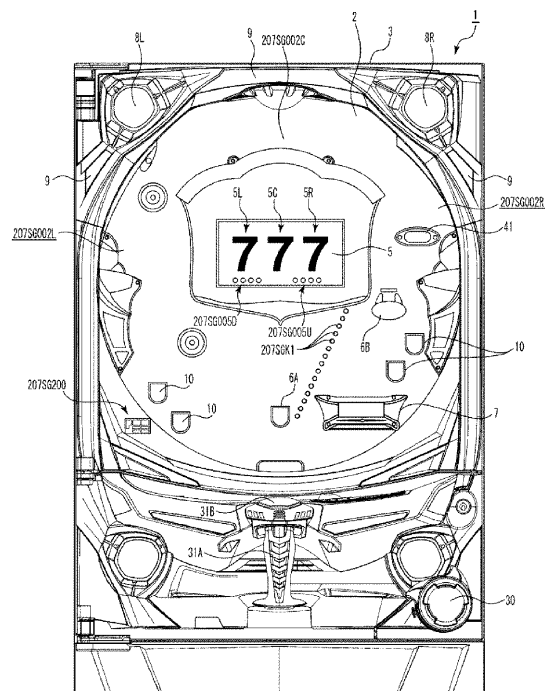
【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】



【図 8 - 2】

【図8-2】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 3】

【図8-3】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 4】

【図8-4】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 5】

【図8-5】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 6】

【図8-6】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1317(確率:1/220)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1556(確率:1/120)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1317(確率:1/220)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1556(確率:1/120)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1674(確率:1/100)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

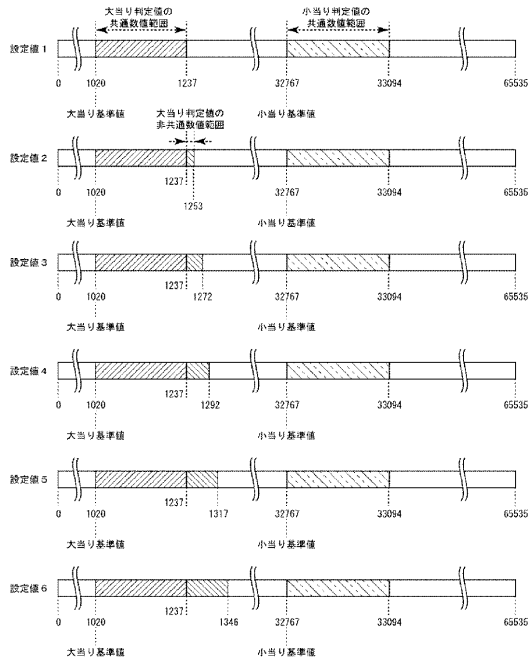
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1674(確率:1/100)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 8】

【図8-8】

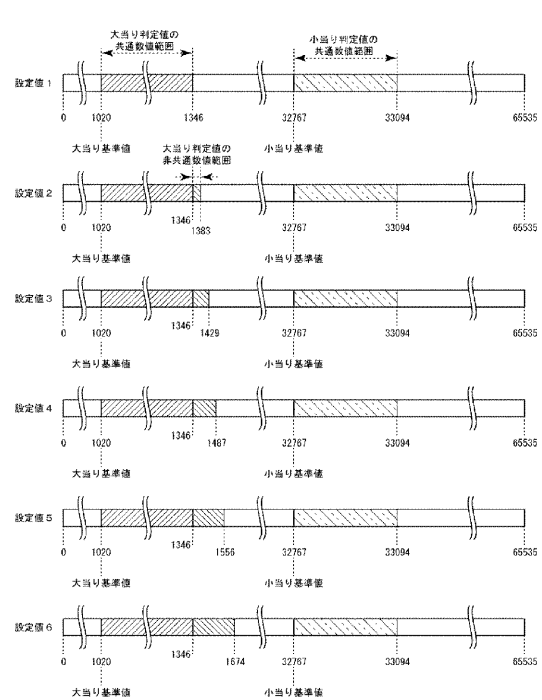
通常状態または時短状態の場合(第1特図)



【図 8 - 9】

【図8-9】

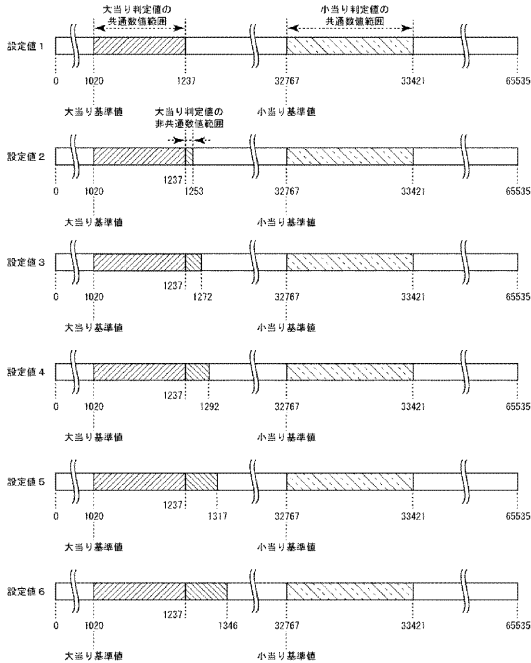
確変状態の場合(第1特図)



【図 8 - 1 0】

【図8-10】

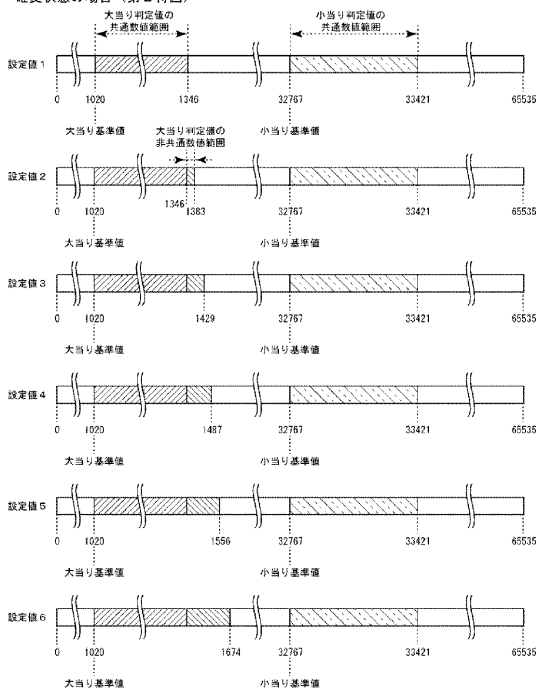
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 8 - 1 1】

【図8-11】

確変状態の場合（第2特図）



【図 8 - 1 2】

【図8-12】

(A)大当り種別(第1特図)

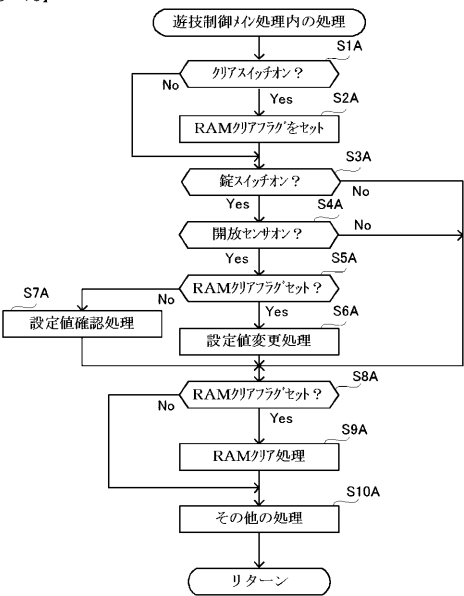
大当り種別	確変	時短	ラウンド数	決定割合
大当りA	100回	100回	4回	40%
大当りB	100回	100回	8回	50%
大当りC	100回	100回	2回	10%

(B)大当り種別(第2特図)

大当り種別	確変	時短	ラウンド数	決定割合
大当りD	100回	100回	5回	15%
大当りE	100回	100回	10回	80%
大当りF	100回	100回	2回	5%

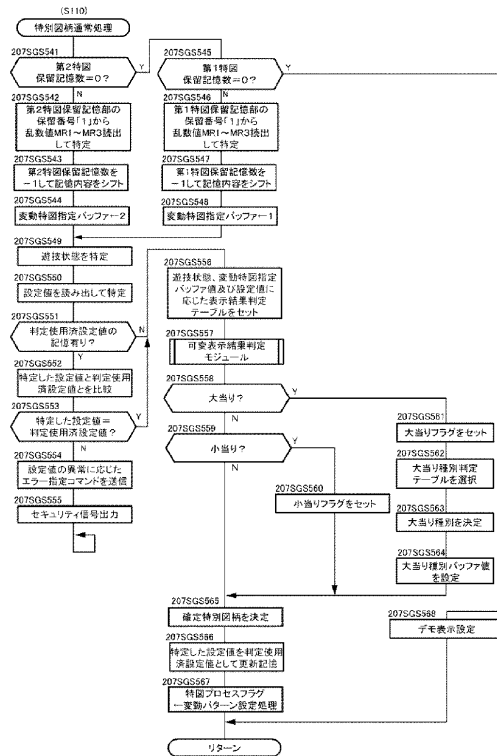
【図 8 - 1 3】

【図8-13】



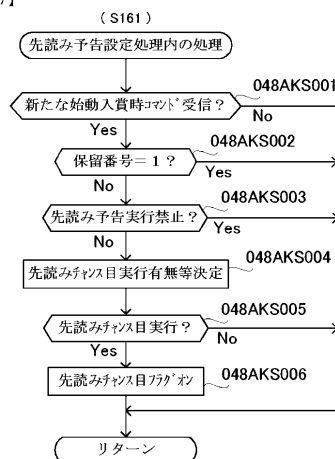
【図 8-15】

【图8-15】



【图 8-17】

【图8-17】

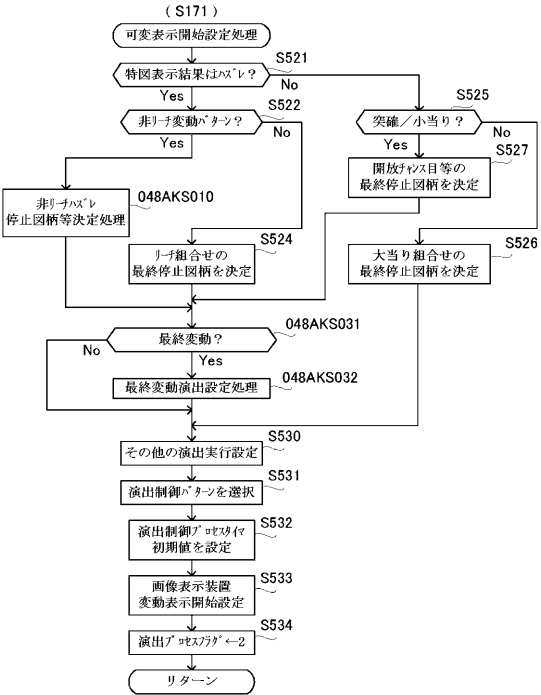


【图8-18】

決定結果	入賞時判定結果	
	大当り	ハズレ
実行なし	1%	85%
先読みチャンス目A(234)	19%	10%
先読みチャンス目B(345)	80%	5%

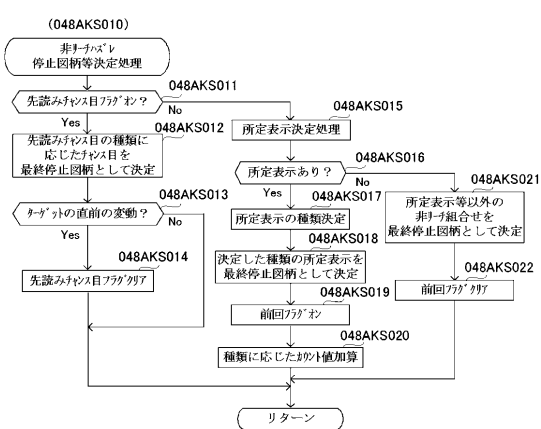
【図 8 - 1 9】

【図8-19】



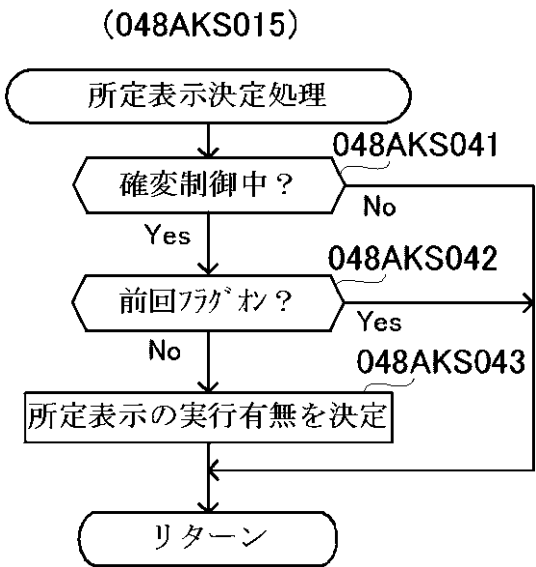
【図 8 - 2 0】

【図8-20】



【図 8 - 2 1】

【図8-21】



【図 8 - 2 2】

【図8-22】

決定結果	連荘中か否かと決定割合	
	1回目	連荘中
実行あり	10%	0%
実行なし	90%	100%

【図 8 - 2 3】

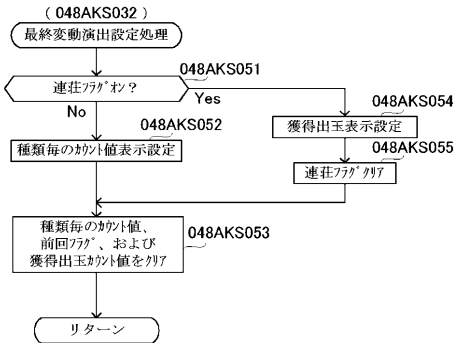
【図8-23】

設定値	種類とその決定結果		
	種類A	種類B	種類C
設定1	50%	40%	10%
設定2	47%	41%	12%
設定3	44%	42%	14%
設定4	41%	43%	16%
設定5	38%	44%	18%
設定6	35%	45%	20%

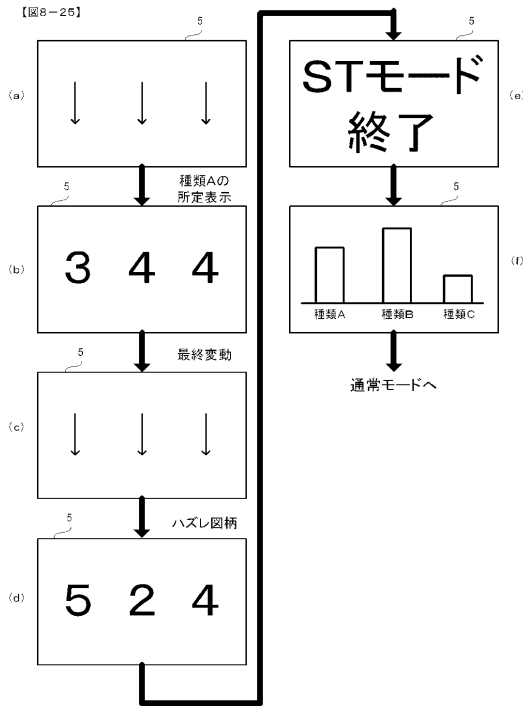
(種類A:344 種類B:399 種類C:577)

【図 8 - 2 4】

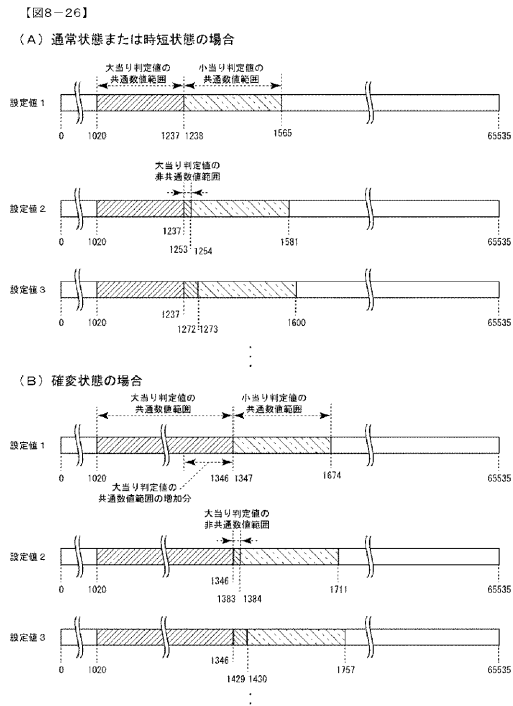
【図8-24】



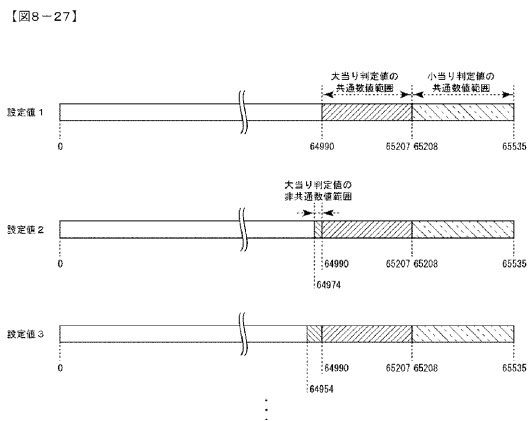
【図 8 - 2 5】



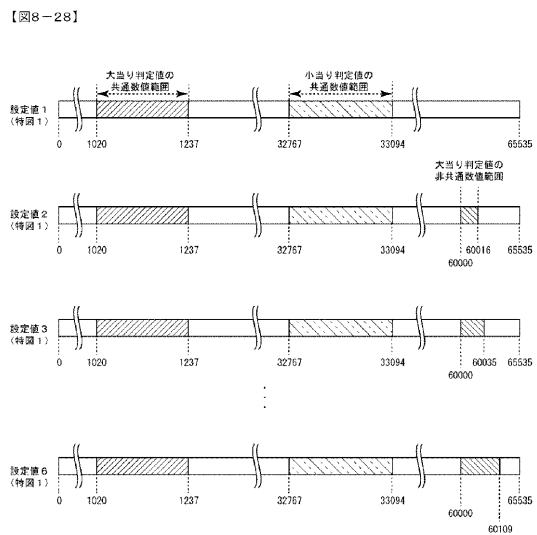
【図 8 - 2 6】



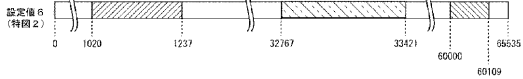
【図 8 - 2 7】



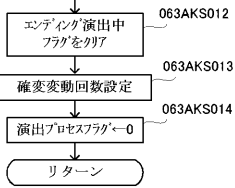
【図 8 - 2 8】



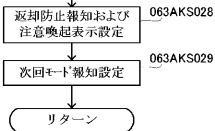
【图8-29】



【圖9-1】



【图9-2】

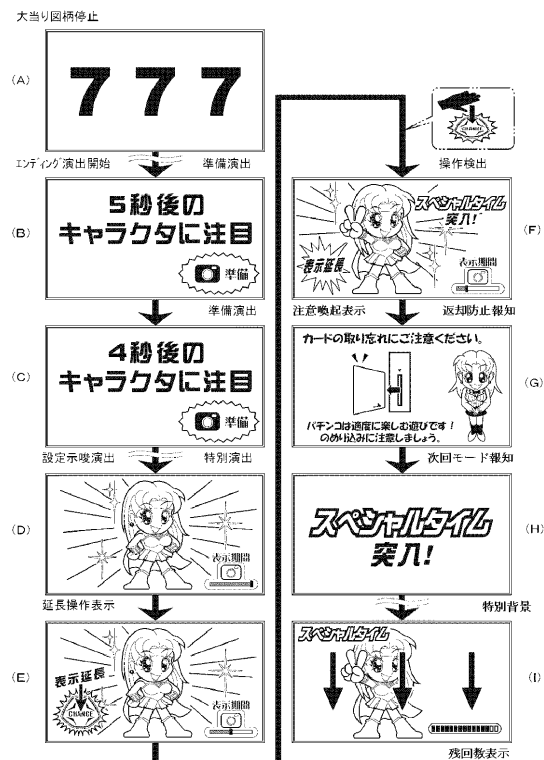


【图9-4】

設定値	設定示唆演出の慧様とその決定割合	
	慧様1	慧様2
設定1	10%	90%
設定2	15%	85%
設定3	20%	80%
設定4	25%	75%
設定5	30%	70%
設定6	35%	65%

【図9-3】

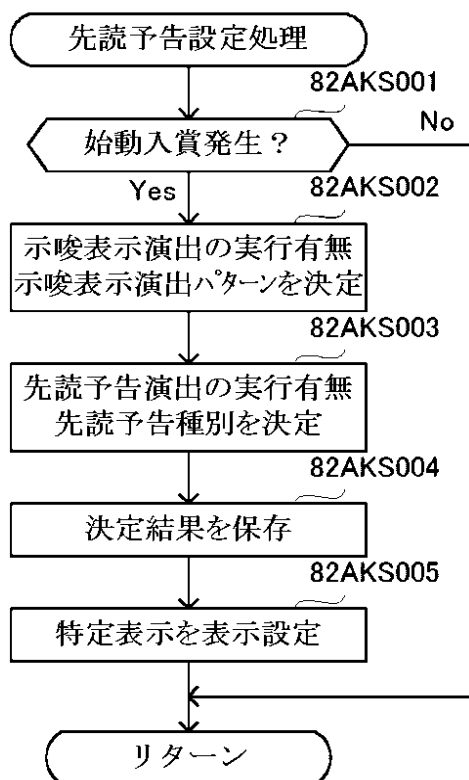
決定結果	決定割合
実行あり	30%
実行なし	70%



【例 10-1】

【图10-1】

(S161)

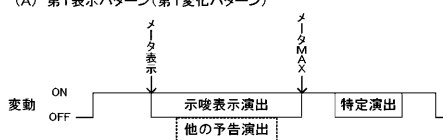


【图 10-2】

【图10-2】

示唆表示演出タイミングチャート

(A) 第1表示パターン(第1変化パターン)



(B) 第2表示パターン(第2変化パターン)



※示唆表示変化開始～変動終了+1＜特定演出実行期間+2

【图 10-3】

【图10-3】

(A)示唆表示演出の実行割合

特定演出種別	示唆表示演出	
	実行有り	実行無し
擬似連	70%	30%
SPリーチ	80%	20%
カットイン	90%	10%

(B) 示唆表示演出パターンの決定割合(保留有り)

表示結果	示唆表示演出パターン	
	第1表示パターン	第2表示パターン
大当り	30%	70%
スーパーリーチハズレ	50%	50%
その他	20%	10%

【図 10-4】

【图10-4】

(A)先読予告演出の実行割合(示唆表示無し)

表示結果	先読予告種別			
	実行無し	保留変化	背景変化	停止因納
大当り	1%	33%	33%	33%
スーパ－リーチハズレ	40%	20%	20%	20%
その他	0.7%	1%	1%	1%

(B)先読予告演出の実行割合(示唆表示有り)

表示結果	先読予告種別			
	実行無し	保留変化	音景変化	停止因納
大当り	1%	0%	0%	99%
スーパージャンパスレ	30%	0%	0%	70%
その他	97%	0%	0%	3%

【図 10-5】

【图10-5】

(A)停止図柄予告時のチャンス目決定割合(示唆表示無し)

表示結果	チャンス目種別		
	偶数揃い	奇数揃い	並び目
大当たり	20%	30%	50%
スーパーリーチハズレ	50%	30%	20%
その他	100%	0%	0%

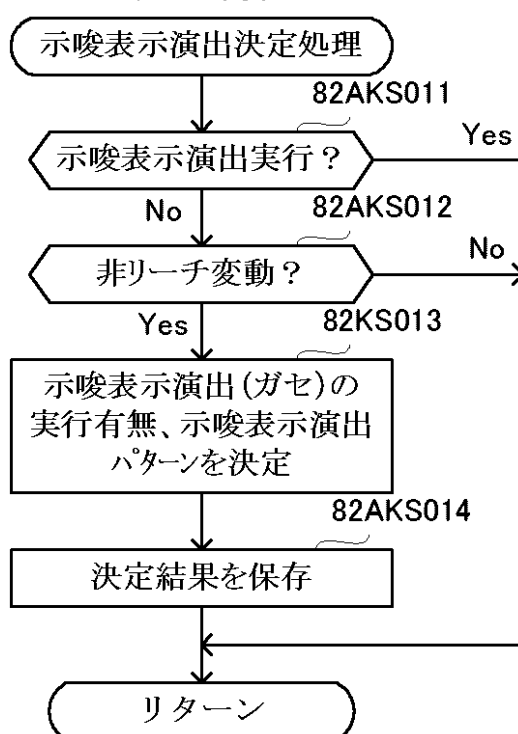
(B)停止図柄予告時のチャンス目決定割合(示唆表示有り)

表示結果	チャンス目種別		
	偶数揃い	奇数揃い	並び目
大当たり	10%	20%	70%
スーパーリーチハズレ	40%	20%	40%
その他	10.0%	0%	0%

【图 10-6】

【图10-6】

(S171内)



【図10-7】

【図10-7】

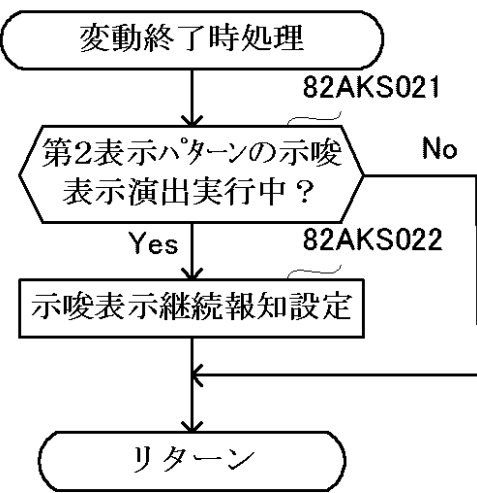
示唆表示演出パターン(ガセ)の決定割合

保留有無	示唆表示演出パターン(ガセ)		
	実行無し	第1表示パターン	第2表示パターン
有り	90%	7%	3%
無し	90%	10%	0%

【図10-8】

【図10-8】

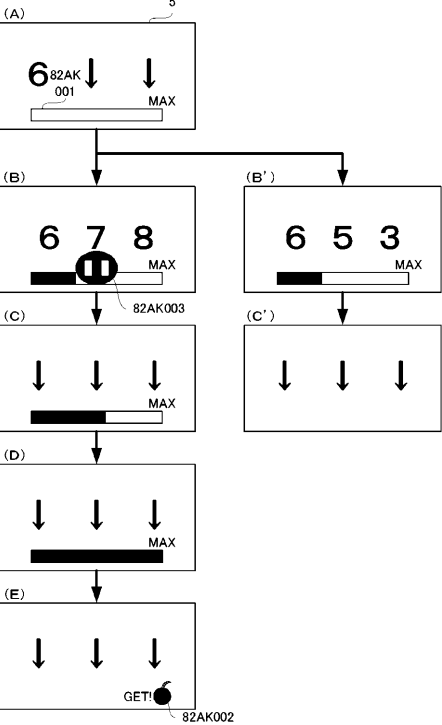
(S172内)



【図10-10】

【図10-10】

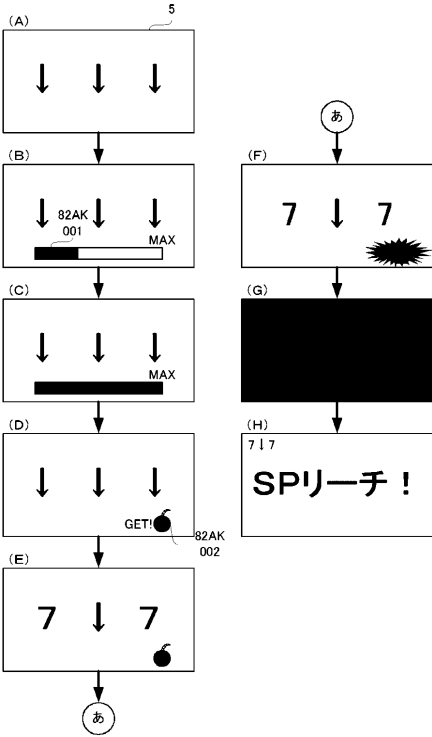
82AKの演出動作例



【図10-9】

【図10-9】

82AKの演出動作例



【図11-1】

【図11-1】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

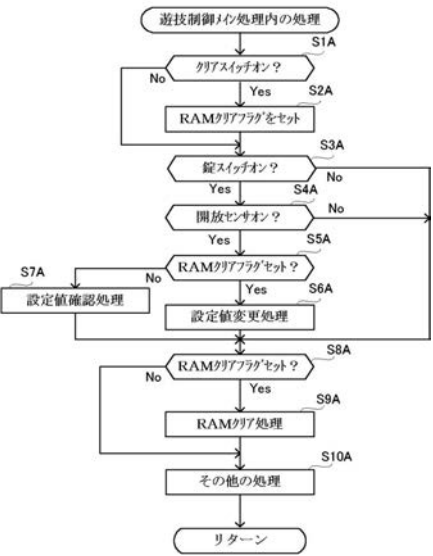
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

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

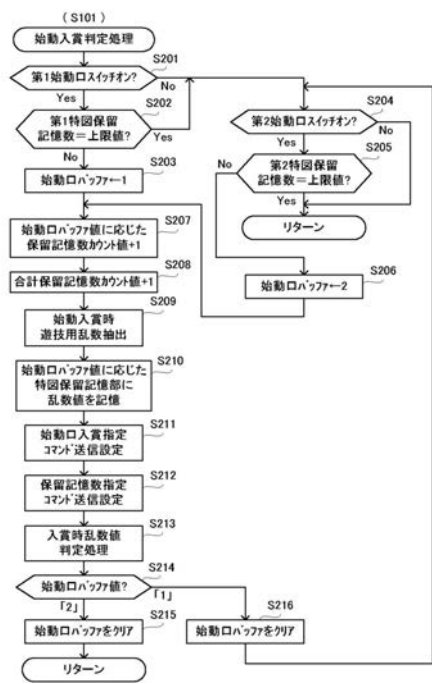
【図 1 1 - 2】

【図11-2】



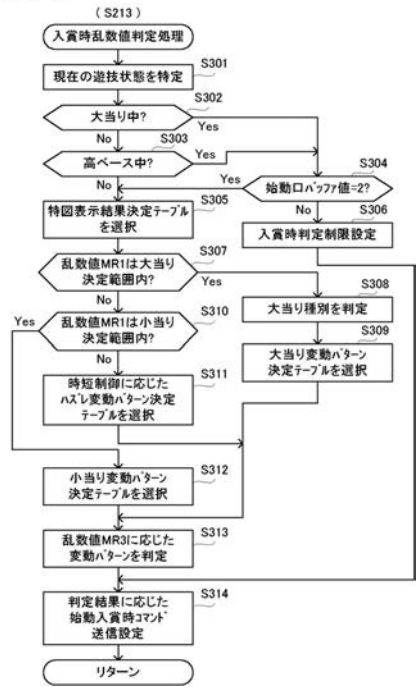
【図 1 2 - 1】

【図12-1】



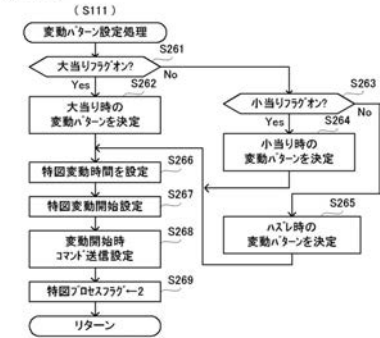
【図 1 2 - 2】

【図12-2】



【図 1 2 - 3】

【図12-3】



【図 1 2 - 4】

【図12-4】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非ラチ (A×1)
PA1-2	2000	短縮あり→非ラチ (A×1)
PA2-1	20000	ラチ→ラチ (A×1)
PA2-2	35000	ラチ→ラチ→ラチ→A (A×1)
PA2-3	48000	ラチ→ラチ→ラチ→B (A×1)
PB1-1	20000	ラチ→ラチ (大当たり)
PB1-2	35000	ラチ→ラチ→ラチ→A (大当たり)
PB1-3	48000	ラチ→ラチ→ラチ→B (大当たり)
PC1-1	11000	非ラチ (突確/小当り)
PC1-2	20000	ラチ:突確/小当り専用ラチ (突確/小当り)

【図 12-5】

【図12-5】

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	変動パターン	内容	決定割合(MR3)
確変/非確変	PB1-1	ノーマルリーチ(大当り)	5
	PB1-2	スーパーリーチA(大当り)	25
	PB1-3	スーパーリーチB(大当り)	70
突確	PC1-1	非リーチ(突確)	20
	PC1-2	リーチ:突確/小当り専用リーチ(突確)	80

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PC1-1	非リーチ(小当り)	75
PC1-2	リーチ:突確/小当り専用リーチ(小当り)	25

(C) ハズレ変動パターン決定テーブル(非時短状態)

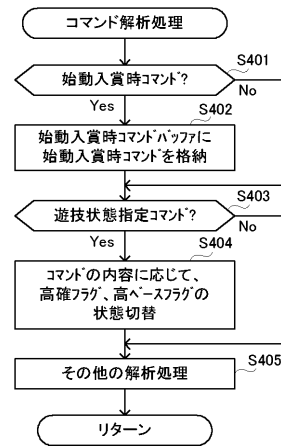
変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-1	非リーチ(ハズレ)	80
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	10
PB2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	6
PB2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	4

(D) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短状態)

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-2	短縮あり非リーチ(ハズレ)	88
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	8
PA2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	3
PA2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	1

【図 12-6】

【図12-6】



【図 12-7】

【図12-7】

(A) 第1始動入賞時コマンド'バッファ

保留表示番号	第2始動口入賞指定	第2特回保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定	表示態様変化パターン
0 (777777表示)	B100(H)	C104(H)	C402(H)	C532(H)	PT4-4-22
1	B100(H)	C103(H)	C401(H)	C522(H)	PT3-2-04
2	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
3	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
4	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0

(B) 第2始動入賞時コマンド'バッファ

保留表示番号	第1始動口入賞指定	第1特回保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定	表示態様変化パターン
0 (777777表示)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
1	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
2	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
3	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
4	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0

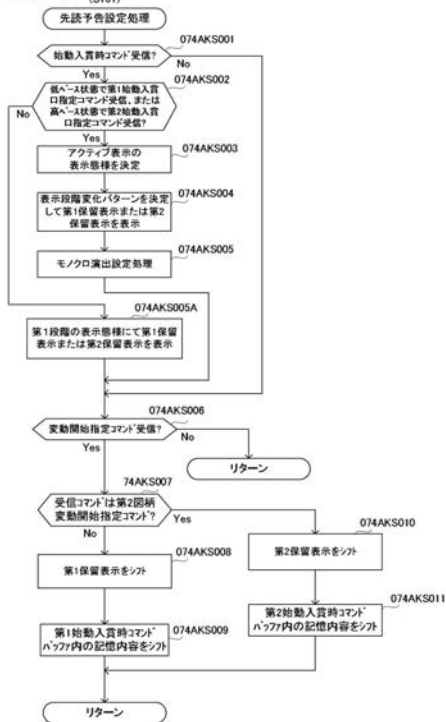
【図 12-8】

【図12-8】

受信コマンドの名称	処理内容
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納、変動パターン指定コマンド受信フラグをセット(S402)
第1始動入賞口指定	第1始動入賞口指定コマンド受信フラグをセット(S402)
第2始動入賞口指定	第2始動入賞口指定コマンド受信フラグをセット(S402)
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
第1図柄変動開始指定	第1図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセット
第2図柄変動開始指定	第2図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセット
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
遊技状態指定	遊技状態指定コマンド受信フラグをセット(S404)
大当り開始指定	大当り開始指定コマンド受信フラグをセット
小当り開始指定	小当り開始指定コマンド受信フラグをセット
大入賞口開放中指定	大入賞口開放中指定コマンド受信フラグをセット
大入賞口開放後指定	大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをセット
大当り終了指定	大当り終了指定コマンド受信フラグをセット
小当り終了指定	小当り終了指定コマンド受信フラグをセット
第1特回保留記憶数指定	第1特回保留記憶数指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
第2特回保留記憶数指定	第2特回保留記憶数指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
図柄判定結果指定	図柄判定結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
変動パターン判定結果指定	変動パターン判定結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)

【図 12-9】

【図12-9】 (S161)



【図 12-10】

【図12-10】

7747表示態様決定テーブル

可変表示結果	7747表示態様の決定割合			
	段階1(白)	段階2(青)	段階3(緑)	段階4(赤)
大当り(確変/非確変16R)	15	25	50	10
大当り(突確)	10	20	60	10
ハズレ(スーパージヤ)/小当り	30	40	30	0
上記以外	100	0	0	0

【図 12-11】

【図12-11】

(A) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / 7747表示態様: 段階1(白))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	7747 表示	大当り (16R)	ハズレ/小当り
PT4-1-01	0	白	白	白	白	白	100	100

(B) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / 7747表示態様: 段階2(青))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	7747 表示	大当り (16R)	ハズレ/小当り
PT4-2-01	0	青	青	青	青	青	10	5
PT4-2-02	1	白	白	白	白	青	35	40
PT4-2-03	1	白	白	白	青	青	25	30
PT4-2-04	1	白	白	青	青	青	20	25
PT4-2-05	1	白	青	青	青	青	10	5

(C) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / 7747表示態様: 段階3(緑))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	7747 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/小当り
PT4-3-01	0	緑	緑	緑	緑	7	3	15
PT4-3-02	1	白	白	白	緑	9	8	5
PT4-3-03	1	白	白	緑	緑	8	5	5
PT4-3-04	1	白	白	緑	緑	8	4	15
PT4-3-05	1	白	緑	緑	緑	8	3	20
PT4-3-06	1	青	青	青	緑	6	12	5
PT4-3-07	1	青	青	青	緑	5	11	5
PT4-3-08	1	青	青	緑	緑	4	10	15
PT4-3-09	1	青	緑	緑	緑	3	9	15
PT4-3-10	2	白	白	白	青	緑	11	10
PT4-3-11	2	白	白	青	緑	10	9	0
PT4-3-12	2	白	青	青	緑	8	9	0
PT4-3-13	2	白	青	緑	緑	7	4	0
PT4-3-14	2	白	青	緑	緑	6	3	0

【図 12-13】

【図12-13】

(A) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / 7747表示態様: 段階1(白))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	7747 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/小当り
PT3-1-01	0	白	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / 7747表示態様: 段階2(青))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	7747 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/小当り
PT3-2-01	0	青	青	青	青	15	20	25
PT3-2-02	1	白	白	白	青	35	30	15
PT3-2-03	1	白	白	青	青	30	30	25
PT3-2-04	1	白	青	青	青	20	20	35

(C) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / 7747表示態様: 段階3(緑))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	7747 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/小当り
PT3-3-01	0	緑	緑	緑	緑	10	10	19
PT3-3-02	1	白	白	白	緑	10	10	12
PT3-3-03	1	白	白	緑	緑	9	10	13
PT3-3-04	1	白	緑	緑	緑	8	10	14
PT3-3-05	1	青	青	青	緑	10	10	13
PT3-3-06	1	青	青	緑	緑	9	10	14
PT3-3-07	1	青	緑	緑	緑	8	10	15
PT3-3-08	2	白	白	青	緑	13	10	0
PT3-3-09	2	白	青	青	緑	12	10	0
PT3-3-10	2	白	青	緑	緑	11	10	0

【図 12-12】

【図12-12】

(D) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / 7747表示態様: 段階4(赤))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	7747 表示	大当り (16R)	大当り (突確)
PT4-4-01	0	赤	赤	赤	赤	赤	2	4
PT4-4-02	1	白	白	白	赤	赤	4	4
PT4-4-03	1	白	白	白	赤	赤	3	4
PT4-4-04	1	白	白	赤	赤	赤	2	4
PT4-4-05	1	白	赤	赤	赤	赤	1	4
PT4-4-06	1	青	青	青	青	赤	4	4
PT4-4-07	1	青	青	青	赤	赤	3	4
PT4-4-08	1	青	青	赤	赤	赤	2	4
PT4-4-09	1	青	赤	赤	赤	赤	1	4
PT4-4-10	1	緑	緑	緑	緑	赤	4	4
PT4-4-11	1	緑	緑	緑	赤	赤	3	4
PT4-4-12	1	緑	緑	赤	赤	赤	2	4
PT4-4-13	1	緑	赤	赤	赤	赤	1	4
PT4-4-14	2	白	白	白	青	赤	5	3
PT4-4-15	2	白	白	青	青	赤	4	3
PT4-4-16	2	白	青	青	青	赤	3	3
PT4-4-17	2	白	白	青	赤	赤	2	3
PT4-4-18	2	白	青	青	赤	赤	2	3
PT4-4-19	2	白	青	赤	赤	赤	1	3
PT4-4-20	2	白	白	白	緑	赤	6	3
PT4-4-21	2	白	白	緑	緑	赤	6	3
PT4-4-22	2	白	緑	緑	緑	赤	5	3
PT4-4-23	2	白	白	緑	赤	赤	4	3
PT4-4-24	2	白	緑	緑	赤	赤	3	3
PT4-4-25	2	白	緑	赤	赤	赤	3	3
PT4-4-26	3	白	白	青	緑	赤	7	3
PT4-4-27	3	白	青	青	緑	赤	6	3
PT4-4-28	3	白	青	緑	緑	赤	6	3
PT4-4-29	3	白	青	緑	赤	赤	5	3

【図 12-14】

【図12-14】

(D) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / 7747表示態様: 段階4(赤))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	7747 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ/小当り
PT3-4-01	0	赤	赤	赤	赤	8	12	0
PT3-4-02	1	白	白	白	赤	5	5	0
PT3-4-03	1	白	白	赤	赤	4	5	0
PT3-4-04	1	白	赤	赤	赤	3	5	0
PT3-4-05	1	青	青	青	赤	6	5	0
PT3-4-06	1	青	青	赤	赤	5	5	0
PT3-4-07	1	青	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-08	1	緑	緑	緑	赤	6	5	0
PT3-4-09	1	緑	緑	赤	赤	5	5	0
PT3-4-10	1	緑	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-11	2	白	白	青	赤	7	6	0
PT3-4-12	2	白	青	青	赤	6	6	0
PT3-4-13	2	白	青	赤	赤	6	6	0
PT3-4-14	2	白	白	緑	赤	8	6	0
PT3-4-15	2	白	緑	緑	赤	7	6	0
PT3-4-16	2	白	緑	赤	赤	6	6	0
PT3-4-17	3	白	青	緑	赤	10	7	0

【図12-15】

【図12-15】

(A) 表示形態変化パターン決定テーブル(保留数2/777の表示形態 段階1(白))

表示形態 変化パターン	表示形態 変化回数	表示形態 保留表示 番号2	表示形態 保留表示 番号1	777の 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレス 小当り
PT2-1-01	0	白	白	白	100	100	100

(B) 表示形態変化パターン決定テーブル(保留数2/777の表示形態 段階2(青))

表示形態 変化パターン	表示形態 変化回数	表示形態 保留表示 番号2	表示形態 保留表示 番号1	777の 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレス 小当り
PT2-2-01	0	青	青	青	25	20	30
PT2-2-02	1	白	白	青	40	40	25
PT2-2-03	1	白	青	青	35	40	45

(C) 表示形態変化パターン決定テーブル(保留数2/777の表示形態 段階3(緑))

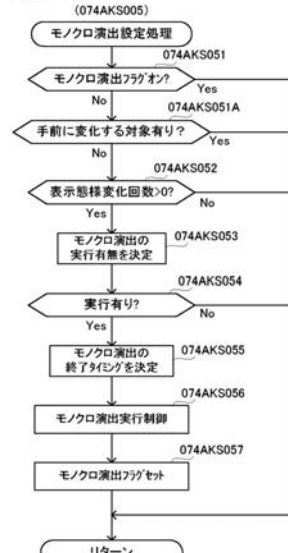
表示形態 変化パターン	表示形態 変化回数	表示形態 保留表示 番号2	表示形態 保留表示 番号1	777の 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレス 小当り
PT2-3-01	0	緑	緑	緑	20	20	30
PT2-3-02	1	白	白	緑	9	15	10
PT2-3-03	1	白	緑	緑	11	15	15
PT2-3-04	1	青	青	緑	12	15	20
PT2-3-05	1	青	緑	緑	13	15	25
PT2-3-06	2	白	青	緑	25	20	0

(D) 表示形態変化パターン決定テーブル(保留数2/777の表示形態 段階4(赤))

表示形態 変化パターン	表示形態 変化回数	表示形態 保留表示 番号2	表示形態 保留表示 番号1	777の 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレス 小当り
PT2-4-01	0	赤	赤	赤	10	10	0
PT2-4-02	1	白	白	赤	10	10	0
PT2-4-03	1	白	赤	赤	9	10	0
PT2-4-04	1	青	青	赤	8	10	0
PT2-4-05	1	青	赤	赤	10	10	0
PT2-4-06	1	緑	緑	赤	9	10	0
PT2-4-07	1	緑	赤	赤	8	10	0
PT2-4-08	2	白	青	赤	13	10	0
PT2-4-09	2	白	緑	赤	12	10	0
PT2-4-10	2	青	緑	赤	11	10	0

【図12-16】

【図12-16】



【図12-17】

可変表示結果	モノクロ演出実行有無の決定割合	
	実行有り	実行なし
大当り(確変/非確変:16R)	70	30
大当り(突確)	60	40
ハズレス(バースト)/小当り	50	50
上記以外	0	100

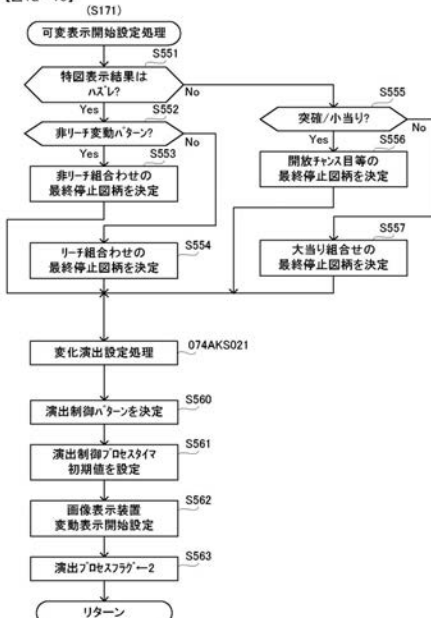
【図12-18】

【図12-18】

可変表示結果	終了タイミングの決定割合		
	タイミング1	タイミング2	タイミング3
大当り(確変/非確変:16R)	10	25	65
大当り(突確)	20	40	40
ハズレス(バースト)/小当り	45	35	20
上記以外	0	0	0

【図12-19】

【図12-19】



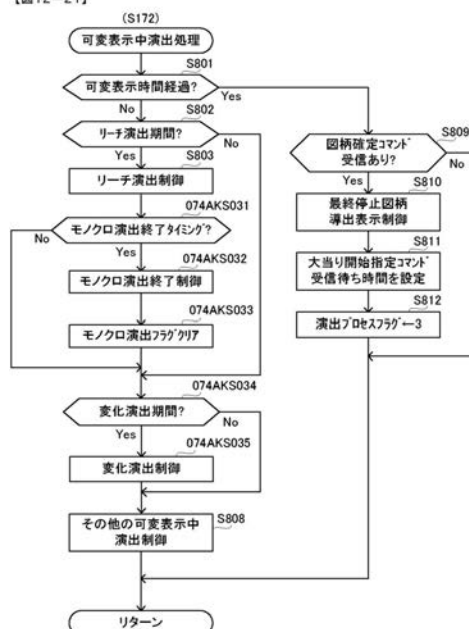
【図12-20】

【図12-20】

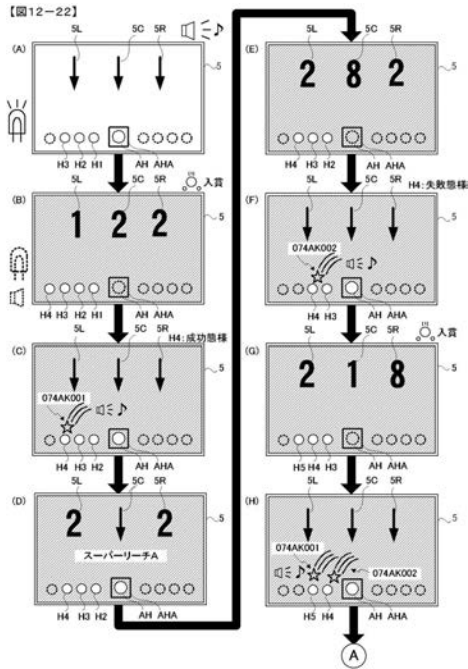


【図12-21】

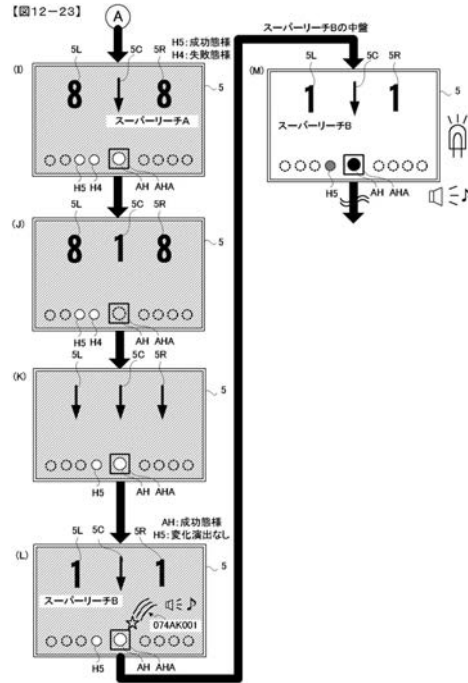
【図12-21】



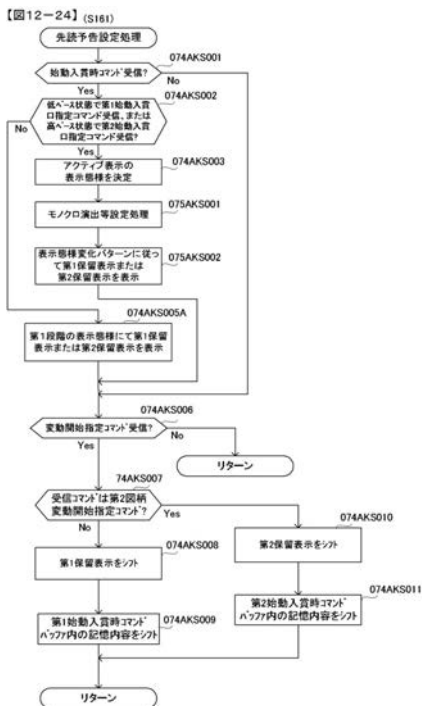
【図 12-22】



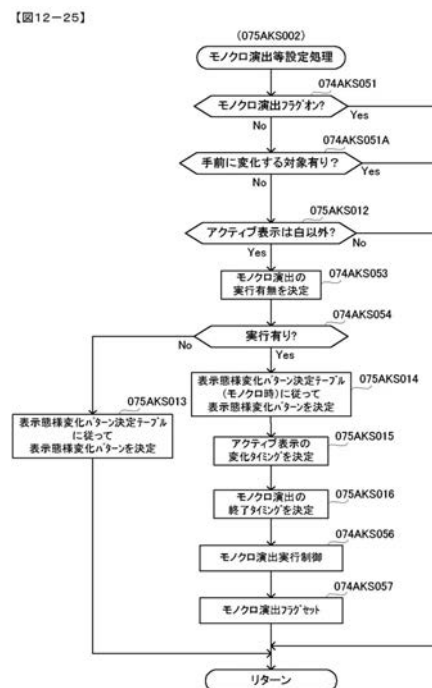
【図 12-23】



【図 12-24】



【図 12-25】



【図12-26】

【図12-26】

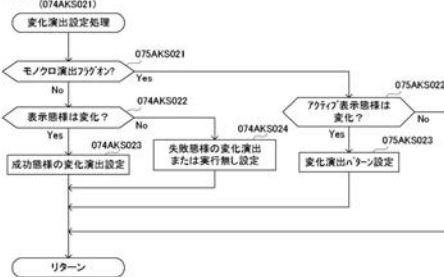
表示態様	保留数と表示態様変化パターン		
	保留数4	保留数3	保留数2
赤	PT4-4-02	PT3-4-02	PT2-4-02
緑	PT4-3-02	PT3-3-02	PT2-3-02
青	PT4-2-02	PT3-2-02	PT2-2-02

(B)7タイプ表示変化タイミング決定テーブル

アクティブ表示態様	変化タイミングの決定割合		
	タイミングA	タイミングB	タイミングC
段階4(赤)	10	40	50
段階3(緑)	20	50	30
段階2(青)	45	35	20

【図12-27】

【図12-27】



【図12-28】

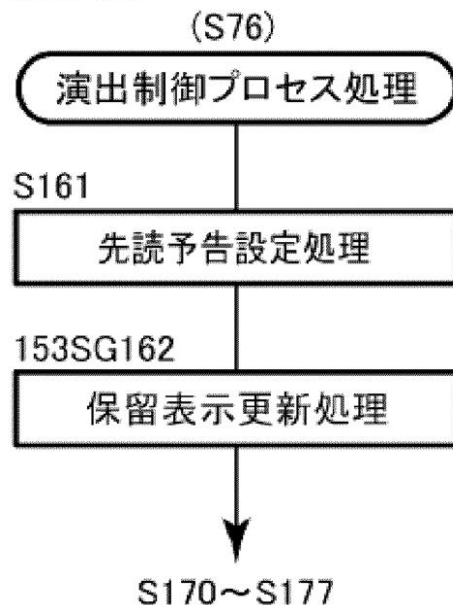
【図12-28】

変化パターン決定テーブル

変化演出パターン (変化タイミング)	変化タイミングと態様		
	タイミングA	タイミングB	タイミングC
パターン1(タイミングC)	失敗	失敗	成功
パターン2(タイミングB)	失敗	成功	-
パターン3(タイミングA)	成功	-	-

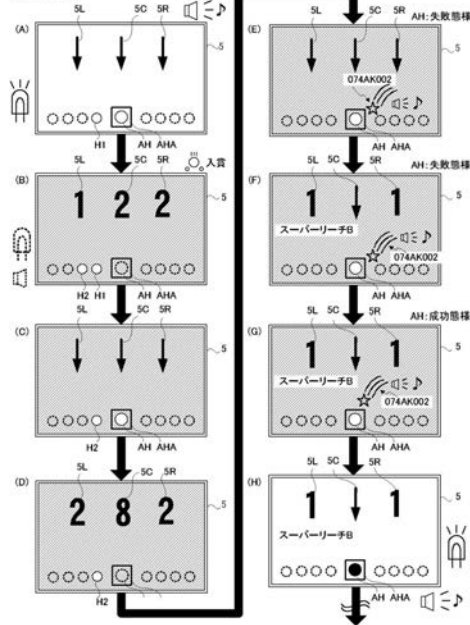
【図12-30】

【図12-30】



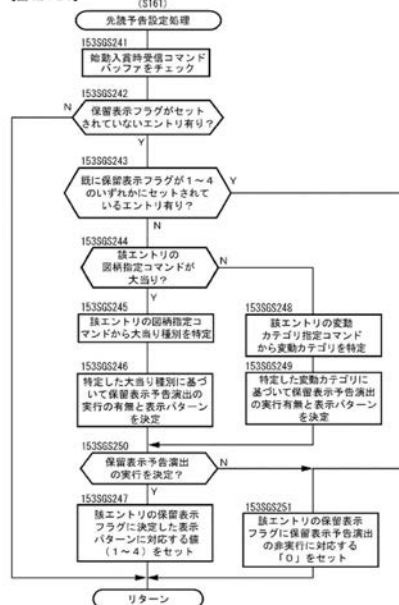
【図12-29】

【図12-29】



【図12-31】

【図12-31】



【図12-32】

【図12-32】

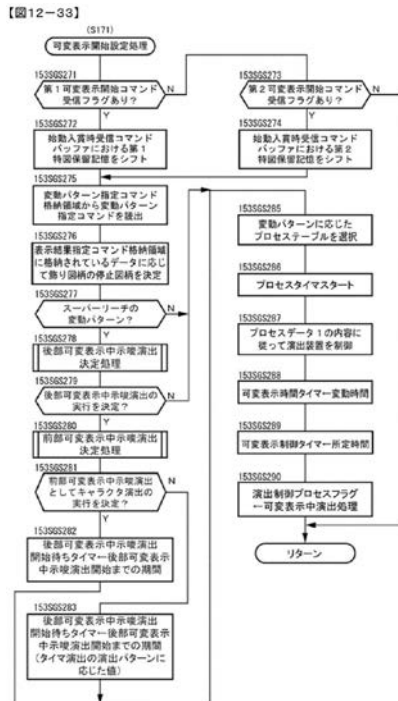
(A)表示パターン決定割合(大当りの場合)

可変表示結果	保留表示予告演出あり				
	表示パターン1	表示パターン2	表示パターン3	表示パターン4	表示パターン5
大当り(大当りA)	5%	5%	20%	10%	10%
大当り(大当りB or C)	5%	20%	55%	10%	10%

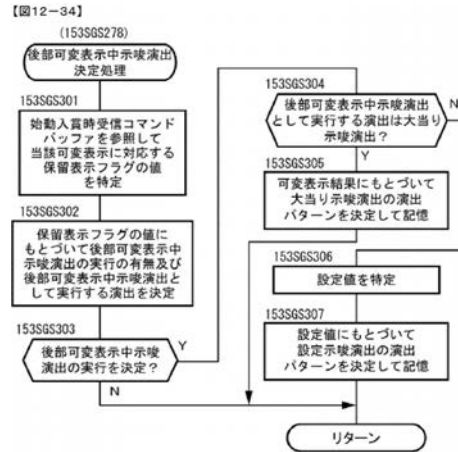
(B)表示パターン決定割合(はずれ・小当りの場合)

可変表示結果及び 変動カテゴリー	保留表示予告演出あり				
	表示パターン1	表示パターン2	表示パターン3	表示パターン4	表示パターン5
はずれ(はずれ)	95%	5%	0%	0%	0%
はずれ・小当り(その他)	75%	20%	5%	0%	0%
はずれ(はずれ)	95%	25%	10%	5%	5%

【図 12-33】



【図 12-34】



【図 12-35】

【図 12-35】

(A) 後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

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

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

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

【図 12-36】

【図 12-36】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

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

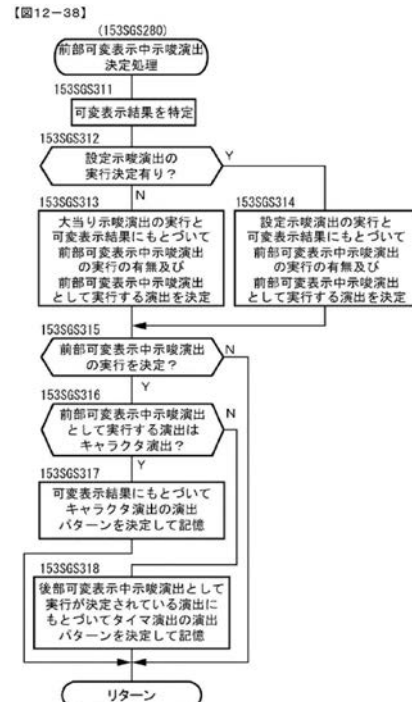
【図 12-37】

【図 12-37】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図 12-38】



【図 12-39】

【図12-39】

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

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

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

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

(C) キャラクタ演出とタイム演出の演出パターン

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

(D)

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

【図 12-40】

【図12-40】

(A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

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

(B) タイム演出の演出パターン決定割合

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

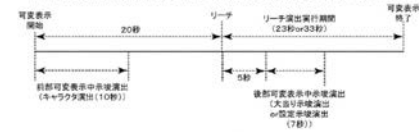
(C) タイム演出の各演出パターンの内容

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

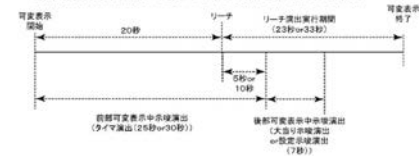
【図 12-41】

【図12-41】

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



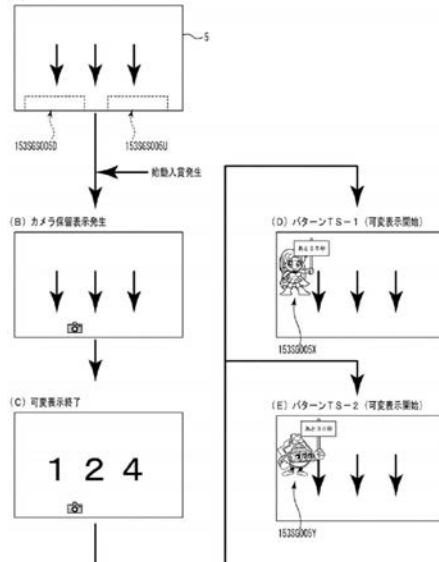
(B) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてタイム演出の実行が決定されている場合)



【図 12-42】

【図12-42】

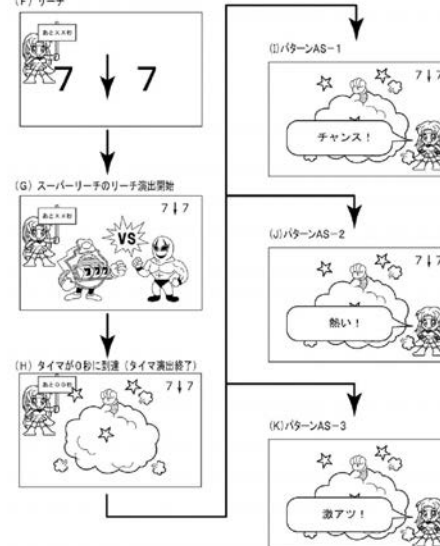
(A)



【図 12-43】

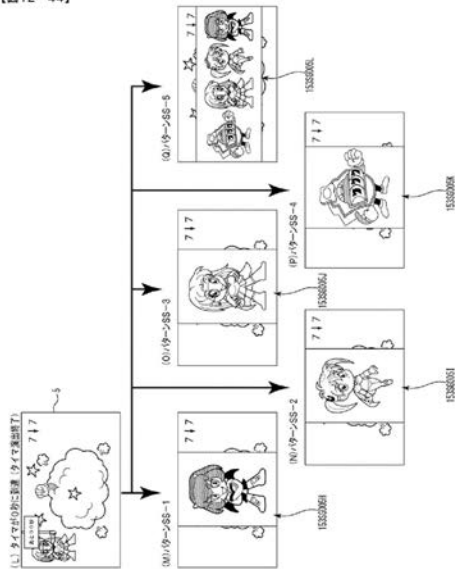
【図12-43】

(F)



【図 1 2 - 4 4】

【図12-44】



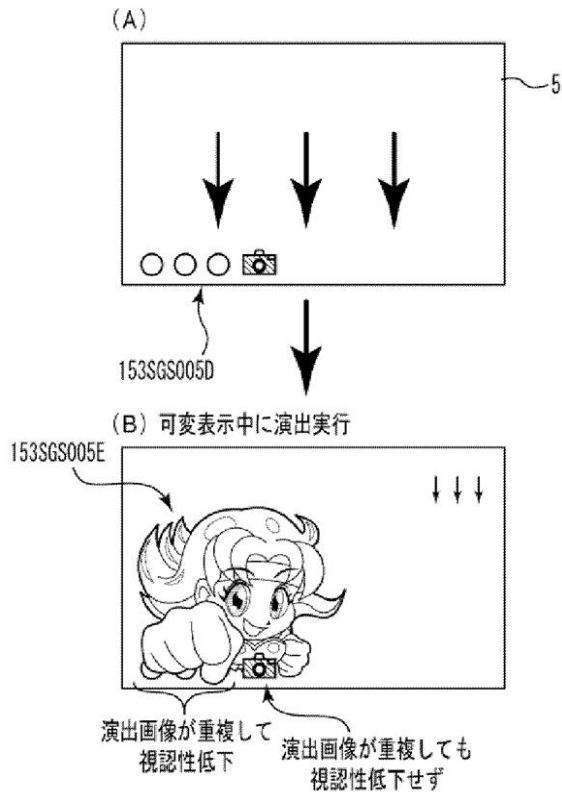
【図 1 2 - 4 5】

【図12-45】

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

【図 1 2 - 4 6】

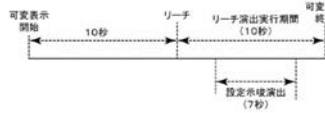
【図12-46】



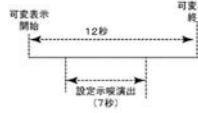
【図 1 2 - 4 7】

【図12-47】

(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



(B) 非リーチ（短縮なし）の可変表示における演出実行期間



(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間

