

(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2020-96708

(P2020-96708A)

(43) 公開日 令和2年6月25日 (2020.6.25)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 143 頁)

(21) 出願番号	特願2018-236043 (P2018-236043)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年12月18日 (2018.12.18)		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 CA29 CA49 CA76 CA77

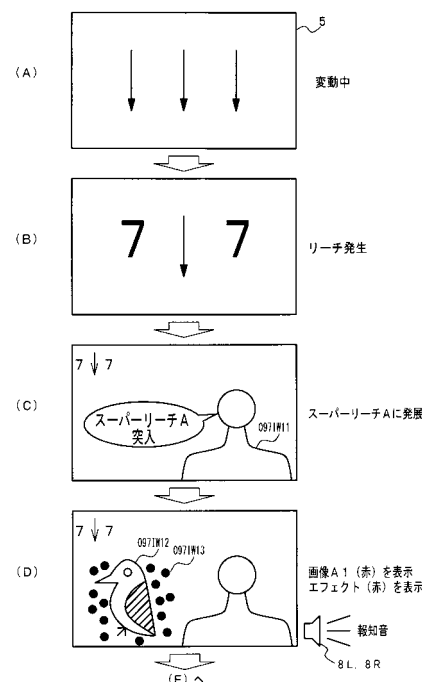
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができるようにする。

【解決手段】 通常態様（例えば、白色）による特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と、該通常態様よりも有利状態（例えば、当たり遊技状態）に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による特定画像とを表示可能である。また、特別態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素とは異なる第2特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能である。

【選択図】 図9-9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と

、
前記特定演出の実行中に特定画像と該特定画像とは異なる所定画像とを表示可能な画像表示手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、少なくとも第 1 特定演出および第 2 特定演出を含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

前記画像表示手段は、通常態様による前記特定画像と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様による前記特定画像とを表示可能であり、

前記所定画像は、前記有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり、

前記画像表示手段は、

前記特別態様による前記特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素を付加して前記特定画像を表示可能であり、

前記通常態様による前記特定画像を表示する場合に前記第 1 特殊演出要素とは異なる第 2 特殊演出要素を付加して前記特定画像を表示可能であり、

前記第 1 特定演出が実行される場合と前記第 2 特定演出が実行される場合とで前記特定画像を異なる回数表示可能である

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、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

また、所定の遊技媒体を 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

【0004】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置に

において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

10

【0006】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

20

【0007】

そのような遊技機において、特定演出の実行中に特定画像を表示可能とし、通常態様による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様による特定画像とを表示可能とし、特別態様による特定画像を表示する場合に特殊演出要素を付加して特定画像を表示可能とするように構成されたものがある。例えば、特許文献1には、第1トライ演出（特別態様による特定画像）が実行される場合にはトライ情報（特殊演出要素）を表示して特定遊技状態となる可能性が高いことを遊技者に報知し、第1トライ演出よりも特定遊技状態となる可能性の低い第2トライ演出（通常態様による特定画像）が実行される場合には、トライ情報を表示しないことが記載されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2015-136430号公報（段落0191、0193、0199、図14、図15）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、通常態様による特定画像が表示される場合に、特定画像が有利状態に制御される期待度に応じて態様が変化する予告画像であることを遊技者が認識しにくく、特定画像に遊技者を注目させることができない。

40

【0010】

そこで、本発明は、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行い、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であって、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097 IWS104でスーパーリーチA～Cを含むプロセステーブルを選択してステップ097 IWS106、S305を実行する部分

50

）と、特定演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像097IW11、キャラクタ画像097IW21）とを表示可能な画像表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA～Cおよびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106，S305を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出（例えば、スーパーリーチA）および第2特定演出（例えば、スーパーリーチB）を含む複数種類の特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能であり、画像表示手段は、通常態様（例えば、白色）による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり（例えば、図9-9～図9-16に示すように、キャラクタ画像097IW11およびキャラクタ画像097IW21の表示態様は変化しない）、画像表示手段は、特別態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素とは異なる第2特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能であり（図9-9～図9-16参照）、第1特定演出が実行される場合と第2特定演出が実行される場合とで特定画像を異なる回数表示可能である（例えば、図9-4および図9-5に示すように、スーパーリーチAではチャンスアップ画像を4回（画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）表示可能であり、スーパーリーチBではチャンスアップ画像を3回（画像B1、画像B2、画像B3）表示可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる。

【0012】

（手段2）手段1において、画像表示手段は、特定画像を複数回数表示する場合、第1回数目に特定画像を表示した後第2回数目に特定画像を表示するときに、高い割合で第1回数目よりも有利状態に制御される期待度が高い態様により特定画像を表示可能である（例えば、図9-4～図9-6に示すように、チャンスアップ演出A4，A5，B4，B5，C4を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1回数目に期待度が低い態様により特定画像が表示された場合であっても、第2回数目に表示される特定画像に対して期待感をもつことができる。

【0013】

（手段3）手段1または手段2において、画像表示手段は、特定画像として、少なくとも、第1特定演出の実行中に第1特定画像（例えば、画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）を表示可能であるとともに第2特定演出の実行中に第2特定画像（例えば、画像B1、画像B2、画像B3）を表示可能であり、第1特定演出の実行中に、有利状態に制御される期待度に応じて異なる態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）により第1特定画像を表示可能であり、第1特定画像の態様に対応した表示態様の第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して第1特定画像を表示可能である（図9-9～図9-16参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、付加された第1特殊演出要素の表示態様によって特定画像の態様の違いを強調することができる。

【0014】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、画像表示手段は、特定画像として、少なくとも、第1特定演出の実行中に第1特定画像（例えば、画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）を表示可能であるとともに第2特定演出の実行中に第2特定画像（例えば、画像B1、画像B2、画像B3）を表示可能であり、第1特定画像および第2特定画像として共通態様の画像（例えば、画像X）を表示することが可能であり、共通態様の画像を表示する場合に、共通の第1特殊演出要素（例えば、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して第1特定画像および第2特定画像を表示可能である（図9-4および図

9-5 参照) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定画像として共通態様の画像が表示されたことを遊技者に認識させることができる。

【0015】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、第1特殊演出要素を付加して特定画像が表示される場合に報知演出(例えば、報知音の出力)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097 IWS 311を実行する部分)を備え、報知演出実行手段は、第2特殊演出要素を付加して特定画像が表示される場合には報知演出を実行しない(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ097 IWS 310でYのときステップ097 IWS 311に移行しない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御される期待度が高い場合にのみ遊技者に意識させることができる。

10

【0016】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、画像表示手段は、第2特殊演出要素を付加した特定画像を第1特殊演出要素を付加した特定画像に変化させる演出(例えば、チャンスアップ演出A7, B7, C5)を実行可能である(図9-4~図9-6参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特殊演出要素を付加して特定画像を表示した場合であっても期待感を持続させることができる。

【0017】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、特定演出実行手段は、第1期間の演出(例えば、スーパーリーチA~Cの演出期間の前半の期間の演出)と、該第1期間の後に有利状態に制御されるか否かを報知する演出(例えば、当否結果報知)を含む第2期間の演出(例えば、スーパーリーチA~Cの演出期間の後半の期間の演出)とを含む特定演出を実行可能であり、画像表示手段は、第1期間中に特定画像を表示可能であり、第2期間中に特定画像を表示することを制限する(図9-8参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されるか否かに対して、遊技者の意識を集中させることができる。

20

【0018】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、設定値1~6)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1~PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分)を備え、所定演出の演出態様は、有利状態に制御されることの示唆を行う特殊態様(例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告)と、設定に関する示唆を行う特定態様(例えば、特定パターンであるパターンPT-1~PT-7のいずれかに基づく設定示唆)とを含み、所定演出実行手段は、特殊態様の所定演出と特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合(例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング(可変表示態様がリーチとなる前のタイミング))には、特殊態様の所定演出を特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図8-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンPT-9が当選した場合、103 SGS 294においてパターンPT-9に基づくリーチ予告(高)の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、103 SGS 296にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンPT-5~PT-7に基づく設定示唆(高)が当選しなければ、103 SGS 301にてパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の実行をパターンPT-1~PT-4のいずれかに基づく設定示唆(低)よりも優先して決定する部分など。/演出制御用CPU120が、リーチ予告(高)>設定示唆(高)>リーチ予告(低)>設定示唆(低)の関係となる割合でパターンPT-1~PT-9のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など(変形例1の図8-20参照))ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御され

30

40

50

る場合に、特定態様の所定演出が実行されてしまい、演出が不適切となってしまうことを防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【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。

10

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】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8-3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図8-5】各乱数を示す説明図である。

【図8-6】変動パターンを例示する図である。

【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】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-9】各種大当たりの内容を示す説明図である。

20

【図8-10】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図8-11】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

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

【図8-13】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-14】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-15】可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図8-16】可変表示中演出種別の内容を示す説明図である。

【図8-17】(A)は演出(リーチ予告)種別決定用テーブルAを示す図、(B)は演出(設定示唆)種別決定用テーブルBを示す図である。

【図8-18】(A)～(C)は可変表示中演出の流れを示す図である。

【図8-19】(A)はパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の演出態様を示す図、(B)はパターンPT-9に基づくリーチ予告(高)の演出態様を示す図である。

【図8-20】(A)は変形例1としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャート、(B)は演出種別決定用テーブルCを用いた場合のリーチ予告と設定示唆の決定割合を示す図である。

【図8-21】(A)は実施例2としての可変表示中演出の演出期間を示す図、(B)は可変表示中演出実行決定テーブルを示す図である。

40

【図8-22】(A)は変動パターンがノーマルリーチで設定値1と設定値6における第1期間と第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B)は変動パターンがスーパーリーチで設定値1と設定値6における第1期間と第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図8-23】変動パターンがノーマルリーチの場合の第1期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図8-24】変動パターンがノーマルリーチの場合の第2期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図8-25】変動パターンがスーパーリーチの場合の第1期間における可変表示中演出

50

種別決定割合を示す図である。

【図 8-26】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8-27】(A) は実施例 3 において変動パターンがノーマルリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがスーパーリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 8-28】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8-29】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8-30】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8-31】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8-32】実施例 4 としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。

【図 8-33】実施例 4 としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-34】(A) は実施例 4 において変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがノーマルリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(C) は変動パターンがスーパーリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 8-35】第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8-36】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8-37】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8-38】変形例 2 としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。

【図 8-39】(A) は変形例 2 において全変動パターン共通で設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(C) は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 3 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 9-1】変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9-2】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 9-3】チャンスアップ演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 9-4】チャンスアップ演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9-5】チャンスアップ演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9-6】チャンスアップ演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9-7】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9-8】スーパーリーチの実行中のチャンスアップ画像や当否結果報知の表示タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 9-9】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9-10】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9-11】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9-12】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9-13】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 9-14】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9-15】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9-16】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

(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。

【0021】

(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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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

【0025】

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。

【0026】

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

10

20

30

40

50

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

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。

10

20

30

40

50

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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。

10

【0039】

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

【0040】

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。

20

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

30

【0044】

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。

【0045】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、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。

40

【0046】

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

【0047】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0048】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 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。

【0049】

（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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【0050】

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）。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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

【0055】

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。

【0056】

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 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0057】

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

【0058】

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。

10

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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

20

【0062】

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。

30

【0063】

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

【0064】

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。

40

【0065】

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。

【0066】

50

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。

【0067】

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。

【0068】

（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。

【0069】

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。

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

10

20

30

40

50

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

（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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 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。

【0081】

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。

【0082】

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。

10

【0083】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 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、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0084】

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、CPU 103 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。

20

【0085】

I/O 105 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。

【0086】

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

30

【0087】

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。

【0088】

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。

40

【0089】

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

50

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 3 2 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。

【0090】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0091】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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、ROM 1 2 1 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、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0092】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

【0093】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0094】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0095】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0096】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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。

【0101】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0102】

(主基板11の主要な動作)

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

10

【0103】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0104】

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

20

【0105】

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

30

【0106】

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

40

【0107】

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

50

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、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【0108】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o ）、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 S 8 ）を実行する。

【0109】

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

【0110】

そして、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する（ステップ S 7 ）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

【0111】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0112】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1 、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 、第 2 始動口スイッチ 2 2 B 、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

【0113】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4 ）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 ）。C P U 1 0 3 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

10

20

30

40

50

される（詳しくは後述）。

【0114】

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

【0115】

く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

）。

【0120】

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

【0121】

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

10

【0122】

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。

【0123】

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

20

【0124】

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

30

【0125】

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。

40

【0126】

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

50

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

ステップ S119 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0131】

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

【0132】

(演出制御基板 12 の主要な動作)

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S71)、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップ S72)。初期動作制御処理では、可動体 32 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。

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

定処理では、例えば、主基板 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。

【0139】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ～ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0140】

ステップ S 170 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。

【0141】

ステップ S 171 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。

【0142】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 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。

【0143】

ステップ S 173 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 CPU 120 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。

【0144】

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。

10

【0145】

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。

【0146】

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。

20

【0147】

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。

30

【0148】

(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。

【0149】

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。

40

【0150】

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）。

【0151】

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

50

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、R T、A T、A R T、C Z（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。

【0152】

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。

10

【0153】

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。

【0154】

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。

20

【0155】

（本実施の形態の特徴部103SGに関する説明）

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

30

【実施例1】

【0156】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける実施例1に係る遊技機につき、図8-1～図8-19を参照して説明する。

40

【0157】

まず、図8-1は、本実施の形態の特徴部103SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1及び図8-3に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠103SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）103SG003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠103SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠103SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠103SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠103S

50

G 0 0 3 a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 1 0 3 S G 0 0 3 aを開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。

【 0 1 5 8 】

また、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 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 1 0 3 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 1 0 3 S G 0 0 3 aを開放することはできないようになっている。

【 0 1 5 9 】

左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 Lは、打球操作ハンドル 3 0 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 1 0 3 S G 0 0 2 Rは、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L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 1 0 3 S G 0 0 2 Cを通過して流下する遊技領域である。

【 0 1 6 0 】

また、左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 Lには、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 Rには、該右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、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 1 0 3 S G 0 0 2 Lを流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 Aが形成する第 1 始動入賞口に入賞可能になっており、右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 Bが形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 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 4 1 を通過可能となっている。

【 0 1 6 1 】

図 8 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 1 0 3 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L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 1 0 3 S G 0 0 2 R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。

【 0 1 6 2 】

図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S Gにおける主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 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 1 1 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 1 0 3 S G 0 5 1 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 1 0 3 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 1 0 3 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G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。

【 0 1 6 3 】

これら錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 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 1 1 とともに基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 内に収容されており、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 は、基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 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。

【 0 1 6 4 】

錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 を有する基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 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 1 0 3 S G 0 0 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機

用枠 103SG003 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 103SG051 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 103SG051 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 103SG では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

【0165】

また、基板ケース 103SG201 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 103SG029 が配置されている。該表示モニタ 103SG029 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 103SG201 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 103SG029 は、基板ケース 103SG201 における主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、遊技機用枠 103SG003 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 103SG003 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0166】

また、図 8-1 及び図 8-2 に示すように、本実施の形態の特徴部 103SG におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 103SG004A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 103SG004B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 103SG025A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 103SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 103SG020、普通図柄保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 103SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 103SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 103SG002R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 103SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 103SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 103SG134 が纏めて配置されている遊技情報表示部 103SG200 が設けられている。

【0167】

第 1 特別図柄表示装置 103SG004A と第 2 特別図柄表示装置 103SG004B とは、それぞれ 8 セグメントの LED から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 103SG004A と第 2 特別図柄表示装置 103SG004B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器103SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器103SG025Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【0172】

また、ラウンド表示器103SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部103SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器103SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【0173】

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

【0174】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体103SG321及び第2可動体103SG322と、第1可動体103SG321が該第1可動体103SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ103SG331と、第2可動体103SG322が該第2可動体103SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ103SG332と、が接続されている。

【0175】

図8-4（A）は、本実施の形態における特徴部103SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図8-4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0176】

図8-4（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置103SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する

第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置103SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

10

20

30

40

50

マンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0182】

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

10

【0183】

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

20

【0184】

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

30

【0185】

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

【0186】

40

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

【0187】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M （Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M （Random A

50

ccess Memory) 102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU (Central Processing Unit) 103と、CPU 103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 106とを備えて構成される。

【0188】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU 103がROM 101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103がROM 101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103がRAM 102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103がRAM 102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103がI/O 105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103がI/O 105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0189】

図8-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-5に示すように、この実施の形態の特徴部103SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU 103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0190】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図8-5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0191】

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

【0192】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスー

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

【0193】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部103SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β よりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ α のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0194】

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

【0195】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0196】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【0197】

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

【0198】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うた

10

20

30

40

50

めに用意された、図 8-7～図 8-11 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101 には、CPU103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0199】

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

10

【0200】

本実施の形態の特徴部 103 SG 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。

20

【0201】

図 8-7 (A) 及び図 8-7 (B) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101 に記憶されているデータの集まりであって、MR1 と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部 103 SG では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで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。

30

【0202】

図 8-7 (A) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 1 特図である場合には、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 まだが「大当り」に割り当てられており、32767～33094 まだが「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 まだが「大当り」に割り当てられており、32767～33094 まだが「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。

【0203】

図 8-7 (B) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 2 特図である場合には、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 まだが「大当り」に割り当てられており、32767～33421 まだが「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 まだが「大当り」に割り当てられており、32767～33421 まだが「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

【0204】

図 8-7 (A) に示すように、設定値が 2 であり変動特図が第 1 特図である場合におい

50

ては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253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。

【0205】

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

10

【0206】

図8-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合には、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。

20

【0207】

図8-7(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0208】

図8-7(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合には、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。

40

【0209】

図8-7(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合には、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、1020～1

50

4 8 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 1 0】

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

10

【0 2 1 1】

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

20

【0 2 1 2】

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 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 1 3】

30

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 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 1 4】

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 1 0 3 S G では、設定値が 1 の場合は $1/300$ 、設定値が 2 の場合は $1/280$ 、設定値が 3 の場合は $1/260$ 、設定値が 4 の場合は $1/240$ 、設定値が 5 の場合は $1/220$ 、設定値が 6 の場合は $1/200$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、設定値が 1 の場合は $1/200$ 、設定値が 2 の場合は $1/180$ 、設定値が 3 の場合は $1/160$ 、設定値が 4 の場合は $1/140$ 、設定値が 5 の

40

50

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。

【0215】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

10

【0216】

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

20

【0217】

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

【0218】

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

30

【0219】

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

40

【0220】

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

50

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

【0 2 2 1】

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

10

【0 2 2 2】

このため、大当り確率は、1 0 2 0を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0 2 2 3】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1 0 2 0～1 3 4 6までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0 2 2 4】

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

【0 2 2 5】

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

30

【0 2 2 6】

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

40

【0 2 2 7】

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。

50

【0228】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。 10

【0229】

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

【0230】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。 20
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。

【0231】

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。 30

【0232】

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。

【0233】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。 40

【0234】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。 50

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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。

【0238】

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。

【0239】

以上、本実施の形態の特徴部103SGにおいては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

【0240】

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。

【0241】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0242】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-7に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置103SG004Aまたは第2特別図柄表示装置103SG004B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103SG004Aまたは第2特別図柄表示装置103SG004B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。

10

【0243】

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。

20

【0244】

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

30

【0245】

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

【0246】

ここで、本実施の形態の特徴部103SGにおける大当り種別について、図8-9を用いて説明する。本実施の形態の特徴部103SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC（確変大当りともいう）が設定されている。

40

【0247】

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

【0248】

50

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

また、図 8-8 (A) に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 249 までは大当たり B に割り当てられており、250 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 229 までは大当たり B に割り当てられており、200 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 209 までは大当たり B に割り当てられており、150 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 189 までは大当たり B に割り当てられており、190 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 169 までは大当たり B に割り当てられており、170 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 149 までは大当たり B に割り当てられており、150 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。

【0252】

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

【0253】

一方で、図 8-8 (B) に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 199 までは大当たり B に割り当てられており、200 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 179 までは大当たり B に割り当てられており、180 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 159 までは大当たり B に割り当てられており、160 ～ 299 までは大当たり C に割り当て

られている。また、設定値が「4」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ～ 139 までは大当り B に割り当てられており、140 ～ 299 までは大当り C に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ～ 119 までは大当り B に割り当てられており、120 ～ 299 までは大当り C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ～ 299 までは大当り C に割り当てられている（大当り B には判定値が割り当てられていない）。

【0254】

10

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

【0255】

20

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

【0256】

このように、本実施の形態の特徴部 103 SG 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った場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0257】

30

尚、本実施の形態の特徴部 103 SG では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 を用いて決定してもよい。

【0258】

また、本実施の形態の特徴部 103 SG では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、大当り種別としての大当り 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。

【0259】

40

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

【0260】

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

50

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。

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

図8-10（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1

)に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

【0267】

図8-10(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

【0268】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当り

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

【0269】

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

【0270】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図8-10（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

図8-11（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチ

はずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、411～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0274】

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

【0275】

図8-11（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～9

97のうち、1～420までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0276】

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

【0277】

図8-11（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

20

30

40

50

【0278】

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

【0279】

図8-11（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0280】

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

が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-11(A)～図8-11(C)に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0288】

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

【0289】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-10及び図8-11に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値毎に異なる割合にて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一割合にて決定してもよい。

【0290】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応付いている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

図8-12(A)に示すように、表示モニタ103SG029は、第1表示部103SG029A、第2表示部103SG029B、第3表示部103SG029C、第4表示

部103SG029Dを備えている。第1表示部103SG029A～第5表示部103SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部103SG029A～第5表示部103SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0294】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおける表示モニタ103SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

10

【0295】

表示モニタ103SG029には、図8-12(B)及び図8-12(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ103SG029に表示される。

20

【0296】

実際に表示モニタ103SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。

30

【0297】

本実施の形態の表示モニタ103SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ103SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ103SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ103SG029にお

40

50

る各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ103SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0298】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図8-13は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する(103SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(103SGSa002)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0299】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か(107SGSa003)や、RAM102(バックアップRAM)が正常であるか否か(107SGSa004)を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合(103SGSa003;N)やRAM102が正常でない場合(103SGSa004;N)は、103SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合(103SGSa003;Y、103SGSa004;Y)は、更にRAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(103SGSa005)。

【0300】

RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかではない場合(103SGSa005;N)は、103SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかである場合(103SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(103SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(103SGSa006;Y)は、103SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(103SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(103SGSa008)。

【0301】

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

【0302】

103SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ103SG051がONであるか否かを判定する(103SGSa011)。錠スイッチ103SG051がONである場合(103SGSa011;Y)は、更に開放センサ103SG090がONであるか否かを判定する(103SGSa012)。開放センサ103SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ103SG051がON且つ遊技機用枠103SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(103SGSa012;Y)は

、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（103SGSa013a）。

【0303】

RAMクリアフラグがセットされている場合（103SGSa013a；Y）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（103SGSa013b）を実行して103SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（103SGSa013a；N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（103SGSa013c）を実行して103SGSa013dに進む。

【0304】

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

【0305】

また、設定値確認処理（103SGSa013c）では、CPU103は、表示モニタ103SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。そして、錠スイッチ103SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ103SG029における設定値の表示を終了すればよい。

【0306】

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

【0307】

103SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか（RAMクリア処理（103SGSa009）を実行するか）否かを判定する（103SGSa013d）。RAMクリアフラグがセットされている場合（103SGSa013d；Y）はRAMクリア処理（103SGSa013e）を実行した後に103SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（103SGSa013d；N）はRAMクリア処理（103SGSa013e）を実行せずに103SGSa014に進む。

【0308】

尚、RAMクリア処理（103SGSa013e）では、CPU103は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納（セット）されているアドレスを除く全てのアドレスに「00H」をセットする処理を実行する。つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、103SGSa001～103SGSa013e及び後述する103SGSa017～103SGSa021に示すように、RAM102に異常がない場合は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納されているアドレスを除く全てのアドレスの内容をクリアするようになっている。

【0309】

103SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（103SGSa014）。RAMクリアフラグがセットされている場合（103SGSa014；Y）は103SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（103SGSa014；N）は、主基板11の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（103SGSa015）。

【0310】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、103SGSa028に進む（103SGSa016）。

【0311】

また、103SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（103SGSa017）。クリアスイッチがONである場合（103SGSa017；Y）は、更に錠スイッチ103SG051がONであるか否か（103SGSa018）や、開放センサ103SG090がONであるか否かを判定する（103SGSa019）。

【0312】

錠スイッチ103SG051がONであり（103SGSa018；Y）、且つ開放センサ103SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠103SG003を開放し、錠スイッチ103SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合）は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに（103SGSa020）、設定値変更中フラグをセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（103SGSa021）。そして、前述した103SGSa009～103SGSa016の処理を実行する。

【0313】

尚、クリアスイッチがOFFである場合（103SGSa017；N）、錠スイッチ103SG051がOFFである場合（103SGSa018；N）、開放センサ103SG090がOFFである場合（103SGSa019；N）は、103SGSa031に進む。

【0314】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（103SGSa022）。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（103SGSa023）、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（103SGSa024）。

【0315】

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

【0316】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1のコールドスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ103SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定さ

10

20

30

40

50

れるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0317】

そして、103SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(103SGSa028)を実行し、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(103SGSa029)、割込みを許可する(103SGSa030)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0318】

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

【0319】

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置103SG004A及び第2特別図柄表示装置103SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(103SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し103SGSa032に進む(103SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)103SGSa032~103SGSa037の処理を繰返し実行することで、表示モニタ103SG029、第1特別図柄表示装置103SG004A、第2特別図柄表示装置103SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

【0320】

このように、本実施の形態の特徴部103SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ103SG029、第1特別図柄表示装置103SG004A、第2特別図柄表示装置103SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【0321】

尚、本実施の形態の特徴部103SGの遊技制御メイン処理では、図8-13に示すように、103SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(103SGSa008;Y)や103SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(103SGSa009)を実行する形態を例示しているが、本

発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、103SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(103SGSa008; Y)や103SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、103SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(103SGSa014; Y)に実行してもよい。

【0322】

図8-14は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(S171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(103SGS271)。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(103SGS271; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ103SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(103SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0323】

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。

20

【0324】

また、103SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(103SGS271; N)、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(103SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(103SGS273; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(103SGS273; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ(図示略)における第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(103SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【0325】

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

40

【0326】

103SGS272または103SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(103SGS275)。

【0327】

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

50

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

【0328】

尚、本特徴部103SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当り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（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り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（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0329】

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。

【0330】

次いで、演出制御用CPU120は、図8-15に示す可変表示中演出決定処理を実施して、当該可変表示において可変表示中演出を実行するか否かを決定する（103SGS277）。

【0331】

（可変表示中演出）

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

【0332】

図8-16に示すように、可変表示中演出は、パターンPT-1～PT-9の複数種類の演出パターン（演出態様）を有しており、演出制御用CPU120は、可変表示中演出の実行を決定した場合には、パターンPT-1～PT-9のうちいずれの演出パターンに基づいて可変表示中演出を実行するか、つまり、パターンPT-1～PT-9のうちい

れの演出態様に基づく可変表示中演出を実行するかを抽選により決定する。

【0333】

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

10

【0334】

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

【0335】

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

20

【0336】

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

30

【0337】

尚、これら可変表示中演出として画像Z1、Z2が表示されている背景では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示されているが、飾り図柄を通常よりも縮小表示した小図柄を所定箇所にて可変表示してもよい。また、可変表示中演出の実行期間において、該可変表示中演出とは異なる他の予告演出等が実行されていてもよい。

40

【0338】

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

50

た場合はリーチ予告となる。

【0339】

具体的には、パターンPT-1、PT-3は、設定値が奇数（例えば、1、3、5）である可能性を示唆し、パターンPT-2、PT-4は、設定値が偶数（例えば、2、4、6）である可能性を示唆し、パターンPT-5は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3または5）である可能性を示唆し、パターンPT-6は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4または6）である可能性を示唆し、パターンPT-7は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

【0340】

そして、パターンPT-1～PT-4については、設定値が1～4（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5、6（高設定）のいずれかであることの期待度が低い第1特定パターン{設定示唆（低）、第1特定態様}とされ、パターンPT-5～PT-6については、設定値が5、6のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5、6であることの期待度が高い第2特定パターン{設定示唆（高）、第2特定態様}とされている。

【0341】

尚、本特徴部103SGでは、設定値1～4を低設定、設定値5、6を高設定として説明するが、設定値1～3を低設定、設定値4～6を高設定としてもよいし、設定値1、2を低設定、設定値3、4を中間設定、設定値5、6を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

【0342】

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

【0343】

パターンPT-8については、図柄の可変表示態様がノーマルリーチとなる場合に高い割合で決定されることで、スーパーリーチとなることの期待度が低い第1特別パターン{リーチ予告（低）、第1特定態様}とされ、パターンPT-9については、図柄の可変表示態様がスーパーリーチとなる場合に高い割合で決定されることで、スーパーリーチとなることの期待度が高い第2特別パターン{リーチ予告（高）、第2特別態様}とされている。

【0344】

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

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

図 8 - 1 5 に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（103SGS291）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 11 から送信される可変表示結果（はずれ、非確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

【0349】

そして、リーチ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図 8 - 1 7（A）に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブル A を用いて、可変表示中演出におけるリーチ予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告の種別とを決定するための抽選を行う（103SGS292）。

【0350】

図 8 - 1 7（A）に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブル A では、変動パターンがスーパーリーチである場合には、非実行に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 8 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 9 に 60 個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがスーパーリーチである場合は、変動パターンがスーパーリーチ以外である場合よりも高い割合で P T - 9 に当選している。

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

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

10

20

30

40

50

【0354】

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

【0355】

図8-15に戻って、演出制御用CPU120は、103SGS292においてリーチ予告の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターンPT-9 {リーチ予告（高）} が当選したか否かを判定する（103SGS293）。パターンPT-9が当選したと判定した場合、パターンPT-9に基づくリーチ予告の実行を、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定し（103SGS294）、103SGS304に進む。

【0356】

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

【0357】

図8-17（B）に示す演出（設定示唆）種別決定用テーブルBでは、設定値が1である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に4個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に1個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が2である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に1個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に4個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が3である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に15個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が4である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に15個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が5である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に15個の判定値が

10

20

30

40

50

割り当てられ、パターン P T - 7 に 1 個の判定値が割り当てられていない。設定値が 6 である場合には、非実行に 3 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 1 に 1 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 2 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 3 に 1 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 4 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 5 に 1 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 6 に 2 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 7 に 5 個の判定値が割り当てられている。

【0358】

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

10

【0359】

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

20

【0360】

尚、本実施例 1 では、リーチ予告種別決定用乱数や設定示唆種別決定用乱数は、1 ~ 1 0 0 の範囲の乱数とされていて 1 ~ 1 0 0 の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、各決定用乱数の判定値数の 1 ~ 1 0 0 の範囲の 1 0 0 個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各決定用乱数を生成するための各決定用乱数カウンタが R A M 1 2 2 に設定されており、各決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

30

【0361】

図 8 - 1 5 に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 3 S G S 2 9 6 において設定示唆の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターン P T - 5 ~ P T - 7 { 設定示唆 (高) } のいずれかが当選したか否かを判定する (1 0 3 S G S 2 9 7) 。パターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかが当選したと判定した場合は、1 0 3 S G S 2 9 3 においてリーチ予告の非実行が当選しているときには、当選しているパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆 (高) の実行を一義的に決定し、1 0 3 S G S 2 9 3 においてパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } が当選しているときには、当選しているパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆 (高) の実行を、パターン P T - 8 に基づくリーチ予告 (低) よりも優先して決定し (1 0 3 S G S 2 9 8) 、1 0 3 S G S 3 0 4 に進む。

40

【0362】

1 0 3 S G S 2 9 7 においてパターン P T - 5 ~ P T - 7 { 設定示唆 (高) } のいずれかが当選しなかった、つまり、設定示唆の非実行またはパターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれかが当選した場合は、1 0 3 S G S 2 9 7 において設定示唆の非実行またはパターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれかが当選したことに基づいて、1 0 3 S G S 2 9 3 においてパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } が当選しているか否かを判定する (1 0 3 S G S 3 0 0) 。

【0363】

50

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

図8-14に戻り、103SGS277の可変表示中演出決定処理の後に、103SGS278において演出制御用CPU120は、可変表示中演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、103SGS277の可変表示中演出決定処理においてパターンPT-1~PT-9のいずれかの可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定する。

【0367】

可変表示中演出実行決定フラグがセットされている場合には、103SGS279に進んで、可変表示中演出開始待ちタイマに、可変表示中演出開始までの期間を設定し(103SGS279)、可変表示中演出実行決定フラグをクリアして(103SGS280)、103SGS281に進む。一方、可変表示中演出実行決定フラグがセットされていない場合には、103SGS279と103SGS280とを経由することなく103SGS281に進む。

【0368】

可変表示中演出開始までの期間としては、本特徴部103SGでは、パラグライダーが登場するタイミングが可変表示中演出の開始タイミングとされ、可変表示中演出の開始から実行される可変表示中演出のプロセステーブルに基づいて特定されて可変表示中演出が開始されるようになっているため、可変表示中演出の開始タイミングまでの期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示中演出が開始されるタイミングの前に前兆を示す演出(図示略)が実施され、該前兆を開始するタイミングを可変表示中演出の開始タイミングとする場合は、可変表示中演出を開始するまでの期間よりも短い期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定してもよい。

【0369】

103SGS281において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(103SGS282)。

【0370】

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 8 L, 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0371】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R、操作部 (プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等)) の制御を実行する (103SGS283)。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【0372】

尚、本実施例 1 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0373】

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 (103SGS284)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (103SGS285)。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 1 2 3 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) に対応した値にする (103SGS286)。

【0374】

このように、本実施例 1 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示を実行する際に、可変表示を開始してから可変表示態様がリーチ態様となる前の所定の演出タイミングにて、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能であり、可変表示中演出の実行の有無を決定するときに、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告 (特別態様の演出) を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆 (特定態様の演出) よりも優先して実行することが可能である。

【0375】

具体的には、図 8-15 の可変表示中演出決定処理にて示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行う。

【0376】

すなわち、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ予告の抽選において、変動パターンがスーパーリーチの場合は、パターン PT-9 に基づくリーチ予告 (高) の実行を 60% の割合で決定するため (103SGS294)、リーチ予告 (高) を設定示唆よりも高い割合で (優先して) 実行することになる。一方、変動パターンがノーマルリーチの場合は、パターン PT-9 に基づくリーチ予告 (高) の実行は 20% の割合でしか決定しないが、パターン PT-8 に基づくリーチ予告 (低) が 60% の割合で当選 (仮決定) するため、リーチ予告 (低) の当選に基づき、103SGS296 にて設定示唆の抽選が実行されたとしても、103SGS297 にてパターン PT-5 ~ PT-7 に基づく設定示唆 (高) が当選しなければ、103SGS301 にてパターン PT-8 に基づくリーチ予告 (低) の

10

20

30

40

50

実行を決定することになるため、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。

【0377】

また、リーチ予告は、リーチ予告（低）と、該リーチ予告（低）よりも大当りに制御される割合が高いことを示唆するリーチ予告（高）とを含み、演出制御用CPU120は、パターンPT-9に基づくリーチ予告（高）とパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターンPT-9に基づくリーチ予告（高）を、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して実行する（103SGS294）。一方、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）とパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（高）を、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行することが可能である（103SGS298）。このようにすることで、過度にリーチ予告が優先され設定示唆の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0378】

また、設定示唆は、設定示唆（低）と、該設定示唆（低）よりも高設定である可能性が高いことを示唆する設定示唆（高）とを含み、演出制御用CPU120は、パターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（高）とパターンPT-8～PT-9のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターンPT-5～PT-7に基づく設定示唆（高）を、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行する（103SGS298）。一方、パターンPT-1～PT-4のいずれかに基づく設定示唆（低）とパターンPT-8～PT-9のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）を、パターンPT-1～PT-4のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して実行することが可能である（103SGS301）。よって、過度に設定示唆が優先されリーチ予告の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0379】

このように演出制御用CPU120は、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する。詳しくは、リーチ予告（高）を設定示唆（高）よりも優先して実行し、設定示唆（高）をリーチ予告（低）よりも優先して実行し、リーチ予告（低）を設定示唆（低）よりも優先して実行する。すなわち、各々の演出パターンの実行の優先度が「リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）」の関係となるように設定されている。

【0380】

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

【0381】

また、可変表示中演出は、非リーチ変動パターンよりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示期間においてのみ実行される演出であるため、可変表示態様がリーチとなる場合、リーチとならない場合よりも遊技者の大当たりに対する期待感が高まるものである。よって、特に大当たりリー

チ変動パターンである場合に設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されると、遊技者の大当りに対する期待感が低下してしまい、演出が不適切となってしまうため、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにすることで、演出が不適切となってしまうことを抑制できる。

【0382】

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

【0383】

また、本実施例1においては、リーチ予告の抽選と設定示唆の抽選とが別個に実行され、かつ、リーチ予告の抽選が設定示唆の抽選よりも優先して（先に）実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなれば、設定示唆の抽選がリーチ予告の抽選より先に行われてもよく、順序は任意である。また、演出種別決定用テーブルA、Bにおける判定値数は、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていれば、図8-17（A）（B）に記載のものに限定されるものではない。

【0384】

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

【0385】

（第1発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当たり状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第1発明の手段1の遊技機は、

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

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

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

前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイ

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

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

【0386】

第1発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

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

前記所定演出実行手段は、

前記第2特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第2特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図8-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンPT-9が当選した場合、103SGS294においてパターンPT-9に基づくリーチ予告（高）の実行を、パターンPT-1～パターンPT-7のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定する部分）、

前記第1特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特定態様の所定演出を前記第1特別態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図8-15に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターンPT-5～PT-7のいずれかが当選した場合、103SGS298においてパターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターンPT-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）

ことを特徴としている。

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

【0387】

第1発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

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

前記所定演出実行手段は、

前記第2特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第2特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図8-15に示す可変表示中演出決定処理に

において、設定示唆の抽選においてパターンP T-5～P T-7のいずれかが当選した場合、103SGS298においてパターンP T-5～P T-7のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターンP T-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）、

前記第1特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特別態様の所定演出を前記第1特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図8-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンP T-8が当選している場合、103SGS301においてパターンP T-8に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンP T-1～パターンP T-4のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分）

ことを特徴としている。

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

【0388】

第1発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者による動作の実行を促す動作促報知を実行可能な動作促報知手段（例えば、演出制御用CPU120が、プッシュボタン31Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。）と、

前記動作促報知手段による動作促進報知が実行されているか否かに係わらず、遊技者による特定動作（例えば、プッシュボタン31Bを操作する動作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ35B）と、

を備え、

前記所定演出実行手段は、前記動作検出手段によって特定動作が検出されたことにもとづいて所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、プッシュボタン31Bの操作有効期間においてプッシュボタン31Bを操作する特定動作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン31Bの操作に応じて画像Z1を画像Z2に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能な部分。変形例）

ことを特徴としている。

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

【0389】

第1発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかにかかわらず共通の演出が実行される共通演出期間（例えば、リーチ予告または設定示唆のいずれであるかにかかわらず、画像Z1が画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出が実行される共通演出期間）と、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれであるかを特定可能な非共通演出期間（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれであるかを特定可能、つまり、演出パターンに応じた個数の画像Z2が画像表示装置5の表示領域の下方に移動していく態様の演出が実行される非共通演出期間）とで構成されている（図8-18参照）

ことを特徴としている。

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

【0390】

第1発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に

10

20

30

40

50

関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定（設定値6）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Z1を表示しているときに、キャラクターが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など。）ことを特徴としている。

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

【0391】

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

【0392】

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

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

（変形例1）

次に、本特徴部103SGの実施例1における変形例1について、図8-20に基づいて説明する。図8-20は、（A）は変形例1としての可変表示中演出決定処理を示すフローチャート、（B）はリーチ予告と設定示唆の実行割合を示す図である。

【0396】

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

【0397】

具体的には、図 8-20（A）に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（103SGS311）。次いで、演出種別決定用乱数を抽出するとともに、演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブル C（図示略）を用いて、可変表示中演出（リーチ予告・設定示唆）の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告または設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（103SGS312）。 10

【0398】

演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブル C（図示略）は、特に図示しないが、変動パターンの種別及び設定値数に応じて演出パターン PT-1～PT-9 の決定割合が設定されている。つまり、変動パターンの種別及び設定値 1～6 に応じて演出パターン PT-1～PT-9 の決定割合は各々異なるが、図 8-20（B）に示すリーチ予告と設定示唆の実行割合の傾向図に示すように、全体としては、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で（優先して）決定される、つまり、リーチ予告、設定示唆、非実行の順に決定割合が高くなるように設定されていることが好ましい（例えば、リーチ予告を 50%、設定示唆を 40%、非実行を 10% の割合で決定する）。 20

【0399】

また、例えば、変動パターンがスーパーリーチである場合は、リーチ予告（高）をリーチ予告（低）よりも高い割合（例えば、リーチ予告（高）を 40%、リーチ予告（低）を 10%）で決定することが好ましい。また、設定値が高設定値 5、6 である場合は、設定示唆（高）を設定示唆（低）よりも高い割合（例えば、設定示唆（高）を 35%、設定示唆（低）を 5%）で決定することが好ましい。つまり、演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターン PT-1～PT-9 のいずれかに基づく演出の実行を決定すればよい。

【0400】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、リーチ予告と設定示唆の実行割合を、変動パターン及び設定値に基づいて決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンと設定値及び可変表示結果に応じてリーチ予告と設定示唆の実行割合が異なるようにしてもよい。詳しくは、変動パターンがスーパーリーチとノーマルリーチ変動パターンのいずれであっても、大当たりになるときは、はずれになるときよりも高い割合でリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するようにすることが好ましい。 30

【0401】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出の演出結果が、有利状態示唆結果となるとともに設定示唆結果ともなる特定結果となる特定演出を実行可能としてもよい。 40

【0402】

尚、特定演出としては、例えば、大当たり及び最高設定（設定値 6）の双方を示唆する特定画像（例えば、図 8-18 に示すように、パラグライダーの画像 Z1 を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像を表示するなど）を表示したり、パラグライダーの表示態様（例えば、色、大きさ、移動速度、軌道など）を通常態様とは異なる態様とした画像等を表示したり、背景色を異ならせたり、エフェクト画像を表示したりするものであってもよい。あるいは、パラグライダーの画像表示に合わせて特殊効果音を出力したり、特殊な発光態様で発光体を発光させたりするものでもよい。 50

【0403】

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

【0404】

具体的には、例えば、図8-18にて示したリーチ予告とは異なる態様のリーチ予告（例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告など）を、可変表示中演出とは異なる演出タイミングで実行可能とする一方で、図8-18にて示した設定示唆とは異なる態様の設定示唆（例えば、大当りのエンディング画像など）を、可変表示中演出とは異なるタイミング（例えば、大当りの終了後など）で実行可能としてもよい。

【実施例2】

【0405】

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

【0406】

例えば、実施例2として図8-21（A）に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

【0407】

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

【0408】

また、本実施例2では、前述した可変表示中演出決定処理において、図8-21（B）に示す可変表示中演出実行決定テーブルを用いて可変表示中演出の実行の有無を変動パターンに応じた異なる割合にて決定する。具体的には、図8-21（B）に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、100個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち40個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、60個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。また、変動パターンがスーパーリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、100個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち60個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、40個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。

【0409】

尚、本実施例2において可変表示中演出の実行が決定された場合は、図8-21（A）に示す第1期間と第2期間の両方で可変表示中演出を実行する。

【0410】

変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合に可変表示中演出の実行が決定された場合は、図8-22（A）及び図8-22（B）に示すように、第1期間にて実行する可変表示中演出と第2期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ異なる割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。尚、同一期間においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず設定示唆とリーチ予告との実行割合は同一に設定されている。

【0411】

具体的には、図8-23に示すように、変動パターンがノーマルリーチであるときに可

10

20

30

40

50

変表示中演出の実行が決定された場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず60%の割合でパターンPT-1～PT-7（設定示唆（低）または設定示唆（高））のいずれかに決定し、40%の割合でパターンPT-8またはパターンPT-9（期待度（低）または期待度（高））に決定する。また、図8-24に示すように、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず40%の割合でパターンPT-1～PT-7（設定示唆（低）または設定示唆（高））のいずれかに決定し、60%の割合でパターンPT-8またはパターンPT-9（期待度（低）または期待度（高））に決定する。

【0412】

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

【0413】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58.8%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、1.2%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、37.8%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、2.2%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。

【0414】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58.5%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、1.5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、37.5%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、2.5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。

【0415】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、2%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、37%の割合でパタ

ーンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、3%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

【0416】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、56.5%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、3.5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、35.5%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、4.5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

【0417】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、55%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、34%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、6%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

【0418】

また、図8-25及び図8-26に示すように、変動パターンがスーパーリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、59%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、38%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

【0419】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.8%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1.2%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37.8%の割合でパターンPT-1～PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2.2%の割合でパターンPT-5～PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

【0420】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58.5%の割合でパターン PT-1～PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、1.5%の割合でパターン PT-5～PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、15%の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、25%の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、37.5%の割合でパターン PT-1～PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、2.5%の割合でパターン PT-5～PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、5%の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55%の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

10

【0421】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58%の割合でパターン PT-1～PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、2%の割合でパターン PT-5～PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、15%の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、25%の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、37%の割合でパターン PT-1～PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、3%の割合でパターン PT-5～PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、5%の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55%の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

20

【0422】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、56.5%の割合でパターン PT-1～PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、3.5%の割合でパターン PT-5～PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、15%の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、25%の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35.5%の割合でパターン PT-1～PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、4.5%の割合でパターン PT-5～PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、5%の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55%の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

30

【0423】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、55%の割合でパターン PT-1～PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、5%の割合でパターン PT-5～PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、15%の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、25%の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、34%の割合でパターン PT-1～PT-4 のいずれか {設定示唆（低）} に決定し、6%の割合でパターン PT-5～PT-7 のいずれか {設定示唆（高）} に決定し、5%の割合でパターン PT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55%の割合でパターン PT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

40

【0424】

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

50

【0425】

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

【0426】

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

10

【0427】

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

【0428】

20

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

【0429】

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

30

【0430】

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

40

【0431】

また、図8-23～図8-26に示すように、第1期間にて実行される可変表示中演出と第2期間にて実行される可変表示中演出とは、演出種別としてパターンPT-1～PT-7{設定示唆(低)または設定示唆(高)}が決定される割合が異なっているため、第1期間にて実行される可変表示中演出と第2期間にて実行される可変表示中演出とで設定示唆が連続して実行され難くなっている。つまり、これら2回の可変表示中演出においてどちらも設定示唆が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことに

50

より遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

【0432】

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

【0433】

また、本実施例2では、図8-23～図8-26に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合を同一としてもよい。このようにすることで、第1期間と第2期間とで可変表示中演出が実行される場合、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行されることに対して第1期間と第2期間とで同じように遊技者を期待させることができる。

【0434】

尚、本実施例2では、図8-23～図8-26に示すように、同一期間に実行される可変表示中予告演出であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、同一期間に実行される可変表示中予告演出において、可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合がパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なってもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて、第1期間や第2期間にて可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを防ぐことができる。

【0435】

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

【0436】

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

【0437】

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

【0438】

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

【0439】

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

【0440】

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

【0441】

（第 2 発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 2 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2010-200902 号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当り状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第 2 発明の手段 1 の遊技機は、

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

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能である所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、可変表示中演出として、パターン PT-1～PT-7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン PT-8 や PT-9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

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

前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例 2 として図 8-21 に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のうち第 1 回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第 1 期間の後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

10

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

詳しくは、図 8-22 に示すように、第 2 期間に実行される可変表示中演出では、第 1 期間に実行される可変表示中演出よりもリーチ予告が実行され易くなっているため、第 1 期間よりも可変表示が終了するタイミングに近い第 2 期間中に大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【0442】

第 2 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 2 回数において所定演出を実行するときは、前記第 1 回数において前記特定態様の所定演出を実行する割合よりも低い割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第 1 期間の後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特定パターンであるパターン PT-1 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆を低い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

20

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

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

30

【0443】

第 2 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、

前記第 1 回数において所定演出を実行するときは、前記特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能であり（例えば、実施例 2 として図 8-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行するときは、特定パターンであるパターン PT-1 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆を特別パターンであるパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告よりも高い割合で実行する部分）、

前記第 2 回数において所定演出を実行するときは、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 2 期間にて可変表示中演出を実行するときは、特別パターンであるパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を特定パターンであるパターン PT-1 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

40

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

【0444】

50

第2発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、実施例2として図8-21に示すように、演出制御用CPU120が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

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

【0445】

尚、前記実施例2では、図8-21に示すように、リーチ演出の開始前である第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の実行中においても可変表示中演出を実行可能としてもよい。

【0446】

第2発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0447】

第2発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0448】

（第3発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののよう、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように

10

20

30

40

50

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

第3発明の手段1の遊技機は、

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

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

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

前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記第1示唆態様の所定演出と前記第2示唆態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例2として図8-21に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記第2示唆態様の所定演出を実行可能である（例えば、図8-23～図8-26や図8-28～図8-31に示すように、演出制御用CPU120が、実施例2や実施例3としてノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中に第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な場合は、第1期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第2期間にて可変表示中演出を実行するときの方が設定示唆（強）を高い割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

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

詳しくは、図8-23～図8-26に示すように、第2期間中に実行される可変表示中演出では、第1期間中に実行される可変表示中演出よりも設定示唆（強）が実行されやすくなっているため、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6等の高設定値であることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0449】

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

【0450】

第3発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において前記所定演出を実行するときと、前記第2回数において前記所定演出を実行するときとで、前記第1示唆態様及び前記第2示唆態様を含む特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例3として図8-27に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

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

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

【0451】

第3発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、

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

前記第2回数において所定演出を実行する場合は、前記第1回数において前記特別態様の所定演出を実行する割合よりも高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図8-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第1期間の後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

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

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

【0452】

第3発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、実施例2として図8-21に示すように、演出制御用CPU120が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

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

【0453】

第3発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

【0454】

第3発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0455】

（第4発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第4発明の手段1の遊技機は、

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

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

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

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例2として図8-21に示すように、リーチ演出を開始する前の第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

10

20

30

40

50

複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例2として図8-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とでパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を実行する割合が異なる部分）ことを特徴としている。

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

詳しくは、図8-22に示すように、演出制御用CPU120は、第1期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第2期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第2期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。尚、第1期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定する一方で、第2期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定してもよい。

【0456】

第4発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

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

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

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

【0457】

第4発明の手段3の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において所定演出を実行するときと、前記第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例2として図8-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

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

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

【0458】

第4発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと、該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可

10

20

30

40

50

能である（例えば、実施例 2 として図 8-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

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

10

【0459】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0460】

（第 5 発明）

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

30

第 5 発明の手段 1 の遊技機は、

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

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、可変表示中演出として、パターン PT-1～PT-7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン PT-8 や PT-9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

40

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

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例 2 として図 8-21 に示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分

50

）、

前記複数の設定値のうち第1設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち前記第1設定値とは異なる第2設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数目において同一の割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図8-22に示すように、第1期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を60%の割合で実行し、第2期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を40%の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

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

詳しくは、図8-22～図8-26に示すように、パチンコ遊技機1に設定値として1～6のいずれの値が設定されている場合であっても、第1期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第2期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらない、つまり、設定値が低設定値と高設定値のいずれが設定されている場合でも設定示唆の出現状況は同じであるため、設定示唆の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【0461】

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

【0462】

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

【0463】

第5発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第1回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

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

【0464】

第5発明の手段3の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第1回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において所定演出を実行するときとで、前

10

20

30

40

50

記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8-2 2 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT-8 や PT-9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）ことを特徴としている。

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

【0465】

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

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8-2 2 に示すように、第 1 期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を 40 % の割合で実行し、第 2 期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を 60 % の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

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

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

【0466】

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

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

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

【0467】

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

【実施例 3】

【0468】

前記実施例 2 では、一の可変表示中に可変表示中演出を 2 回実行可能とするとともに、同一回数 of 可変表示中演出であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行と設定示唆の実行とを同一割合にて決定する形態を例示した。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例 3 として図 8-27 (A) 及び図 8-27 (B) に示すように、一の可変表示中に可変表示中演出を 2 回実行可能とする場合については、同一回数 of 可変表示中演出であってもリーチ予告の実行と設定示唆の実行とをパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じた異なる割合にて決定してもよい。

【0469】

尚、可変表示中演出の実行が決定された場合は、図 8-27 (A) 及び図 8-27 (B) に示すように、第 1 期間にて実行する可変表示中演出と第 2 期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ同一の割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。

【0470】

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

【0471】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、58.8% の割合でパターン PT-1 ~ パターン PT-4 {設定示唆 (低)} に決定し、1.2% の割合でパターン PT-5 ~ パターン PT-8 {設定示唆 (高)} に決定し、35% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、5% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、57.8% の割合でパターン PT-1 ~ パターン PT-4 {設定示唆 (低)} に決定し、2.2% の割合でパターン PT-5 ~ パターン PT-8 {設定示唆 (高)} に決定し、35% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、5% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。

【0472】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、53.5% の割合でパターン PT-1 ~ パターン PT-4 {設定示唆 (低)} に決定し、1.5% の割合でパターン PT-5 ~ パターン PT-8 {設定示唆 (高)} に決定し、40% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、5% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、52.5% の割合でパターン PT-1 ~ パターン PT-4 {設定示唆 (低)} に決定し、2.5% の割合でパターン PT-5 ~ パターン PT-8 {設定示唆 (高)} に決定し、40% の割合でパターン PT-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、5% の割合でパターン PT-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。

【0473】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、48% の割合でパターン PT-1 ~ パターン PT-4 {設定示唆 (低)} に決定し、2% の割合でパターン PT-5 ~ パターン PT-8

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

【0474】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、41.5%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4 {設定示唆(低)}に決定し、3.5%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8 {設定示唆(高)}に決定し、50%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、41.5%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4 {設定示唆(低)}に決定し、4.5%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8 {設定示唆(高)}に決定し、50%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告(高)}に決定する。

【0475】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、35%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4 {設定示唆(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8 {設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、34%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4 {設定示唆(低)}に決定し、6%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8 {設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告(高)}に決定する。

【0476】

また、図8-30及び図8-31に示すように、変動パターンがスーパーリーチである場合について注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、64%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4 {設定示唆(低)}のいずれかに決定し、1%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8 {設定示唆(高)}のいずれかに決定し、17.5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告(低)}に決定し、17.5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、63%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4 {設定示唆(低)}のいずれかに決定し、2%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8 {設定示唆(高)}のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告(低)}に決定し、30%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告(高)}に決定する。

【0477】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.8%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4 {設定示唆(低)}のいずれかに決定し、1.2%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8 {設定示唆(高)}のいずれかに決定し、20%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告(低)}に決定し、20%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、57.8%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4 {設定示唆(低)}のいずれかに決定し、2.2%の割合でパターンPT-5~パターンPT-8 {設定示唆(高)}

} のいずれかに決定し、5 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、35 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。

【0478】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、53.5 %の割合でパターンP T-1~パターンP T-4 {設定示唆(低)} のいずれかに決定し、1.5 %の割合でパターンP T-5~パターンP T-8 {設定示唆(高)} のいずれかに決定し、22.5 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、22.5 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、52.5 %の割合でパターンP T-1~パターンP T-4 {設定示唆(低)} のいずれかに決定し、2.5 %の割合でパターンP T-5~パターンP T-8 {設定示唆(高)} のいずれかに決定し、5 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、40 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。

10

【0479】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、48 %の割合でパターンP T-1~パターンP T-4 {設定示唆(低)} のいずれかに決定し、2 %の割合でパターンP T-5~パターンP T-8 {設定示唆(高)} のいずれかに決定し、25 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、25 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、47 %の割合でパターンP T-1~パターンP T-4 {設定示唆(低)} のいずれかに決定し、3 %の割合でパターンP T-5~パターンP T-8 {設定示唆(高)} のいずれかに決定し、5 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、45 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。

20

【0480】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、41.5 %の割合でパターンP T-1~パターンP T-4 {設定示唆(低)} のいずれかに決定し、3.5 %の割合でパターンP T-5~パターンP T-8 {設定示唆(高)} のいずれかに決定し、27.5 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、27.5 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、40.5 %の割合でパターンP T-1~パターンP T-4 {設定示唆(低)} のいずれかに決定し、4.5 %の割合でパターンP T-5~パターンP T-8 {設定示唆(高)} のいずれかに決定し、5 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、50 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。

30

【0481】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、35 %の割合でパターンP T-1~パターンP T-4 {設定示唆(低)} のいずれかに決定し、5 %の割合でパターンP T-5~パターンP T-8 {設定示唆(高)} のいずれかに決定し、30 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、30 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、34 %の割合でパターンP T-1~パターンP T-4 {設定示唆(低)} のいずれかに決定し、6 %の割合でパターンP T-5~パターンP T-8 {設定示唆(高)} のいずれかに決定し、5 %の割合でパターンP T-8 {リーチ予告(低)} に決定し、55 %の割合でパターンP T-9 {リーチ予告(高)} に決定する。

40

【0482】

以上のように、本実施例3では、可変表示中演出の実行が決定された場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1~6のいずれであっても、第1期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンP T-1~P T-7 {設定値示唆(低)} または

50

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

【0483】

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

10

【0484】

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

【0485】

また、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とでは、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が大きくなる毎に演出種別としてパターン P T - 1 ~ P T - 7 {設定値示唆（低）または設定値示唆（高）} が決定される割合が減少し、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 {リーチ予告（低）やリーチ予告（高）} が決定される割合が増加する。このため、パチンコ遊技機 1 に高設定値（例えば、5, 6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機 1 に低設定値（例えば 1 ~ 4）が設定されている場合よりも設定示唆が実行され難くなるので、可変表示中演出を認識する遊技者によってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が特定され難くなっている。

20

【0486】

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

30

【0487】

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

40

【0488】

尚、本実施例 3 では、演出制御用 C P U 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合にて設定示唆を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものでは

50

なく、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として異なる割合にて設定示唆を実行してもよい。このようにすることで、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆が実行される割合（出現率）が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを抑制できる。

【0489】

また、本実施例3では、図8-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間に実行する可変表示中演出（1回目の可変表示中演出）や第2期間に実行する可変表示中演出（2回目の可変表示中演出）としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数において、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる割合にてリーチ予告を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が第1期間に実行する可変表示中演出（1回目の可変表示中演出）や第2期間に実行する可変表示中演出（2回目の可変表示中演出）としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数の可変表示中演出であれば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一割合にてリーチ予告を実行してもよい。このようにすることで、同一回数の可変表示中演出であれば、リーチ予告が実行される割合（出現状況）がパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変化することがないので、第1期間で実行される可変表示中演出と第2期間で実行される可変表示中演出とでリーチ予告が実行されることに対して遊技者を変わず期待させることができる。

【0490】

（第6発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第6発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第6発明の手段1の遊技機は、

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

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

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

前記所定演出実行手段は、

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

複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例3として図8-27に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よ

10

20

30

40

50

りも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、設定示唆を同一の割合で実行する部分)

ことを特徴としている。

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

詳しくは、図8-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合(図8-27に示す例では65%)にて設定示唆を実行するので、第1期間に実行する可変表示中演出と第2期間に実行する可変表示中演出とで設定示唆が実行されることに對して同じように遊技者を期待させることができる。

10

【0491】

第6発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

20

【0492】

第6発明の手段3の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

30

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

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

【0493】

第6発明の手段4の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

40

ことを特徴としている。

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

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

50

。

【0494】

第6発明の手段5の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

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

【0495】

（第7発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第7発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

20

第7発明の手段1の遊技機は、

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

30

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

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

前記所定演出実行手段は、

40

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

前記複数の設定値のうち第1設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち前記第1設定値とは異なる第2設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数目において異なる割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例3として図8-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合は、設定されている設定値に応じて異なる割合にてパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1設定値と第2設定値のいずれに設定されているかによって、所

50

定回数目における特定態様の所定演出の出現状況が変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

詳しくは、図 8-27~図 8-31 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている値が 1~6 のいずれであるかによって、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆の実行割合（出現状況）が変わるため、遊技者は、設定示唆の結果だけでなく、所定回数目における設定示唆の出現状況によって設定値を予測することが可能となる。

【0496】

第 7 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第 1 回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 3 として図 8-27 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とでは、同一の割合にてパターン PT-8 や PT-9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）ことを特徴としている。

10

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

【0497】

第 7 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第 1 回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、異なる割合にてパターン PT-8 や PT-9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）ことを特徴としている。

20

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

【0498】

第 7 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1~3 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

30

ことを特徴としている。

40

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

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

【0499】

第 7 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1~3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる

50

第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例3として図8-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

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

10

【実施例4】

【0500】

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

20

【0501】

例えば、実施例4として図8-32に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とで可変表示中演出を実行可能とする。尚、非リーチや小当りの変動パターンは可変表示中演出を2回以上実行するには可変表示時間が短いので、本実施例4では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定している。

【0502】

また、本実施例4では、前述した可変表示中演出決定処理において、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合は、第1期間については設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定し、第2期間については変動パターンに基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。以下においては、本実施例4における可変表示中演出決定処理について、図8-33に基づいて説明する。

30

【0503】

図8-33に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンを特定する（103SGS311）。変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。次いで、特定した変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかを判定し（103SGS312）、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合は103SGS313に進み、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ以外の場合、つまり、非リーチまたは小当り変動パターンの場合は、可変表示中演出の対象外なので可変表示中演出決定処理を終了する。

40

【0504】

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

50

【0505】

図8-34(A)に示すように、103SGS314において、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチで共通の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用CPU120は、設定値1の場合、リーチ予告（低）の実行を40%の割合で決定し、設定示唆を40%の割合で決定し、非実行を10%の割合で決定する。また、設定値6の場合、リーチ予告（低）の実行を40%の割合で決定し、設定示唆を55%の割合で決定し、非実行を5%の割合で決定する。尚、ここでは設定値2～5に対応する実行割合については省略するが、設定値が1～6のいずれであってもリーチ予告は共通の実行割合にて決定し、設定示唆については、設定値が大きくなるほど設定示唆の実行割合及び設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定されている。

10

【0506】

具体的には、図8-35に示すように、第1期間における可変表示中演出種別決定割合に注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、20%の割合で非実行を決定し、39%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、1%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

【0507】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、18%の割合で非実行を決定し、40.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、1.2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

20

【0508】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、15%の割合で非実行を決定し、43.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、1.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

30

【0509】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、12.5%の割合で非実行を決定し、45.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

【0510】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、10%の割合で非実行を決定し、46.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、3.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

40

【0511】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、50%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定する。

【0512】

図8-33に戻って、103SGS314において第1期間における可変表示中演出の

50

実行が決定されたか否かを判定し（103SGS315）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターンPT-1～PT-9のいずれか）をRAM122の所定領域に記憶し（103SGS316）、第1期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（103SGS317）、103SGS318に進む。103SGS315において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は103SGS318に進む。

【0513】

次いで、103SGS318において、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチであるか否かを判定し（103SGS318）、ノーマルリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第2期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（ノーマルリーチ用）を用いて決定する（103SGS319）。

10

【0514】

図8-34（B）に示すように、103SGS319において、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用CPU120は、設定値1の場合、リーチ予告（低）の実行を60%の割合で決定し、設定示唆を35%の割合で決定し、非実行を5%の割合で決定する。また、設定値6の場合、リーチ予告（低）の実行を60%の割合で決定し、設定示唆を35%の割合で決定し、非実行を5%の割合で決定する。尚、ここでは設定値2～5に対応する実行割合については省略するが、設定値が1～6のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

20

【0515】

具体的には、図8-36に示すように、第2期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてノーマルリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、33%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

30

【0516】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2.2%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0517】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、2.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

40

【0518】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、3%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、55%の割合でパターンP

50

T-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、5 % の割合でパターン P T-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。

【0519】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、5 % の割合で非実行を決定し、30.5 % の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆 (低)} に決定し、4.5 % の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆 (高)} に決定し、55 % の割合でパターン P T-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、5 % の割合でパターン P T-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。

【0520】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、5 % の割合で非実行を決定し、29 % の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆 (低)} に決定し、6 % の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆 (高)} に決定し、55 % の割合でパターン P T-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、5 % の割合でパターン P T-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。

【0521】

また、103SGS318 において変動パターンがノーマルリーチではない、つまり、スーパーリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第 2 期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別 (演出パターン) とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル (スーパーリーチ用) を用いて決定する (103SGS320)。

【0522】

図 8-34 (C) に示すように、103SGS320 において、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、設定値 1 及び設定値 6 の場合、リーチ予告 (低) の実行を 60 % の割合で決定し、設定示唆を 40 % の割合で決定し、非実行を決定しない。尚、ここでは設定値 2 ~ 5 に対応する実行割合については省略するが、設定値が 1 ~ 6 のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆 (高) については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

【0523】

具体的には、図 8-36 に示すように、第 2 期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてスーパーリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、36 % の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆 (低)} に決定し、4 % の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆 (高)} に決定し、5 % の割合でパターン P T-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、55 % の割合でパターン P T-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。

【0524】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、35.8 % の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆 (低)} に決定し、4.2 % の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆 (高)} に決定し、5 % の割合でパターン P T-8 {リーチ予告 (低)} に決定し、55 % の割合でパターン P T-9 {リーチ予告 (高)} に決定する。

【0525】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、35.5 % の割合でパターン P T-1 ~ パターン P T-4 {設定示唆 (低)} に決定し、4.5 % の割合でパターン P T-5 ~ パターン P T-8 {設定示唆 (高)} に決定し、5 % の割合でパターン P T-8 {リーチ予告 (低}

10

20

30

40

50

）} に決定し、55%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0526】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0527】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、33.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、6.5%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0528】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、32%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} に決定し、8%の割合でパターンPT-5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} に決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、55%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

【0529】

図8-33に戻って、103SGS319または103SGS320において第2期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し（103SGS321）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターンPT-1～PT-9のいずれか）をRAM122の所定領域に記憶し（103SGS322）、第2期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（103SGS323）、可変表示中演出を終了する。103SGS321において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は可変表示中演出を終了する。

【0530】

以上のように、本実施例4では、複数回のうちの第1期間において可変表示中演出を実行するときは、変動パターンがノーマルリーチであるかスーパーリーチであるかによらず設置値が1～6のいずれであるかに基づいて設定示唆を実行するか否かを決定し、第2期間において可変表示中演出を実行するときは、変動パターンがノーマルリーチであるときとスーパーリーチであるときとで別個の判定テーブルに基づいてリーチ予告または設定示唆を決定する。つまり、第1期間と第2期間とでリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかについての判断基準が異なるため、可変表示中演出が単調になることを抑制できる。

【0531】

また、第1期間における設定示唆の実行割合は、第2期間における設定示唆の実行割合よりも高くなっているため、第1期間では設定示唆は実行されやすいのに対し、第2期間ではリーチ予告の方が実行されやすくなっているため、第2期間においてノーマルリーチまたはスーパーリーチになるにもかかわらず、第1期間と第2期間の双方で設定示唆が実行されやすくなってしまうことがなく、また、第1期間でリーチ予告が実行され、第2期間で設定示唆が実行されやすくなってしまうこともないので、設定示唆とリーチ予告とがバランスよく実行させることが可能となる。

【0532】

また、第2期間におけるリーチ予告の実行割合は、第1期間におけるリーチ予告の実行割合よりも高くなっているため、第1期間と第2期間の双方でリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となることを抑制できる。しかしながら、図8-35～図8-37に示すように、各設定値について注目すると、第1期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合（40%）にて決定し、第2期間において可変表示中演出を実行するとき

は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合（60%）にて決定するようになっている。このため、第 1 期間に実行する可変表示中演出と第 2 期間に実行する可変表示中演出とは、それぞれパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、リーチ予告の実行に対して同じように遊技者を注目させることができる。

【0533】

また、設定値が高設定（例えば、設定値 5，6 など）であっても、ノーマルリーチやスーパーリーチの場合、第 2 期間においてはリーチ予告が設定示唆よりも実行されやすいばかりか、スーパーリーチの場合はリーチ予告（高）が実行されやすいので、遊技者の大当りに対する期待感を低下させることを抑制できる。

10

【0534】

さらに、第 2 期間において設定示唆の実行が決定された場合でも、第 1 期間において設定示唆の実行が決定された場合に比べて設定示唆（高）が実行されやすいため、スーパーリーチにて設定示唆が実行された場合でも、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0535】

また、第 1 期間では、設定値 1 である場合はリーチ予告と設定示唆の実行を同一の割合で決定しているのに対し、設定値 6 である場合、つまり、設定値が 1，2，3，4，5，6 の順に高くなるほど設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定していることで、高設定であるほど設定示唆が出現しやすくなるので、遊技者が設定値を予測しやすくなる。

20

【0536】

尚、本実施例 4 では、図 8-34 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出（1 回目の可変表示中演出）を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出（2 回目の可変表示中演出）を実行する場合とで、リーチ予告の実行を異なる割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、リーチ予告の実行を同一割合にて決定してもよい。このようにすることで、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とでリーチ予告の実行に対して遊技者を同じように期待させることができる。

30

【0537】

また、本実施例 4 では、図 8-34 に示すように、同一回数の可変表示中演出であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、同一回数の可変表示中演出においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じてリーチ予告の実行を異なる割合にて決定してもよい。このようにすることで、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことを抑えることができるので、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【0538】

（第 8 発明）

40

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 8 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2010-200902 号公報等に記載されたもののよう、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

50

第 8 発明の手段 1 の遊技機は、

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

複数の可変表示パターンのうちから一の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、S 1 1 1 の変動パターン設定処理において、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部分）と、

決定された可変表示パターンにより可変表示を実行可能な可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、可変表示中演出処理において、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

所定演出の演出態様を複数種類のうちからいずれかに決定する所定演出決定手段（例えば、可変表示中演出決定処理において、可変表示中演出の演出パターンとして、パターン PT-1 ～ PT-9 のうちからいずれかを決定する部分）と、

前記所定演出決定手段の決定結果にもとづいて前記所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、可変表示中演出として、パターン PT-1 ～ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン PT-8 や PT-9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）と、

を備え、

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

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例 4 として図 8-32 示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）と、

少なくとも設定されている前記設定値にもとづいて、複数回のうち第 1 回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定し（例えば、実施例 4 として図 8-33 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間における可変表示中演出において、設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）、

少なくとも前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、複数回のうち前記第 1 回数より後の第 2 回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定する（例えば、実施例 4 として図 8-33 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 2 期間における可変表示中演出において設定されている設定値と変動パターンにもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。

詳しくは、図 8-33 に示すように、第 1 期間における可変表示中演出（1 回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンに基づいて可変表示中演出の演出種別を決定する※設定値でない？（103 S G S 3 1 4 参照）一方で、第 2 期間における可変表示中演出（2 回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンとパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する（103 S G S 3 1 9、103 S G S 3 2 0 参照）。つまり、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とで演出種別を決定する際の判断基準が異なっているため、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことが抑えられており、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【0539】

10

20

30

40

50

第 8 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間において可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

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

【0540】

10

第 8 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 4 として図 8-34 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間において可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

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

20

【0541】

第 8 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1～3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 4 として図 8-34 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT-8 またはパターン PT-9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

30

ことを特徴としている。

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

【0542】

第 8 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1～3 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

40

ことを特徴としている。

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

【0543】

尚、本実施例 4 では、第 1 期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリ

50

ーチであるかによらず、設定値に応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間では、変動パターンがいずれであっても、設定値のみに応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。

【0544】

また、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とを同一の割合で決定するようにしてもよい。

10

【0545】

また、本実施例4では、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合だけでなく、非リーチや小当りである場合においても、リーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。

【0546】

(変形例2)

前記実施の形態の特徴部103SGの実施例2～4では、一の変表示中に可変表示中演出を2回実行可能であるとともに、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とで可変表示中演出を実行可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一の変表示中に可変表示中演出を3回以上実行可能としてもよい。また、これら複数回の可変表示中演出を、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を伴う変動パターンにおける飾り図柄の再変動に応じたタイミングで実行するようにしてもよい。

20

【0547】

例えば、変形例2として図8-38に示すように、非リーチ・小当り、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの変動パターン全てを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間であって、1回目の飾り図柄の仮停止前の第1期間と、該第1期間よりも後であって1回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第2期間と、該第2期間よりも後であって3回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第3期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

30

【0548】

尚、本変形例2では、第1期間は1回目の飾り図柄の仮停止前に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間を1回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第2期間を2回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第3期間を3回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行するようにしてもよい。

40

【0549】

本変形例2では、前述した可変表示中演出決定処理において、第1期間については、変動パターンがいずれであるかにかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値1～6のうちいずれに設定されているかに応じて可変表示中演出の演出種別を決定し、第2期間及び第3期間については、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。

【0550】

具体的には、演出制御用CPU120は、第1期間においては、変動パターンによらず設定示唆の実行を100%の割合で決定する(リーチ予告の実行を決定しない)。尚、設

50

定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第2期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を40%の割合で決定し、設定示唆の実行を60%の割合で決定する。尚、設定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第3期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を100%の割合で決定し、設定示唆の実行を決定しない。尚、設定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。

【0551】

また、第1期間において設定示唆を決定する割合よりも第2期間や第3期間において設定示唆を決定する割合の方が低くなるように設定される一方で、第1期間においてリーチ予告を決定する割合よりも第2期間や第3期間においてリーチ予告を決定する割合の方が高くなるように設定されることで、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて設定示唆よりもリーチ予告が実行されやすくなる。

【0552】

以上のように本変形例2では、第1期間において可変表示中演出を実行するときは、設定示唆に対応する演出パターンPT-1～PT-7のいずれかを決定し、第2期間や第3期間において可変表示中演出を実行するときは、少なくとも変動パターンに基づいて演出パターンPT-1～PT-9のいずれかを決定する。つまり、第1期間と第2期間や第3期間とで、演出制御用CPU120が所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、可変表示中演出が単調になることを抑制できる。

【0553】

詳しくは、擬似連演出を伴う変動パターンは、再可変表示の回数が1、2、3・・・の順に多くなるほど大当たり期待度が高くなる変動パターンとされている。よって、第1回目の再可変表示に対応する第1期間においては、変動パターンがスーパーリーチではない可能性も高いため、設定示唆をリーチ予告よりも優先して実行し、第2回目の再可変表示に対応する第2期間においては、変動パターンが非リーチではない可能性が高くなるがノーマルリーチの可能性もあるため、設定示唆をリーチ予告よりも優先して実行し、第3回目の再可変表示に対応する第3期間においては、変動パターンがスーパーリーチの可能性が高くなるため、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行している。

【0554】

このようにすることで、1回や2回の擬似連演出を伴う変動パターンの場合にリーチ予告が頻発してリーチ予告の信頼度が低下してしまうことを抑制しつつ、設定示唆を行うことができる一方で、3回の擬似連演出を伴う変動パターンの場合に設定示唆が頻発して大当たりに対する遊技者の期待感が低下してしまうことを抑制することができる。

【0555】

また、本変形例2では、大当たり信頼度が最も低い第1期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定するため、設定示唆を好適に行うことができる一方で、大当たり信頼度が第1期間よりも高くなる第2期間及び第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定するため、大当たりに対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。

【0556】

尚、本変形例2では、第1期間では設定示唆の実行を100%の割合で決定する形態を例示したが、第1期間では設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定するものであれば、設定示唆の実行を100%の割合で決定するものでなくてもよい。また、第2期間では設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定する形態を例示したが、リーチ予告の実行を設定示唆よりも高い割合で決定するようにしてもよい。また、第3期間ではリーチ予告の実行を100%の割合で決定する形態を例示したが、第3期間ではリーチ予告の実行を設定示唆よりも高い割合で決定するものであれば、リーチ予告の実行を100

%の割合で決定するものでなくてもよい。

【0557】

また、本変形例2では、第1期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定し、第2期間及び第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間及び第2期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定し、第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定するようにしてもよい。

10

【0558】

また、本変形例2では、第1期間では設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数回のうち第1回数（例えば、第1期間や第2期間）では、少なくとも設定値に応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するものであれば、設定値と変動パターンとに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するようにしてもよい。

【0559】

また、本変形例2では、第2期間及び第3期間では、設定値及び変動パターンに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数回のうち第1回数よりも後の第2回数（例えば、第2期間や第3期間）では、少なくとも変動パターンに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するものであれば、設定値と変動パターンとに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するようにしてもよい。

20

【0560】

また、実施例2～実施例4では、第1期間にて実行する可変表示中演出として、設定示唆の実行が決定される割合をリーチ予告が決定される割合よりも高くすることによって設定示唆の実行を優先して決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例1として図8-15に示すように、第1期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によって設定示唆の実行を優先して決定してもよい。

30

【0561】

また、実施例2～実施例4では、第2期間にて実行する可変表示中演出として、リーチ予告の実行が決定される割合を設定示唆が決定される割合よりも高くすることによってリーチ予告の実行を優先して決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例1として図8-15に示すように、第2期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によってリーチ予告の実行を優先して決定してもよい。

【0562】

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

40

【0563】

例えば、前記実施の形態では、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告や設定示唆を複数の可変表示にわたり実行可能としてもよい（第2発明の手段5参照）。

【0564】

具体的には、CPU103は、始動入賞が発生したときに実行が保留された可変表示に関する情報（例えば、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値など）を保留記憶として記憶可能とし、抽出した乱数値に基づいて表示結果や変動パターンを先読み判定し、該判定結果を始動入賞時の演出制御コマンドとして演出制御基板

50

12に送信することで、演出制御用CPU120が、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出を実行可能とした場合、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行するようにしてもよい。

【0565】

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示中演出において画像表示装置5の表示領域に表示したパラグライダーを示す複数の画像Z1を、予め定められたタイミングにて、103SG277の可変表示中演出決定処理にて決定した演出パターンPT-1～PT-9に対応する個数の画像Z1を破壊して落下することを示す画像Z2に変化させる処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者によるプッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31Aでもよい）の操作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合には、該操作に応じたタイミングで画像Z2に変化させるようにしてもよい。

10

【0566】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中演出において上記のように遊技者による操作に応じたタイミングで画像Z2に変化させる場合、プッシュボタン31Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出として、操作促進画像（例えば、「連打！」なる文字画像やボタン画像など）を画像表示装置5の表示領域に表示するようにしてもよい。

20

【0567】

また、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作有効期間においてプッシュボタン31Bを操作する特定動作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン31Bの操作に応じて画像Z1を画像Z2に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能とし、プッシュボタン31Bの操作が検出されなかった場合にはパラグライダーを破壊させずにフェードアウトさせる、つまり、リーチ予告や設定示唆を行わずに可変表示中演出を終了するようにしてもよい。

【0568】

このようにすることで、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて画像Z1を画像Z2に変化させる演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0569】

尚、プッシュボタン31Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出として、画像表示装置5の表示領域に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出が実行される画像表示装置5の表示領域に操作促進画像を表示せずに、例えば、可変表示中演出が実行され遊技者が注目する画像表示装置5の表示領域とは異なる位置に設けられたプッシュボタン31Bに内蔵またはその周囲に設けられた発光部などを発光させること等により操作促進演出を実行してもよい。このようにすることで、特定動作を知っている遊技者や発光に気が付いた遊技者のみがリーチ予告や設定示唆を見ることができ、遊技の興趣が向上する。

40

【0570】

また、前記実施の形態では、演出結果が有利状態示唆結果となる所定演出として、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態示唆結果となる所定演出は、可変表示中の図柄が何れの図柄で停止するかを示唆する停止図柄予告や、キャラクタが登場するキャラクタ予告や、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等、大当りの可能性を示唆する示唆演出であれば種々の予告演出を適用することができる。

50

【0571】

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

【0572】

例えば、リーチ予告に対応する第1演出画像と該第1演出画像とは異なり設定示唆に対応する第2演出画像とを、画像表示装置5の表示領域に同一期間（同タイミング）において一緒に表示する場合に、例えば、第1演出画像の表示領域を第2演出画像の表示領域よりも大きくしたり、発光色、輝度、コントラストなどの表示態様を異ならせることによって、第1演出画像の視認性を第2演出画像の視認性よりも高くしたりすることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

【0573】

また、演出制御用CPU120が、複数の描画レイヤーにて画像を描画可能な場合、例えば、リーチ予告に対応する第1演出画像を複数の描画レイヤーのうち第1描画レイヤーにて描画するとともに、設定示唆に対応する第2演出画像を、第1描画レイヤーよりも下位の第2描画レイヤーにて描画する場合は、画像表示装置5において第1描画レイヤーに描画された画像と第2描画レイヤーに描画された画像とを合成して重複表示すると、第1演出画像が第2演出画像に重複して表示されることによって、第1演出画像の視認性が第2演出画像の視認性よりも高くなることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。さらに、第2演出画像を上位の第1描画レイヤーに描画し、第1演出画像を下位の第2描画レイヤーに描画する場合、第2演出画像の不透明度を第1演出画像の不透明度よりも低くする（第2演出画像の透過率を第1演出画像の透過率よりも高くする）ことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

【0574】

また、スピーカ8L、8Rから出力される効果音の音量や音質といった音態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する効果音の可聴性が設定示唆に対応する効果音の可聴性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する効果音が設定示唆に対応する効果音よりも聞こえやすくなるようにしてもよい。リーチ予告に対応する効果音の可聴性を高める方法としては、例えば、効果音の音量を大きくするだけでなく、BGM等の他の音の音量を小さくすること等により可聴性を高めるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応する効果音は出力するが設定示唆に対応する効果音は出力しないものも含む。

【0575】

さらに、演出制御用CPU120が、複数の再生チャンネル（例えば、再生チャンネル0～31）を有し、いずれかの再生チャンネルを使用してスピーカ8L、8Rから演出音を出力する制御を実行可能な場合において、例えば、リーチ予告に対応する第1演出音を第1再生チャンネルにて再生可能とし、設定示唆に対応する第2演出音を第1再生チャンネルとは異なる第2再生チャンネルにて再生可能とするとともに、第1演出音と第2演出音とを異なる再生チャンネル（第1再生チャンネルと第2再生チャンネル）から同タイミングで再生する場合、第1再生チャンネルにて再生される第1演出音の音量や音質を第2再生チャンネルにて再生される第2演出音の音量や音質と異ならせる（向上させる）ことによって第1演出音の可聴性を第2演出音の可聴性よりも高くし、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

【0576】

また、遊技効果ランプ9の発光色や点灯態様や輝度といった発光態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する発光態様の視認性が設定示唆に対応する効果音の視認性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する発光態様が設定示唆

10

20

30

40

50

に対応する発光態様よりも視認しやすくなるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応して光は点灯するが設定示唆に対応して光を点灯せずに消灯するものも含む。

【0577】

つまり、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、前記実施例1～4や変形例1、2で説明したように、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のうちいずれかとなる場合においてリーチ予告の実行割合を高めることだけでなく、演出結果が有利状態示唆結果及び設定示唆結果双方となる場合において、リーチ予告の表示、音、光といった演出態様が設定示唆の演出態様よりも優先されること等を含む。更に、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、リーチ予告が遊技者に対して与える演出効果が設定示唆が遊技者に対して与える演出効果より高まるように、実行割合、表示、音、光、可動体の動作といった演出態様を異ならせて実行することを含む。

10

【0578】

また、前記実施の形態では、設定示唆では、CPU103における設定に関する示唆として、設定されている設定値が1～6のいずれであるかを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103における設定に関する示唆として、例えば、設定値が変更された可能性または設定値が変更されていない（据え置き）可能性を示唆するものであってもよい。

【0579】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、大当り遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や、高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当り変動パターンに基づく変動パターンである状態等を含む。

20

【0580】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

30

【0581】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【0582】

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

40

【0583】

また、スロットマシンにおいて遊技者にとって有利な状態とは、小役の当選確率が高まるビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナスや、遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態（例えば、AT（アシストタイム）状態）や、遊技者にとって有利な操作態様が報知され、かつ、リプレイ役の当選確率が高まる状態（例えば、ART（アシストリプレイタイム）状態）等を含む。

【0584】

また、スロットマシンにおいて本発明の所定演出を実行可能とする場合、ビッグボナ

50

スボーナスやレギュラーボーナス等の特別役が内部当選したが図柄の組合せが揃わずに持ち越されている状態等において、特別役に対応する図柄の組合せが導出表示される可能性を示唆する示唆演出やスロットマシンに設定されている設定値を示唆する設定示唆を複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行可能としたり、A T状態やA R T状態に当選し該A T状態やA R T状態が開始されるまでの間における複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行することが可能である。

【0585】

（特徴部097IWに関する説明）

次に、特徴部097IWについて説明する。

【0586】

（変動パターンテーブル）

図9-1は、特徴部097IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図9-1（A）は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図9-1（B）は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。図9-1（A）に示すように、本例では、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1～PA5のいずれかに決定される。また、図9-1（B）に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2～PB5のいずれかに決定される。

【0587】

本例では、変動パターンPA1は、通常変動を指定する変動パターンである。また、変動パターンPA2、PB2は、飾り図柄の変動表示中にノーマルリーチを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA3、PB3は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA4、PB4は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA5、PB5は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチCを実行することを指定する変動パターンである。

【0588】

本例では、図9-1に示すように、スーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチC）が実行される場合には、ノーマルリーチが実行される場合と比較して、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、3種類のスーパーリーチのうちスーパーリーチCが実行される場合が最も大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、スーパーリーチBが実行される場合が次に大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、スーパーリーチAが実行される場合が最も大当たりに対する期待度（信頼度）が低くなっている。従って、本例では、ノーマルリーチやスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチC）は、大当たりとなるか否かを示唆する演出となっており、いずれの種類のリーチが実行されるかに応じて大当たりに対する期待度（信頼度）が異なっている。

【0589】

次に、演出制御手段（演出制御用CPU120）の動作について説明する。

【0590】

（可変表示開始設定処理）

図9-2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（ステップ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、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ097IWS101）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ097IWS101で読み出した変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）、および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（すなわち、受信した表示結果指定コマンド（大当たりとするか否かや、小当たりとするか否か、大当たり種別を指定する演出制御コマンド））に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ097IWS102）。すなわち、演出制御用CPU120によってステ

10

20

30

40

50

ステップ097 IWS102の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、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。なお、ステップ097 IWS102において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0591】

ステップ097 IWS102では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ確変図柄（例えば、奇数図柄）で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ非確変図柄（例えば、偶数図柄）で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示している場合には、停止図柄として小当り図柄（例えば、「135」の図柄の組み合わせ）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0592】

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、飾り図柄の組み合わ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決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わ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る。

【0593】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中におけるチャンスアップ演出の有無および種類を設定するためのチャンスアップ演出設定処理を実行する（ステップ097 IWS103）。なお、本例において、「チャンスアップ演出」とは、スーパーリーチの実行中に大当りに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）ような態様で実行される演出である。

【0594】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、およびチャンスアップ演出の実行が決定されている場合であれば、チャンスアップ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ097 IWS104）。そして、演出制御用CPU120は、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（ステップ097 IWS105）。

【0595】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0596】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。

【0597】

また、特に、スーパーリーチA～Cを伴う変動パターン（変動パターンPA3～PA5、PB3～PB5）である場合には、ステップ097 IWS104でスーパーリーチA～Cを含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ097 IWS106および可変表示中演出処理（ステップS172）のステップ097 IWS305の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチA～Cが実行される。

10

【0598】

また、スーパーリーチA～Cを実行する場合に、さらにステップ097 IWS103のチャンスアップ演出設定処理でチャンスアップ演出の実行が決定された場合には、ステップ097 IWS104でチャンスアップ演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ097 IWS106および可変表示中演出処理（ステップS172）のステップ097 IWS305の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチA～Cが実行されるとともにチャンスアップ演出が実行される。

【0599】

20

また、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、音番号データ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および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ097 IWS106）。

【0600】

なお、この特徴部097 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに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。

【0601】

30

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ097 IWS107）。そして、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ097 IWS108）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0602】

（チャンスアップ演出設定処理）

図9-3は、チャンスアップ演出設定処理（ステップ097 IWS103）を示すフローチャートである。チャンスアップ演出設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがスーパーリーチAを含む変動パターン（変動パターンPA3、PB3）であるか否かを確認する（ステップ097 IWS201）。スーパーリーチAを含む変動パターンであれば、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、チャンスアップ演出決定テーブルAを選択する（ステップ097 IWS202）。そして、ステップ097 IWS207に移行する。

40

【0603】

スーパーリーチAを含む変動パターンでなければ、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがスーパーリーチBを含む変動パターン（変動パターンPA4、PB4）であるか否かを確認する（ステップ097 IWS203）。スーパーリーチBを含む変動パターンであれば、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、チャンスアップ演出決定テ

50

ブルBを選択する（ステップ097 IWS204）。そして、ステップ097 IWS207に移行する。

【0604】

スーパーリーチBを含む変動パターンでなければ、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがスーパーリーチCを含む変動パターン（変動パターンPA5, PB5）であるか否かを確認する（ステップ097 IWS205）。スーパーリーチCを含む変動パターンであれば、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、チャンスアップ演出決定テーブルCを選択する（ステップ097 IWS206）。そして、ステップ097 IWS207に移行する。

10

【0605】

なお、スーパーリーチCを含む変動パターンでもなかった場合には（ステップ097 IWS205のN）、すなわち非リーチはずれやノーマルリーチを含む変動パターンであれば、そのままチャンスアップ演出設定処理を終了する。

【0606】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ097 IWS202, S204, S206で選択したチャンスアップ演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、チャンスアップ演出の有無および種類を決定する（ステップ097 IWS207）。

【0607】

図9-4～図9-6は、チャンスアップ演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図9-4は、ステップ097 IWS202で選択されるチャンスアップ演出決定テーブルAの具体例を示している。また、図9-5は、ステップ097 IWS204で選択されるチャンスアップ演出決定テーブルBの具体例を示している。また、図9-6は、ステップ097 IWS206で選択されるチャンスアップ演出決定テーブルCの具体例を示している。

20

【0608】

まず、図9-4を用いて、チャンスアップ演出決定テーブルA（スーパーリーチA用のチャンスアップ演出決定テーブル）について説明する。図9-4に示すように、チャンスアップ演出決定テーブルAには、チャンスアップ演出なし、およびチャンスアップ演出A1～A7に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

30

【0609】

図9-4に示すように、本例では、スーパーリーチAが実行される場合には、原則としてそのスーパーリーチAの実行中に画像A1、画像A2、画像A3および画像A4の4つの画像が順に表示される。また、図9-4に示すように、これらの画像A1、画像A2、画像A3および画像A4は、原則として白色、青色、緑色または赤色のいずれかの表示色で表示される。これらの表示色のうち白色は通常態様に相当し、これらの画像A1、画像A2、画像A3、および画像A4が白色の表示色で表示された場合には、チャンスアップ演出なしに相当する。また、これらの表示色のうち青色、緑色および赤色は特別態様に相当し、これらの画像A1や、画像A2、画像A3、画像A4が青色や緑色、赤色で表示された場合には、チャンスアップ演出が実行されている状態に相当する。従って、本例では、スーパーリーチA中に画像A1や、画像A2、画像A3、画像A4が青色や緑色、赤色で表示された場合には、大当たりに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）。

40

【0610】

なお、本例では、スーパーリーチA中表示される画像A1や、画像A2、画像A3、画像A4、後述するスーパーリーチB中表示される画像B1や、画像B2、画像B3、後述するスーパーリーチC中表示される画像C1や、画像C2をチャンスアップ画像ともいう。

【0611】

図9-4に示すように、本例では、スーパーリーチA中に実行されるチャンスアップ演出には、チャンスアップ演出A1～A7の7種類がある。「チャンスアップ演出A1」は

50

、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 が青色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 A 2」は、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 A 3」は、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。

【0612】

図 9-4 に示すように、本例では、チャンスアップ演出 A 2 が実行される場合、チャンスアップ演出 A 1 が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、本例では、チャンスアップ演出 A 3 が実行される場合、チャンスアップ演出 A 2 が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）がさらに高くなっている。従って、本例では、チャンスアップ演出が実行される場合、各チャンスアップ画像が赤色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が緑色で表示された場合が次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が青色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている（ただし、各チャンスアップ画像が白色で表示された場合よりは大当りに対する期待度（信頼度）が高い）。

【0613】

また、図 9-4 に示すように、本例では、チャンスアップ画像が青色で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が緑色や赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出 A 4」は、画像 A 1 および画像 A 2 が青色の表示色で表示された後、画像 A 3 および画像 A 4 が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 A 5」は、画像 A 1 および画像 A 2 が青色の表示色で表示された後、画像 A 3 が緑色の表示色で表示され、さらに画像 A 4 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。本例では、チャンスアップ画像が青色で表示されてチャンスアップ演出が開始されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が緑色や赤色で表示される場合があるので、大当りに対する期待度（信頼度）が低い表示色によりチャンスアップ画像が表示された場合であっても、その後に表示されるチャンスアップ画像に対して期待感をもつことができる。

【0614】

また、図 9-4 に示すように、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合であっても、大当りに対する期待度（信頼度）が高い表示色から低い表示色に変化する場合がないように構成している（例えば、チャンスアップ画像が赤色で表示された後、その後に表示されるチャンスアップ画像が青色や緑色で表示される場合がないように構成している）。そのように構成することによって、本例では、大当りに対する期待感が高まった後に遊技者が落胆してしまう事態を防止することができる。

【0615】

また、本例では、原則としてスーパーリーチ A～C のいずれであるかに応じて異なるチャンスアップ画像が表示されるのであるが、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とで共通のチャンスアップ画像が表示される場合がある。「チャンスアップ演出 A 6」は、画像 A 1 に代えて、スーパーリーチ B と共通に表示可能な画像 X を表示し、その後、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 を順に表示するチャンスアップ演出である。本例では、共通の画像 X が表示される場合には、各チャンスアップ画像（画像 X、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4）は、虹色の表示色で表示される。そのように青色や緑色、赤色とは異なる虹色の表示色で表示することによって、チャンスアップ画像として共通態様の画像が表示されたことを遊技者に認識させることができる。

【0616】

なお、本例では、チャンスアップ画像が虹色で表示された場合にも、大当りに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）ので、虹色の表示色も特別態様に相当する。

【0617】

また、本例では、図 9-4 に示すように、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表

示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出A 7」は、画像A 1、画像A 2および画像A 3が白色の表示色で表示された後、画像A 4が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、図9-4に示すように、本例では、チャンスアップ演出A 7が実行される場合（チャンスアップ画像の表示色が白色から赤色に変化する場合）には、大当たりとなる場合にしか判定値の割り振りがなく、大当たりが確定するようになっている。そのように構成することによって、本例では、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示された場合であっても、期待感を持続させることができる。

【0618】

次に、図9-5を用いて、チャンスアップ演出決定テーブルB（スーパーリーチB用のチャンスアップ演出決定テーブル）について説明する。図9-5に示すように、チャンスアップ演出決定テーブルBには、チャンスアップ演出なし、およびチャンスアップ演出B 1～B 7に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0619】

図9-5に示すように、本例では、スーパーリーチBが実行される場合には、原則としてそのスーパーリーチBの実行中に画像B 1、画像B 2および画像B 3の3つの画像が順に表示される。また、図9-5に示すように、これらの画像B 1、画像B 2および画像B 3は、原則として白色、青色、緑色または赤色のいずれかの表示色で表示される。これらの表示色のうち白色は通常態様に相当し、これらの画像B 1、画像B 2および画像B 3が白色の表示色で表示された場合には、チャンスアップ演出なしに相当する。また、これらの表示色のうち青色、緑色および赤色は特別態様に相当し、これらの画像B 1や、画像B 2、画像B 3が青色や緑色、赤色で表示された場合には、チャンスアップ演出が実行されている状態に相当する。従って、本例では、スーパーリーチB中に画像B 1や、画像B 2、画像B 3が青色や緑色、赤色で表示された場合には、大当たりに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）。

【0620】

図9-5に示すように、本例では、スーパーリーチB中に実行されるチャンスアップ演出には、チャンスアップ演出B 1～B 7の7種類がある。「チャンスアップ演出B 1」は、画像B 1、画像B 2および画像B 3が青色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出B 2」は、画像B 1、画像B 2および画像B 3が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出B 3」は、画像B 1、画像B 2および画像B 3が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。

【0621】

図9-5に示すように、本例では、チャンスアップ演出B 2が実行される場合、チャンスアップ演出B 1が実行される場合よりも、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、本例では、チャンスアップ演出B 3が実行される場合、チャンスアップ演出B 2が実行される場合よりも、大当たりに対する期待度（信頼度）がさらに高くなっている。従って、本例では、チャンスアップ演出が実行される場合、各チャンスアップ画像が赤色で表示された場合が最も大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が緑色で表示された場合が次に大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が青色で表示された場合が最も大当たりに対する期待度（信頼度）が低くなっている（ただし、各チャンスアップ画像が白色で表示された場合よりは大当たりに対する期待度（信頼度）が高い）。

【0622】

また、図9-5に示すように、本例では、チャンスアップ画像が青色で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が緑色や赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出B 4」は、画像B 1が青色の表示色で表示された後、画像B 2および画像B 3が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出B 5」は、画像B 1が青色の表示色で表示された後、画像B 2が緑色の表示色で表示され

、さらに画像 B 3 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。本例では、チャンスアップ画像が青色で表示されてチャンスアップ演出が開始されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が緑色や赤色で表示される場合があるので、大当りに対する期待度（信頼度）が低い表示色によりチャンスアップ画像が表示された場合であっても、その後に表示されるチャンスアップ画像に対して期待感をもつことができる。

【0623】

また、図 9-5 に示すように、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合であっても、大当りに対する期待度（信頼度）が高い表示色から低い表示色に変化する場合がないように構成している（例えば、チャンスアップ画像が赤色で表示された後、その後に表示されるチャンスアップ画像が青色や緑色で表示される場合がないように構成している）。そのように構成することによって、本例では、大当りに対する期待感が高まった後に遊技者が落胆してしまう事態を防止することができる。

10

【0624】

また、本例では、原則としてスーパーリーチ A～C のいずれであるかに応じて異なるチャンスアップ画像が表示されるのであるが、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とで共通のチャンスアップ画像が表示される場合がある。「チャンスアップ演出 B 6」は、画像 B 1 に代えて、スーパーリーチ A と共通に表示可能な画像 X を表示し、その後、画像 B 2 および画像 B 3 を順に表示するチャンスアップ演出である。本例では、共通の画像 X が表示される場合には、各チャンスアップ画像（画像 X、画像 B 2、画像 B 3）は、虹色の表示色で表示される。そのように青色や緑色、赤色とは異なる虹色の表示色で表示することによって、チャンスアップ画像として共通態様の画像が表示されたことを遊技者に認識させることができる。

20

【0625】

また、本例では、図 9-5 に示すように、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出 B 7」は、画像 B 1 および画像 B 2 が白色の表示色で表示された後、画像 B 3 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、図 9-5 に示すように、本例では、チャンスアップ演出 B 7 が実行される場合（チャンスアップ画像の表示色が白色から赤色に変化する場合）には、大当りとなる場合にしか判定値の割り振りがなく、大当りが確定するようになっている。そのように構成することによって、本例では、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示された場合であっても、期待感を持続させることができる。

30

【0626】

次に、図 9-6 を用いて、チャンスアップ演出決定テーブル C（スーパーリーチ C 用のチャンスアップ演出決定テーブル）について説明する。図 9-6 に示すように、チャンスアップ演出決定テーブル C には、チャンスアップ演出なし、およびチャンスアップ演出 C 1～C 5 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0627】

図 9-6 に示すように、本例では、スーパーリーチ C が実行される場合には、原則としてそのスーパーリーチ C の実行中に画像 C 1 および画像 C 2 の 2 つの画像が順に表示される。また、図 9-6 に示すように、これらの画像 C 1 および画像 C 2 は、原則として白色、青色、緑色または赤色のいずれかの表示色で表示される。これらの表示色のうち白色は通常態様に相当し、これらの画像 C 1 および画像 C 2 が白色の表示色で表示された場合には、チャンスアップ演出なしに相当する。また、これらの表示色のうち青色、緑色および赤色は特別態様に相当し、これらの画像 C 1 や、画像 C 2 が青色や緑色、赤色で表示された場合には、チャンスアップ演出が実行されている状態に相当する。従って、本例では、スーパーリーチ C 中に画像 C 1 や、画像 C 2 が青色や緑色、赤色で表示された場合には、大当りに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）。

40

【0628】

図 9-6 に示すように、本例では、スーパーリーチ C 中に実行されるチャンスアップ演

50

出には、チャンスアップ演出C 1～C 5の5種類がある。「チャンスアップ演出C 1」は、画像C 1および画像C 2が青色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出C 2」は、画像C 1および画像C 2が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出C 3」は、画像C 1および画像C 2が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。

【0629】

図9-6に示すように、本例では、チャンスアップ演出C 2が実行される場合、チャンスアップ演出C 1が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、本例では、チャンスアップ演出C 3が実行される場合、チャンスアップ演出C 2が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）がさらに高くなっている。従って、本例では、チャンスアップ演出が実行される場合、各チャンスアップ画像が赤色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が緑色で表示された場合が次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が青色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている（ただし、各チャンスアップ画像が白色で表示された場合よりは大当りに対する期待度（信頼度）が高い）。

【0630】

また、図9-6に示すように、本例では、チャンスアップ画像が緑色で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出C 4」は、画像C 1が緑色の表示色で表示された後、画像C 2が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。本例では、チャンスアップ画像が緑色で表示されてチャンスアップ演出が開始されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合があるので、大当りに対する期待度（信頼度）が低い表示色によりチャンスアップ画像が表示された場合であっても、その後に表示されるチャンスアップ画像に対して期待感をもつことができる。

【0631】

また、図9-6に示すように、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合であっても、大当りに対する期待度（信頼度）が高い表示色から低い表示色に変化する場合がないように構成している（例えば、チャンスアップ画像が赤色で表示された後、その後に表示されるチャンスアップ画像が青色や緑色で表示される場合がないように構成している）。そのように構成することによって、本例では、大当りに対する期待感が高まった後に遊技者が落胆してしまう事態を防止することができる。

【0632】

また、本例では、図9-6に示すように、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出C 5」は、画像C 1が白色の表示色で表示された後、画像C 2が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、図9-6に示すように、本例では、チャンスアップ演出C 5が実行される場合（チャンスアップ画像の表示色が白色から赤色に変化する場合）には、大当りとなる場合にしか判定値の割り振りがなく、大当りが確定するようになっている。そのように構成することによって、本例では、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示された場合であっても、期待感を持続させることができる。

【0633】

なお、本例では、図9-4～図9-6に示すチャンスアップ演出決定テーブルA～Cを用いて、チャンスアップ演出の有無および各チャンスアップ画像の表示色を1回の抽選処理で一括して決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチAを実行する場合に、一の抽選処理でチャンスアップ演出を実行することに決定した場合、各チャンスアップ画像（画像A 1、画像A 2、画像A 3、画像A 4）の表示色を個別の抽選処理でそれぞれ決定するように構成してもよい。

【0634】

また、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合、大当りに対する期待度（信頼度）が高い表示色から低い表示色に変化する場合がない（成り下がる場合がない）ように予め設定したパターン（チャンスアップ演出 A 4, A 5, B 4, B 5, C 4）を決定するように構成する場合を示したが、そのような決定方法にかぎられない。例えば、各チャンスアップ画像の表示色を個別の抽選処理で決定するように構成した場合、先に表示されるチャンスアップ画像よりも後に表示されるチャンスアップ画像の方が成り下がらないように禁則処理を行うように構成してもよい。この場合、例えば、先に表示されるチャンスアップ画像の表示色を決定すると、後に表示されるチャンスアップ画像の表示色を決定する場合には、その表示色よりも高い期待度または同じ期待度の表示色のみを含む決定テーブルを用いて抽選処理を行うことにより、後に表示されるチャンスアップ画像の表示色を決定するように構成してもよい。また、例えば、先に表示されるチャンスアップ画像よりも期待度が低い表示色を決定した場合には、その決定結果を破棄し、その表示色よりも高い期待度または同じ期待度の表示色が決定されるまで、後に表示されるチャンスアップ画像の表示色の決定処理を繰り返し実行するように構成してもよい。

10

【0635】

また、チャンスアップ演出の種類は、図 9-4～図 9-6 に示したものにきられない。例えば、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合（チャンスアップ演出 A 4, A 5, B 4, B 5, C 4）に、青色、緑色および赤色の順に段階的に表示色に変化する場合を示しているが、例えば、緑色を飛ばして青色から赤色に変化するパターンがあるように構成してもよい。

20

【0636】

また、例えば、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合（チャンスアップ演出 A 4, A 5, B 4, B 5, C 4）に、先にある表示色でチャンスアップ画像が表示された後、後に表示されるチャンスアップ画像が先とは異なる表示色で表示される（一度表示されたチャンスアップ画像の表示色自体が途中で変化する場合はない）ように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチ A を実行する場合に、チャンスアップ画像として画像 A 1 を青色で表示した後、その画像 A 1 自体の表示色がその後に緑色や赤色に変化するパターンがあるように構成してもよい。

【0637】

また、本例では、スーパーリーチ A, B が実行される場合に、1 つ目に表示されるチャンスアップ画像として共通の画像 X を表示する場合（チャンスアップ演出 A 6, B 6）があるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチ A, B 中に表示される全てのチャンスアップ画像を共通の画像 X で表示するように構成してもよいし、2 つまたは 3 つのチャンスアップ画像を共通の画像 X で表示するように構成してもよい。

30

【0638】

また、本例では、スーパーリーチ A, B が実行される場合のみ共通の画像 X が表示される場合があるように構成しているが、スーパーリーチ C が実行される場合にも共通の画像 X が表示されるパターンがあるように構成してもよい。

【0639】

また、本例では、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示された後、チャンスアップ画像が赤色（特別態様）で表示される場合（チャンスアップ演出 A 7, B 7, C 5）、大当りが確定するように判定値を割り振る場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、チャンスアップ画像が白色（通常態様）から赤色（特別態様）に変化する場合であっても、低い確率ではずれとなる場合があるように構成してもよい。

40

【0640】

また、例えば、チャンスアップ画像が白色（通常態様）から特別態様として青色や緑色、虹色に変化するパターンがあるように構成してもよい。

【0641】

また、例えば、チャンスアップ演出 A 4, A 5, B 4, B 5, C 4 のようにチャンスア

50

ップ画像が青色から緑色や赤色に変化したり、緑色から赤色に変化したりする場合であっても、大当たりが確定する場合があるように判定値を割り振るように構成してもよい。

【0642】

また、本例では、スーパーリーチA～Cの3種類のスーパーリーチを実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよく、2種類のスーパーリーチのみを実行可能に構成してもよい。また、チャンスアップ画像を表示せずチャンスアップ演出を実行しない種類のスーパーリーチを設けるように構成してもよい。

【0643】

また、本例では、スーパーリーチ中に最大でチャンスアップ画像を4回表示可能である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、チャンスアップ画像を5回以上表示可能に構成してもよい。

【0644】

上記のように、チャンスアップ演出の態様として様々な態様が考えられる。

【0645】

(可変表示中演出処理)

図9-7は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ097IWS301)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップ097IWS302)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ097IWS303)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ097IWS304)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ097IWS305)。

【0646】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチA～Cのいずれかを実行中であるか否かを確認する(ステップ097IWS306)。スーパーリーチA～Cのいずれも実行中でなければ、ステップ097IWS316に移行する。スーパーリーチA～Cのいずれかを実行中であれば、演出制御用CPU120は、いずれかのチャンスアップ画像の表示タイミングとなっているか否かを確認する(ステップ097IWS307)。チャンスアップ画像の表示タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、表示対象のチャンスアップ画像をチャンスアップ演出設定処理で決定した表示色(白色、青色、緑色、赤色、虹色)で表示する制御を行う(ステップ097IWS308)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、表示したチャンスアップ画像と同じ表示色(白色、青色、緑色、赤色、虹色)で、チャンスアップ画像の周囲にエフェクト表示を表示する制御を行う(ステップ097IWS309)。

【0647】

次いで、演出制御用CPU120は、表示したチャンスアップ画像やエフェクト画像の表示色が白色(通常態様)であるか否かを確認する(ステップ097IWS310)。表示色が白色(通常態様)であれば、ステップ097IWS316に移行する。表示色が白色(通常態様)でなければ(すなわち、特別態様であれば)、演出制御用CPU120は、スピーカ8L, 8Rから所定の報知音を出力する制御を行う(ステップ097IWS311)。そして、ステップ097IWS316に移行する。

【0648】

ステップ097IWS310, S311の処理が実行されることによって、本例では、チャンスアップ画像が特別態様で表示される場合のみ報知音が出力されるので、大当たりに対する期待度が高い場合にのみ遊技者に意識させることができる。

【0649】

チャンスアップ画像の表示タイミングでなければ(ステップ097IWS307のN)

10

20

30

40

50

、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作有効期間内であるか否かを確認する（ステップ097 IWS312）。本例では、各スーパーリーチA～Cの演出期間の後半に操作有効期間が設けられ、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの押下操作がなされると、またはプッシュボタン31Bの操作が行われることなく操作有効期間が経過すると、画像表示装置5において、大当たりとなるか否かを報知する当否結果報知を表示する制御が行われる。なお、本例では、各チャンスアップ画像の表示タイミングは、各スーパーリーチA～Cの演出期間の前半の期間（操作有効期間より前の期間）に設けられており、各チャンスアップ画像を表示可能な期間と、操作有効期間および当否結果報知を表示可能な期間とは重ならないように構成されている。

【0650】

操作有効期間内でなければ、ステップ097 IWS316に移行する。操作有効期間内であれば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31がオンとなったか否か（具体的には、プッシュセンサ35Bからの検出信号を入力したか否か）を確認する（ステップ097 IWS313）。プッシュボタン31がオンとなっていれば、ステップ097 IWS315に移行する。

【0651】

プッシュボタン31がオンとなっていなければ、演出制御用CPU120は、操作有効期間の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ097 IWS314）。操作有効期間の終了タイミングとなっていなければ、ステップ097 IWS316に移行する。プッシュボタン31がオンとなっていれば（ステップ097 IWS313のY）、または操作有効期間の終了タイミングとなっていれば（ステップ097 IWS314のY）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、当否結果報知を表示する制御を行う（ステップ097 IWS315）。

【0652】

ステップ097 IWS315では、演出制御用CPU120は、例えば、表示結果指定コマンドで示される表示結果を確認し、大当たりとなる場合であれば、当否結果報知として「大当たり」などの文字表示を表示する制御を行う。また、はずれとなる場合であれば、当否結果報知として「はずれ」などの文字表示を表示する制御を行う。

【0653】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ097 IWS316）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“3”に更新し（ステップ097 IWS317）、可変表示中演出処理を終了する。

【0654】

（演出実行タイミング）

次に、スーパーリーチの実行中のチャンスアップ画像や当否結果報知の表示タイミングについて説明する。図9-8は、スーパーリーチの実行中のチャンスアップ画像や当否結果報知の表示タイミングを説明するためのタイミングチャートである。なお、図9-8に示す例では、一例として、スーパーリーチAを実行する場合にチャンスアップ演出A3を実行する場合が示されている。

【0655】

図9-8に示す例では、タイミングT1において画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示が開始され、その後、タイミングT2においてリーチ成立タイミングとなりノーダルリーチが開始される。そして、その後、タイミングT3においてスーパーリーチへの発展タイミングとなると、スーパーリーチAが開始される。

【0656】

また、図9-8に示すように、スーパーリーチAの実行中は、チャンスアップ画像として画像A1、画像A2、画像A3および画像A4を表示可能である。図9-8に示すように、本例では、操作有効期間となる前のスーパーリーチAの演出期間の前半のT3～T4の期間において画像A1、画像A2、画像A3および画像A4を表示することが可能であ

10

20

30

40

50

る。また、図 9-8 に示すように、本例では、チャンスアップ画像（画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4）が表示されると、同時にエフェクト画像も表示される。また、エフェクト画像は、チャンスアップ画像と同じ表示色で表示される。図 9-8 に示す例では、各チャンスアップ画像が赤色で表示されることに応じて、それぞれエフェクト画像が赤色で表示される場合が示されている。

【0657】

なお、図 9-8 は一例であり、各チャンスアップ画像が緑色で表示される場合にはエフェクト画像もそれぞれ緑色で表示され、各チャンスアップ画像が青色で表示される場合にはエフェクト画像もそれぞれ青色で表示され、各チャンスアップ画像が虹色で表示される場合にはエフェクト画像もそれぞれ虹色で表示され、各チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示される場合にはエフェクト画像もそれぞれ白色（通常態様）で表示される。

10

【0658】

また、図 9-8 に示すように、スーパーリーチ A の演出期間の後半の期間では、例えば、タイミング T 4 から操作有効期間が開始され、操作有効期間内にプッシュボタン 31 の押圧操作を検出すると、プッシュボタン 31 の押圧操作を検出したタイミング（タイミング T 5）から当否結果報知の表示が開始される。なお、操作有効期間内にプッシュボタン 31 B の操作が行われなかった場合には、操作有効期間の終了時に当否結果報知の表示が開始される。そして、変動時間を終了すると（タイミング T 6）、飾り図柄の変動表示を終了し、画像表示装置 5 において飾り図柄の停止図柄が停止表示される。

【0659】

20

なお、本例では、操作が行われなかった場合に操作有効期間の終了時に当否結果報知の表示が開始される場合を示したが、そのような態様にかぎらず、操作が行われなかった場合には当否結果報知の表示を行わないように構成してもよい。

【0660】

図 9-8 に示すように、本例では、スーパーリーチの実行期間の前半の期間の演出でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示可能であり、後半の期間の演出では当否結果報知を表示可能である。また、後半の期間の演出ではチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示しないように制限されている。そのため、当否結果報知に対して、遊技者の意識を集中させることができる。

【0661】

30

なお、本例では、図 9-8 に示すように、スーパーリーチの実行期間の前半の期間の演出でのみチャンスアップ画像やエフェクト画像が表示可能に構成され、後半の期間の演出で当否結果報知を表示可能に予め設計されている場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの実行期間中のいずれのタイミングであるかに関係なく、チャンスアップ画像やエフェクト画像を表示可能に構成し、チャンスアップ画像やエフェクト画像の表示タイミングとなったときに、操作有効期間中や当否結果報知の表示中であれば、チャンスアップ画像やエフェクト画像を表示しないように禁則処理を行うように構成してもよい。

【0662】

40

また、例えば、操作有効期間中や当否結果報知の表示中は全くチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示しないのではなく、極低い割合でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示するように構成してもよい。また、例えば、操作有効期間中や当否結果報知の表示中である場合には、表示サイズを小さくするなど目立ちにくい表示態様でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示するように構成してもよい。そのように何らかの形式でチャンスアップ画像やエフェクト画像の表示が制限されているものであればよい。

【0663】

（スーパーリーチの演出例）

次に、スーパーリーチの演出態様について説明する。図 9-9～図 9-16 は、スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。このうち、図 9-9 および図 9-10 は、チャンスアップ演出を伴うスーパーリーチ A の演出態様の具体例を示して

50

いる。また、図 9-11 および図 9-12 は、チャンスアップ演出を伴うスーパーリーチ B の演出態様の具体例を示している。また、図 9-13 および図 9-14 は、チャンスアップ演出を伴わないスーパーリーチ A の演出態様の具体例を示している。また、図 9-15 および図 9-16 は、チャンスアップ演出を伴わないスーパーリーチ B の演出態様の具体例を示している。なお、図 9-9 ~ 図 9-16 において、(A) (B) (C) . . . の順に表示画面が遷移する。

【0664】

まず、図 9-9 および図 9-10 を用いて、チャンスアップ演出を伴うスーパーリーチ A の演出態様について説明する。なお、図 9-9 および図 9-10 に示す例では、一例として、チャンスアップ演出 A3 の実行を決定した場合について説明する。図 9-9 (A) に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図 9-9 (B) に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示されてリーチ状態となる。次いで、スーパーリーチ A への発展タイミングとなり、図 9-9 (C) に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 097IW11 が表示され、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチ A 突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチ A が開始される。なお、本例では、図 9-9 (C) に示すように、スーパーリーチ A が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部に飾り図柄の変動表示が縮小表示される場合が示されている。

【0665】

次いで、画像 A1 の表示タイミングとなると、図 9-9 (D) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A1 として鳥を模した画像 097IW12 が表示される。また、チャンスアップ演出 A3 の実行が決定されていることから、図 9-9 (D) に示すように、画像 097IW12 において鳥の翼の部分が赤色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-9 (D) に示すように、画像 097IW12 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 097IW13 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8L, 8R から報知音が出力される（ステップ 097IWS311 参照）。

【0666】

次いで、画像 A2 の表示タイミングとなると、図 9-10 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A2 として、画像 A1 とは異なる鳥を模した画像 097IW14 が表示される。また、チャンスアップ演出 A3 の実行が決定されていることから、図 9-10 (E) に示すように、画像 097IW14 において鳥の翼の部分が赤色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-10 (E) に示すように、画像 097IW14 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 097IW15 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8L, 8R から報知音が出力される（ステップ 097IWS311 参照）。

【0667】

次いで、画像 A3 の表示タイミングとなると、図 9-10 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A3 として、画像 A1 および画像 A2 とは異なる鳥を模した画像 097IW16 が表示される。また、チャンスアップ演出 A3 の実行が決定されていることから、図 9-10 (F) に示すように、画像 097IW16 において鳥の翼の部分が赤色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-10 (F) に示すように、画像 097IW16 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 097IW17 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8L, 8R から報知音が出力される（ステップ 097IWS311 参照）。

【0668】

次いで、画像 A4 の表示タイミングとなると、図 9-10 (G) に示すように、画像表

10

20

30

40

50

示装置 5 において、画像 A 4 として、画像 A 1、画像 A 2 および画像 A 3 とは異なる鳥を模した画像 0 9 7 I W 1 8 が表示される。また、チャンスアップ演出 A 3 の実行が決定されていることから、図 9-10 (G) に示すように、画像 0 9 7 I W 1 8 において鳥の翼の部分が赤色の表示色で表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 9-10 (G) に示すように、画像 0 9 7 I W 1 8 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 1 9 が表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照)。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8 L, 8 R から報知音が出力される (ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照)。

【0669】

次に、図 9-11 および図 9-12 を用いて、チャンスアップ演出を伴うスーパーリーチ B の演出態様について説明する。なお、図 9-11 および図 9-12 に示す例では、一例として、チャンスアップ演出 B 3 の実行を決定した場合について説明する。図 9-11 (A) に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図 9-11 (B) に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄 (本例では、図柄「7」) で停止表示されてリーチ状態となる。次いで、スーパーリーチ B への発展タイミングとなり、図 9-11 (C) に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 が表示され、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチ B 突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチ B が開始される。なお、本例では、図 9-11 (C) に示すように、スーパーリーチ B が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部に飾り図柄の変動表示が縮小表示される場合が示されている。

【0670】

次いで、画像 B 1 の表示タイミングとなると、図 9-11 (D) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 1 として月を模した画像 0 9 7 I W 2 2 が表示される。また、チャンスアップ演出 B 3 の実行が決定されていることから、図 9-11 (D) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 2 において月が赤色の表示色で表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 9-11 (D) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 2 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 2 3 が表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照)。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8 L, 8 R から報知音が出力される (ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照)。

【0671】

次いで、画像 B 2 の表示タイミングとなると、図 9-12 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 2 として木星を模した画像 0 9 7 I W 2 4 が表示される。また、チャンスアップ演出 B 3 の実行が決定されていることから、図 9-12 (E) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 4 において木星が赤色の表示色で表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 9-12 (E) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 4 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 2 5 が表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照)。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8 L, 8 R から報知音が出力される (ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照)。

【0672】

次いで、画像 B 3 の表示タイミングとなると、図 9-12 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 3 として土星を模した画像 0 9 7 I W 2 6 が表示される。また、チャンスアップ演出 B 3 の実行が決定されていることから、図 9-12 (F) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 6 において土星が赤色の表示色で表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 9-12 (F) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 6 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 2 7 が表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照)。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8 L, 8 R から報知音が出力される (ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照)。

【0673】

次に、図 9-13 および図 9-14 を用いて、チャンスアップ演出を伴わないスーパーリーチ A の演出態様について説明する。従って、図 9-13 および図 9-14 に示す例では、チャンスアップ演出を実行しないことに決定したものとする。図 9-13 (A) に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図 9-13 (B) に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示されてリーチ状態となる。次いで、スーパーリーチ A への発展タイミングとなり、図 9-13 (C) に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 097IW11 が表示され、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチ A 突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチ A が開始される。なお、本例では、図 9-13 (C) に示すように、スーパーリーチ A が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部に飾り図柄の変動表示が縮小表示される場合が示されている。

10

【0674】

次いで、画像 A1 の表示タイミングとなると、図 9-13 (D) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A1 として鳥を模した画像 097IW32 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 9-13 (D) に示すように、画像 097IW32 において鳥が白色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-13 (D) に示すように、画像 097IW32 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW33 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

20

【0675】

次いで、画像 A2 の表示タイミングとなると、図 9-14 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A2 として、画像 A1 とは異なる鳥を模した画像 097IW34 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 9-14 (E) に示すように、画像 097IW34 において鳥が白色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-14 (E) に示すように、画像 097IW34 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW35 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

【0676】

次いで、画像 A3 の表示タイミングとなると、図 9-14 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A3 として、画像 A1 および画像 A2 とは異なる鳥を模した画像 097IW36 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 9-14 (F) に示すように、画像 097IW36 において鳥が白色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-14 (F) に示すように、画像 097IW36 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW37 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

30

【0677】

次いで、画像 A4 の表示タイミングとなると、図 9-14 (G) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A4 として、画像 A1、画像 A2 および画像 A3 とは異なる鳥を模した画像 097IW38 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 9-14 (G) に示すように、画像 097IW38 において鳥が白色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-14 (G) に示すように、画像 097IW38 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW39 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

40

【0678】

次に、図 9-15 および図 9-16 を用いて、チャンスアップ演出を伴わないスーパーリーチ B の演出態様について説明する。従って、図 9-15 および図 9-16 に示す例で

50

は、チャンスアップ演出を実行しないことに決定したものとする。図 9-15 (A) に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図 9-15 (B) に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示されてリーチ状態となる。次いで、スーパーリーチ B への発展タイミングとなり、図 9-15 (C) に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 097IW21 が表示され、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチ B 突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチ B が開始される。なお、本例では、図 9-15 (C) に示すように、スーパーリーチ B が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部に飾り図柄の変動表示が縮小表示される場合が示されている。

【0679】

10

次いで、画像 B 1 の表示タイミングとなると、図 9-15 (D) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 1 として月を模した画像 097IW42 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 9-15 (D) に示すように、画像 097IW42 において月が白色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-15 (D) に示すように、画像 097IW42 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW43 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

【0680】

20

次いで、画像 B 2 の表示タイミングとなると、図 9-16 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 2 として木星を模した画像 097IW44 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 9-16 (E) に示すように、画像 097IW44 において木星が白色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-16 (E) に示すように、画像 097IW44 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW45 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

【0681】

30

次いで、画像 B 3 の表示タイミングとなると、図 9-16 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 3 として土星を模した画像 097IW46 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 9-16 (F) に示すように、画像 097IW46 において土星が白色の表示色で表示される（ステップ 097IWS308 参照）。また、図 9-16 (F) に示すように、画像 097IW46 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW47 が表示される（ステップ 097IWS309 参照）。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

【0682】

40

なお、図 9-9 ~ 図 9-16 に示すように、キャラクタ画像 097IW11 やキャラクタ画像 097IW21 は、チャンスアップ画像とは異なり、はずれ変動であるか大当たり変動であるかによって特に表示態様は変化せず、大当たりに対する期待度に関連しない表示態様で表示される画像である。

【0683】

また、図 9-9 ~ 図 9-16 では、一例として、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B について示したが、スーパーリーチ C を実行する場合も類似の演出態様で実行される。例えば、図 9-9 ~ 図 9-16 では、チャンスアップ画像として鳥を模した画像や天体の画像を表示する場合を示したが、スーパーリーチ C を実行する場合には、チャンスアップ画像として他の画像（例えば、自動車や飛行機など乗り物を模した画像）が表示され、図 9-9 ~ 図 9-16 と同様の態様により、これらのチャンスアップ画像が特別態様（青色、緑色、赤色）または通常態様（白色）で表示されたり、エフェクト画像が特別態様（青色、緑色、赤色）または通常態様（白色）で表示されたりする。

50

【0684】

また、例えば、チャンスアップ演出A6やチャンスアップ演出B6が実行される場合には、画像A1や画像B1に代えて、画像Xとして共通の画像（例えば、共通のキャラクタ画像や共通のアイテム画像）が表示され、その共通の画像Xおよびエフェクト画像が虹色で表示されるとともに、その後に表示されるチャンスアップ画像やエフェクト画像も虹色で表示される。

【0685】

なお、本例では、図9-13～図9-16に示すように、スーパーリーチAの実行中にチャンスアップ画像（画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）を表示する場合と、スーパーリーチBの実行中にチャンスアップ画像（画像B1、画像B2、画像B3）を表示する場合とで、共通の白色の表示色のエフェクト画像を付加してチャンスアップ画像を表示しているが、付加される共通のエフェクト画像の態様は、そのような態様にかぎられない。例えば、全く同じ形状および全く同じ表示色の画像（例えば、エフェクト画像）を付加してチャンスアップ画像を表示してもよく、形状は異なるが同じ表示色の画像を付加するなど一部の態様が共通する画像を付加してチャンスアップ画像を表示するように構成してもよい。そのように通常態様のチャンスアップ画像を表示する場合に、全く同じ画像などの演出要素を付加する場合にかぎらず、類似する画像などの演出要素を付加するものであってもよく、何らかの形式で共通の演出要素を付加してチャンスアップ画像を表示するように構成されたものであればよい。

【0686】

以上に説明したように、本特徴部097IWによれば、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能であり、特定演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像097IW11、キャラクタ画像097IW21）とを表示可能である。また、少なくとも第1特定演出（例えば、スーパーリーチA）および第2特定演出（例えば、スーパーリーチB）を含む複数種類の特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能であり、特定画像として、少なくとも、第1特定演出の実行中に第1特定画像（例えば、画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）を表示可能であるとともに第2特定演出の実行中に第2特定画像（例えば、画像B1、画像B2、画像B3）を表示可能である。また、通常態様（例えば、白色）による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様である（例えば、図9-9～図9-16に示すように、キャラクタ画像097IW11およびキャラクタ画像097IW21の表示態様は変化しない）。また、特別態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素とは異なる第2特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能である。そのため、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる。

【0687】

具体的には、特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）でチャンスアップ画像を表示する場合に特別態様のエフェクト画像を表示するだけで、通常態様（例えば、白色）でチャンスアップ画像を表示する場合には何らエフェクト画像を表示しないように構成した場合には、そのチャンスアップ画像が予告画像となっていることを遊技者に認識させることができない。そこで、本例では、通常態様でチャンスアップ画像を表示する場合であっても通常態様のエフェクト画像を表示するように構成されているので、チャンスアップ画像が予告画像となっていることを遊技者に認識させることができ、チャンスアップ画像に遊技者を注目させることができる。

【0688】

また、本例では、通常態様でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示する場合（チャンスアップしない場合）には、比較的目立たない表示色（本例では、白色）でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示するので、チャンスアップしない場合に無駄に目立つ表示となることを防止し、逆に特別態様でチャンスアップ画像およびエフェクト画像が表示される場合の認識度合いを高めることができる。

【0689】

なお、第1特殊演出要素や第2特殊演出要素を付加するとは、例えば、チャンスアップ画像にエフェクト画像を付加した画像を生成して表示するように構成してもよいし、チャンスアップ画像とエフェクト画像とを合成する処理までは実行しないが、チャンスアップ画像とエフェクト画像とを近傍に表示したり重畳表示したりして、チャンスアップ画像にエフェクト画像が付加されているように見せるものであってもよい。

10

【0690】

また、第1特殊演出要素や第2特殊演出要素は、エフェクト画像である場合にかぎらず、何らかの形式でチャンスアップ画像に付加されるように表示される他の画像（例えば、キャラクタ画像やアイテム画像）であってもよい。また、例えば、第1特殊演出要素や第2特殊演出要素として、チャンスアップ画像の表示領域近傍のランプやLEDを表示させたり、チャンスアップ画像と関連付ける態様で所定の演出音を出力したりするものであってもよく、何らかの形式で演出要素を付加するものであればよい。

【0691】

また、本例では、「所定画像」の具体例としてキャラクタ画像097IW11やキャラクタ画像097IW21を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの実行中に、期待度に関連なく変化しない態様で背景画像やアイテム画像を所定画像として表示するように構成してもよい。

20

【0692】

また、本例では、「特定演出」の具体例としてスーパーリーチA～Cを実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定演出として予告演出や擬似連を実行可能に構成し、それら予告演出や擬似連の実行中にチャンスアップ画像を特別態様や通常態様で表示するとともにエフェクト画像を特別態様や通常態様で表示するように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中に確変大当りに昇格するか否かを示唆する昇格演出を特定演出として実行可能に構成してもよく、その昇格演出の実行中にチャンスアップ画像を特別態様や通常態様で表示するとともにエフェクト画像を特別態様や通常態様で表示するように構成してもよい。そのように特定演出として様々な態様が考えられる。

30

【0693】

また、本例では、「所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様である」について、具体的には、チャンスアップ画像以外のキャラクタ画像097IW11やキャラクタ画像097IW21の表示態様を示したが、「関連しない」とは、チャンスアップ画像のような大当りに対する期待感がチャンスアップする要素ではないことを意味している。従って、これらのチャンスアップ画像以外の画像を表示する場合であっても、それらの画像が表示されるスーパーリーチ自体の種類に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるものは含まれる。

40

【0694】

また、本特徴部097IWによれば、第1特定演出の実行中に、有利状態に制御される期待度に応じて異なる態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）により第1特定画像を表示可能であり、第1特定画像の態様に対応した表示態様の第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して第1特定画像を表示可能である。そのため、付加された第1特殊演出要素の表示態様によって特定画像の態様の違いを強調することができる。

【0695】

また、本特徴部097IWによれば、第1特定画像および第2特定画像として共通態様の画像（例えば、画像X）を表示することが可能であり、共通態様の画像を表示する場合

50

に、共通の第1特殊演出要素（例えば、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して第1特定画像および第2特定画像を表示可能である。そのため、特定画像として共通態様の画像が表示されたことを遊技者に認識させることができる。

【0696】

また、本特徴部097IWによれば、第1特殊演出要素を付加して特定画像が表示される場合に報知演出（例えば、報知音の出力）を実行可能である。また、第2特殊演出要素を付加して特定画像が表示される場合には報知演出を実行しない。そのため、有利状態に制御される期待度が高い場合にのみ遊技者に意識させることができる。

【0697】

なお、本例では、チャンスアップ画像やエフェクト画像が青色、緑色、赤色および虹色のいずれの表示色で表示された場合であっても、共通の報知音を出力する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、チャンスアップ画像として共通の画像Xが表示され、チャンスアップ画像やエフェクト画像が虹色で表示される場合には、青色や緑色、赤色の場合とは異なる専用の報知音を出力するように構成してもよい。また、チャンスアップ画像やエフェクト画像を青色や緑色、赤色で表示する場合であっても、青色、緑色または赤色のいずれであるかに応じて異なる報知音を出力するように構成してもよい。

10

【0698】

また、本特徴部097IWによれば、第2特殊演出要素を付加した特定画像を第1特殊演出要素を付加した特定画像に変化させる演出（例えば、チャンスアップ演出A7、B7、C5）を実行可能である。そのため、第2特殊演出要素を付加して特定画像を表示した場合であっても期待感を持続させることができる。

20

【0699】

また、本特徴部097IWによれば、第1期間の演出（例えば、スーパーリーチA～Cの演出期間の前半の期間の演出）と、該第1期間の後に有利状態に制御されるか否かを報知する演出（例えば、当否結果報知）を含む第2期間の演出（例えば、スーパーリーチA～Cの演出期間の後半の期間の演出）とを含む特定演出を実行可能である。また、第1期間中に特定画像を表示可能であり、第2期間中に特定画像を表示することを制限する（図9-8参照）。そのため、有利状態に制御されるか否かに対して、遊技者の意識を集中させることができる。

30

【0700】

なお、本例では、スーパーリーチの後半の操作有効期間や当否結果報知を表示する期間にチャンスアップ画像やエフェクト画像の表示を制限する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの実行中に期待度が低い弱リーチから期待度が高い強リーチに発展する演出を実行する場合に、弱リーチの期間中はチャンスアップ画像やエフェクト画像の表示頻度が高く、強リーチの期間中はチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示しないか制限するように構成してもよい。

【0701】

また、本特徴部097IWによれば、有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能であり、特定演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像097IW11、キャラクタ画像097IW21）とを表示可能である。また、少なくとも第1特定演出（例えば、スーパーリーチA）および第2特定演出（例えば、スーパーリーチB）を含む複数種類の特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能である。また、通常態様（例えば、白色）による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様である（例えば、図9-9～図9-16に示すように、キャラクタ画像097IW11およびキャラクタ画像097IW21の表示態様は変化しない）。また、特別態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素（例えば、

40

50

青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素とは異なる第2特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能である。そして、第1特定演出が実行される場合と第2特定演出が実行される場合とで特定画像を異なる回数表示可能である（例えば、図9-4および図9-5に示すように、スーパーリーチAではチャンスアップ画像を4回（画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）表示可能であり、スーパーリーチBではチャンスアップ画像を3回（画像B1、画像B2、画像B3）表示可能である）。そのため、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる。

【0702】

また、本特徴部097IWによれば、特定画像を複数回数表示する場合、第1回数目に特定画像を表示した後第2回数目に特定画像を表示するときに、高い割合で第1回数目よりも有利状態に制御される期待度が高い態様により特定画像を表示可能である（例えば、図9-4～図9-6に示すように、チャンスアップ演出A4、A5、B4、B5、C4を実行可能である）。そのため、第1回数目に期待度が低い態様により特定画像が表示された場合であっても、第2回数目に表示される特定画像に対して期待感をもつことができる。

【0703】

なお、本例では、スーパーリーチA～Cのうち大当りに対する期待度が最も高いスーパーリーチCを実行する場合にチャンスアップ画像を表示する回数が2回と最も少なく、大当りに対する期待度が次に高いスーパーリーチBを実行する場合にチャンスアップ画像を表示する回数が3回であり、大当りに対する期待度が最も低いスーパーリーチAを実行する場合にチャンスアップ画像を表示する回数が4回と最も多くなっている。そのように、本例では、大当りに対する期待度が高いリーチ程、チャンスアップ画像の表示回数を少なくすることにより、元々期待度が高いにもかかわらず、チャンスアップ画像が頻繁に表示されて却って演出が煩わしくなることを防止している。また、逆に、大当りに対する期待度が低いリーチの場合には、チャンスアップ画像が表示される回数を多くすることにより、リーチの期待度が低くても遊技者の期待感を持続させることができる。

【0704】

なお、本特徴部097IWで示した構成は、特徴部103SGに示した構成と適宜組み合わせる構成することが可能である。例えば、特徴部103SGに示した設定値の設定を行う構成や、設定に関する示唆を行う特定態様の所定演出を実行する構成を、本特徴部097IWで示したチャンスアップ演出を実行する構成と適宜組み合わせる構成することが可能である。

【符号の説明】

【0705】

- 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
- 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

10

20

30

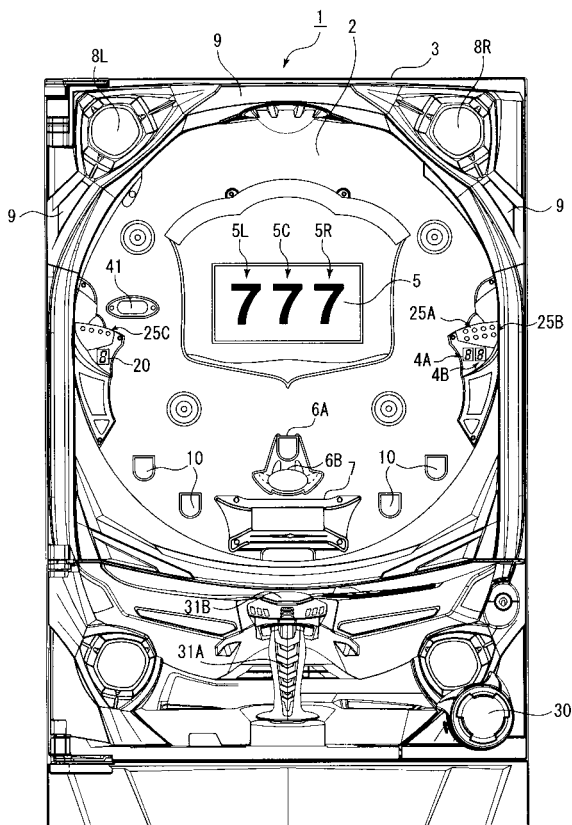
40

50

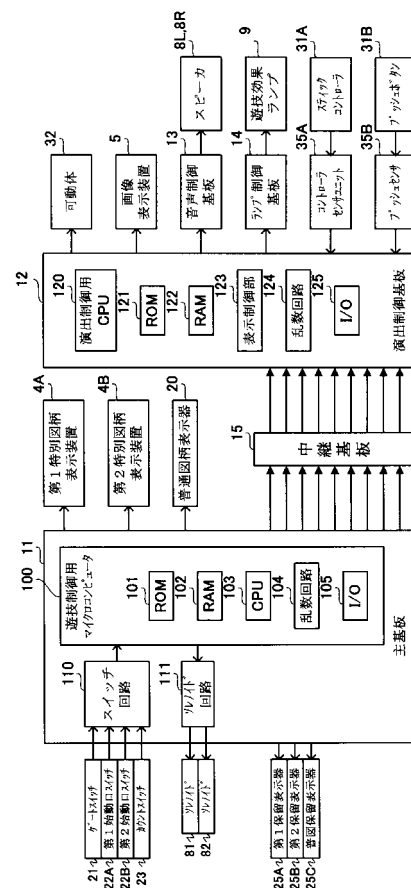
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22A、22B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 30 … 打球操作ハンドル
- 31A … スティックコントローラ
- 31B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

10

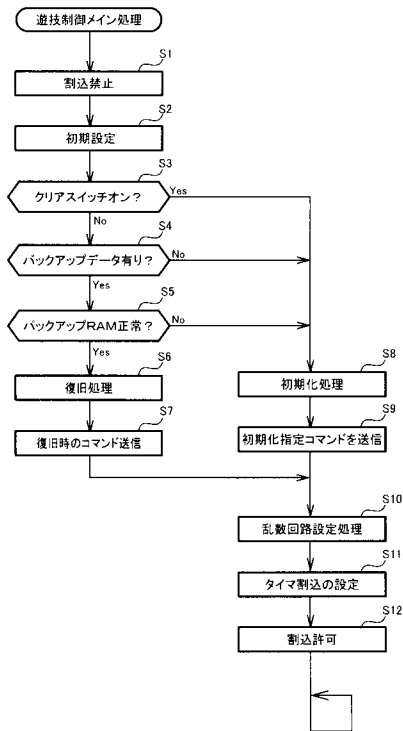
【図1】



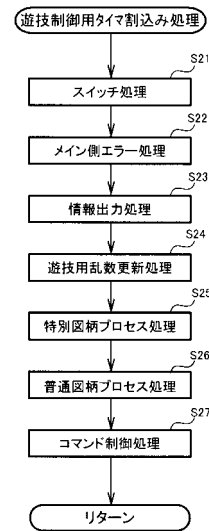
【図2】



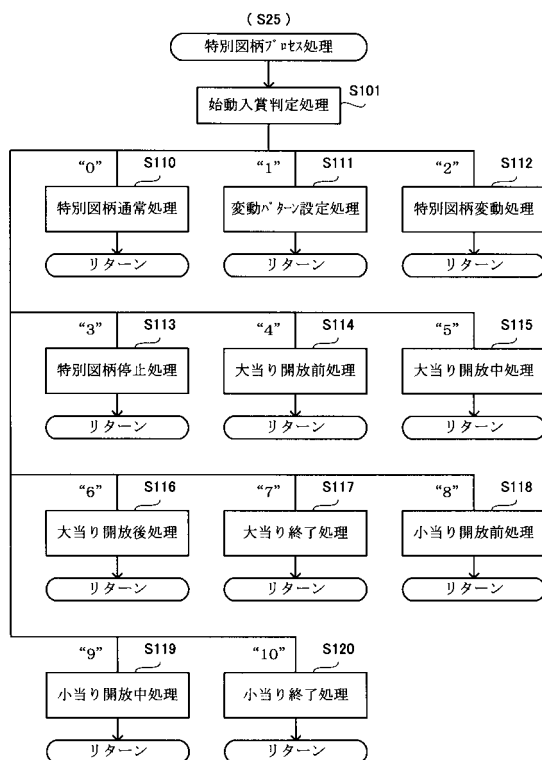
【図 3】



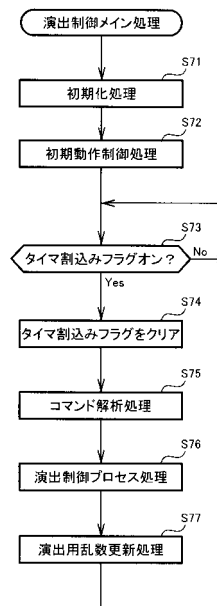
【図 4】



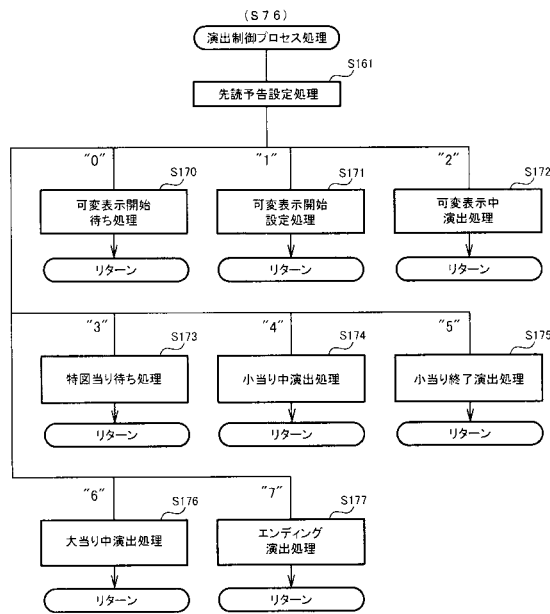
【図 5】



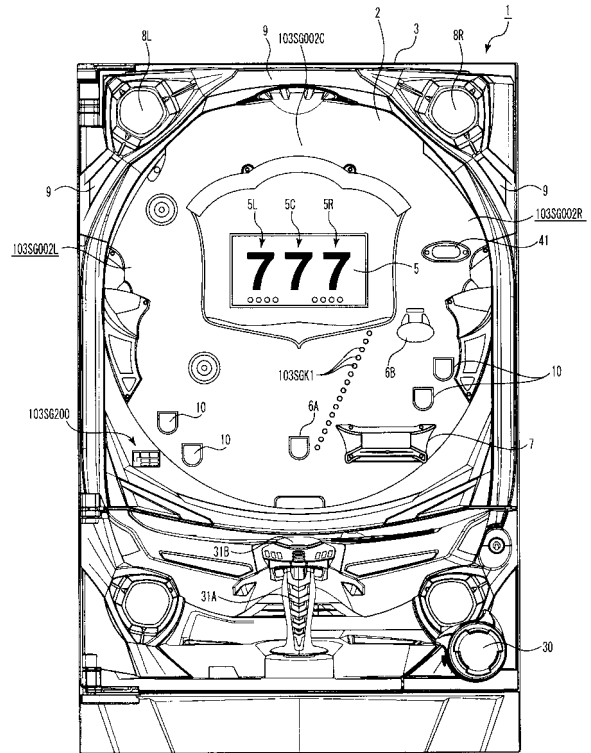
【図 6】



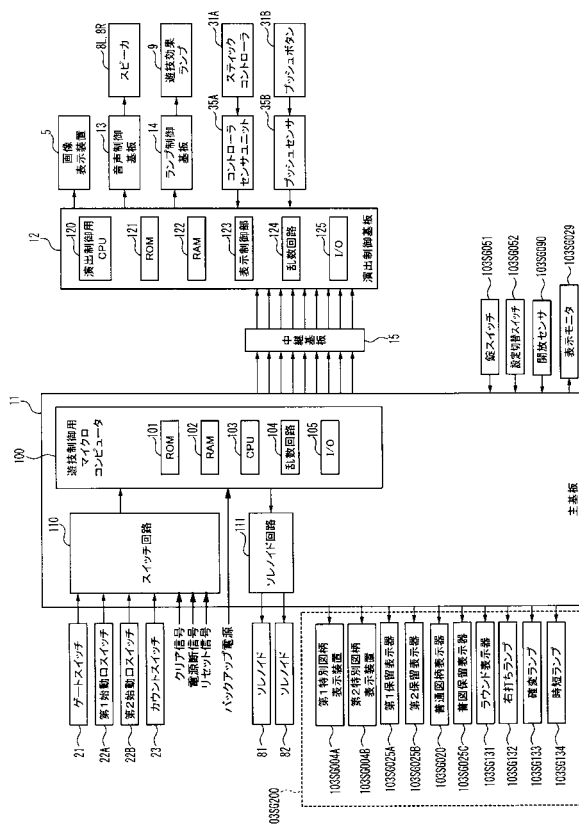
【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】



【図 8－4】

(A)

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

(B)

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

【図 8－5】

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

【図 8－7】

(A) 第1特図図柄表示結果判定テーブル

	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)
遊技状態	1020～1237 (確率1/200)	1020～1253 (確率1/200)	1020～1272 (確率1/200)	1020～1292 (確率1/200)	1020～1317 (確率1/200)	1020～1346 (確率1/200)
通常状態 または時短状態	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
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	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図図柄表示結果判定テーブル

	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)
遊技状態	1020～1237 (確率1/200)	1020～1253 (確率1/200)	1020～1272 (確率1/200)	1020～1292 (確率1/200)	1020～1317 (確率1/200)	1020～1346 (確率1/200)
通常状態 または時短状態	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
小当り	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8－6】

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

【図 8－8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

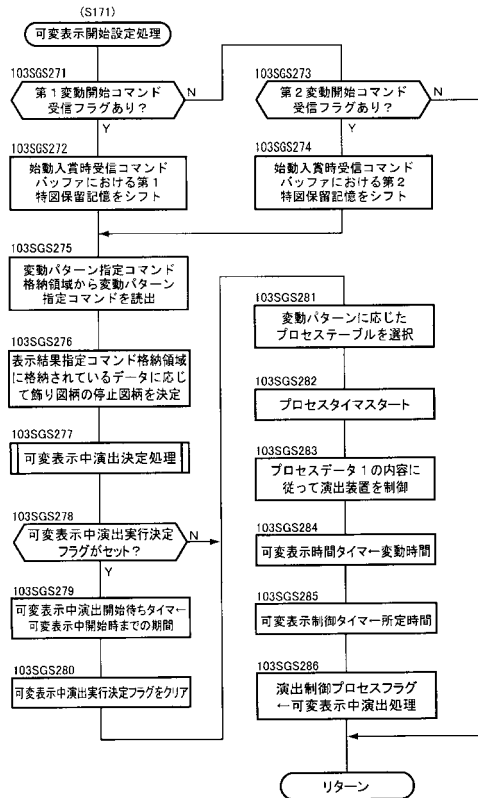
判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図 8－9】

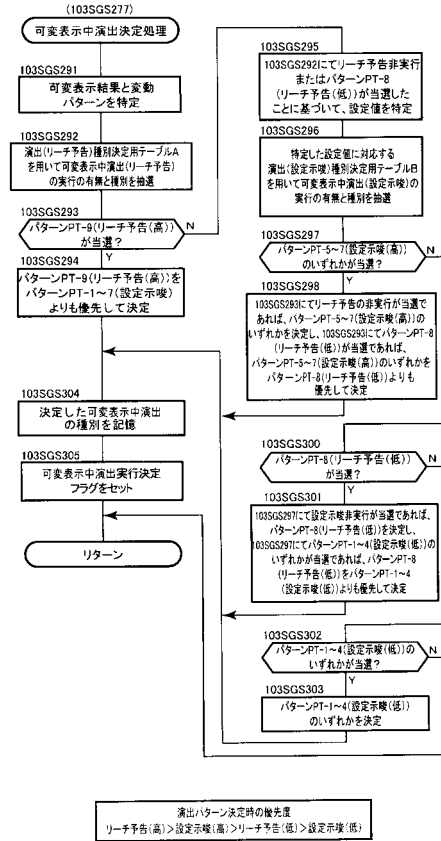
大当り種別

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

【図 8 - 1 4】



【図 8 - 1 5】



【図 8 - 1 6】

可変表示中演出種別

演出パターン	落下数	種別	内容
パターンPT-1	1体	設定示唆	奇数設定示唆
パターンPT-2	2体		偶数設定示唆
パターンPT-3	3体		奇数設定示唆
パターンPT-4	4体		偶数設定示唆
パターンPT-5	5体		奇数寄りの中間設定以上
パターンPT-6	6体		偶数寄りの中間設定以上
パターンPT-7	7体		最高設定示唆
パターンPT-8	8体(一斉破壊)	リーチ予告	リーチ以上確定
パターンPT-9	8体(一斉遅れ)		スーパーリーチ期待大

【図 8 - 1 7】

(A) 演出(リーチ予告)種別決定用テーブルA

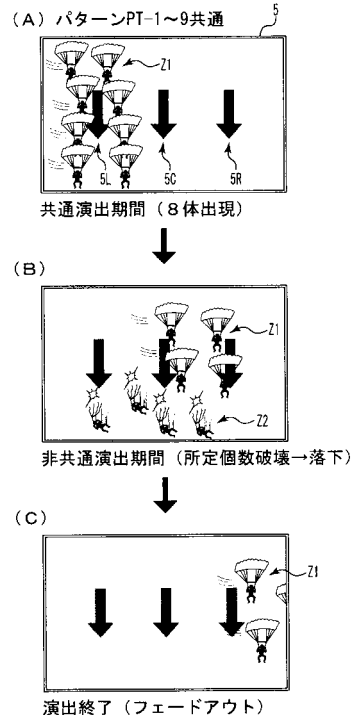
種別	Sリーチ	Nリーチ	非リーチ or 小当り
非実行	20	20	100
パターンPT-8	20	60	-
パターンPT-9	60	20	-

(B) 演出(設定示唆)種別決定用テーブルB(大当り:はずれ・小当り共通)

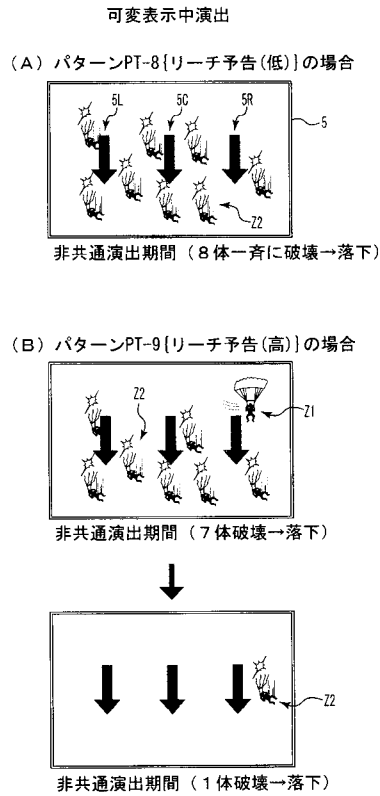
種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	30	30	30	30	30	30
パターンPT-1	25	10	20	5	5	10
パターンPT-2	10	25	5	20	10	5
パターンPT-3	25	5	20	5	5	10
パターンPT-4	5	25	5	20	10	5
パターンPT-5	4	1	15	5	25	10
パターンPT-6	1	4	5	15	15	25
パターンPT-7	-	-	-	-	-	5

【図 8 - 1 8】

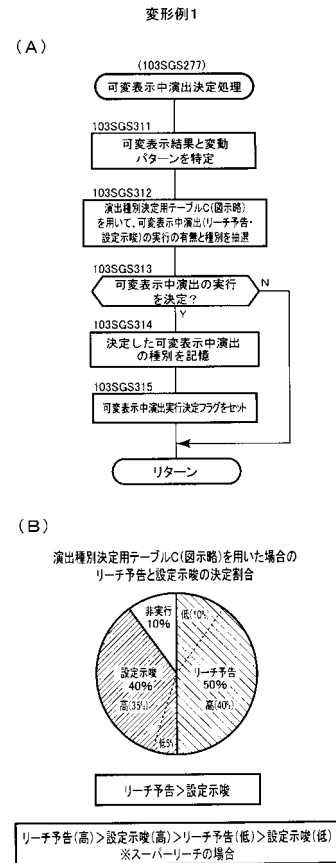
可変表示中演出



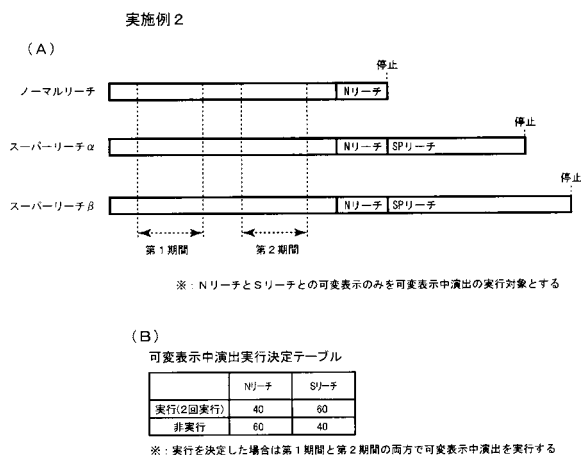
【図 8 - 1 9】



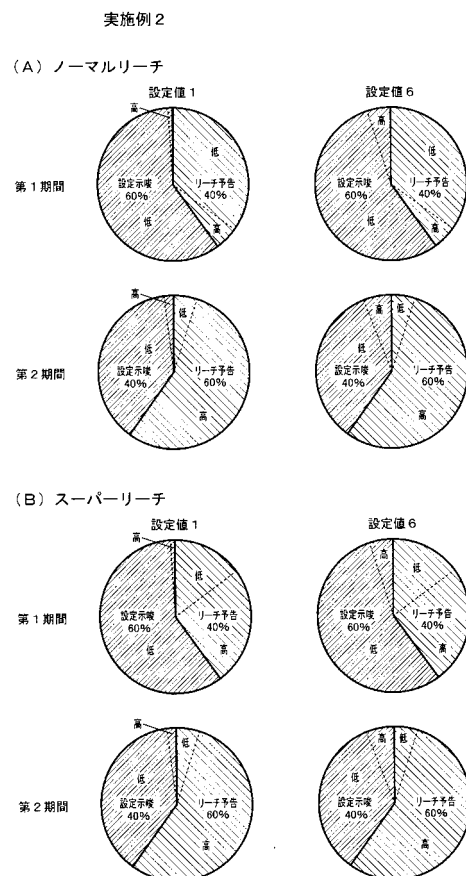
【図 8 - 2 0】



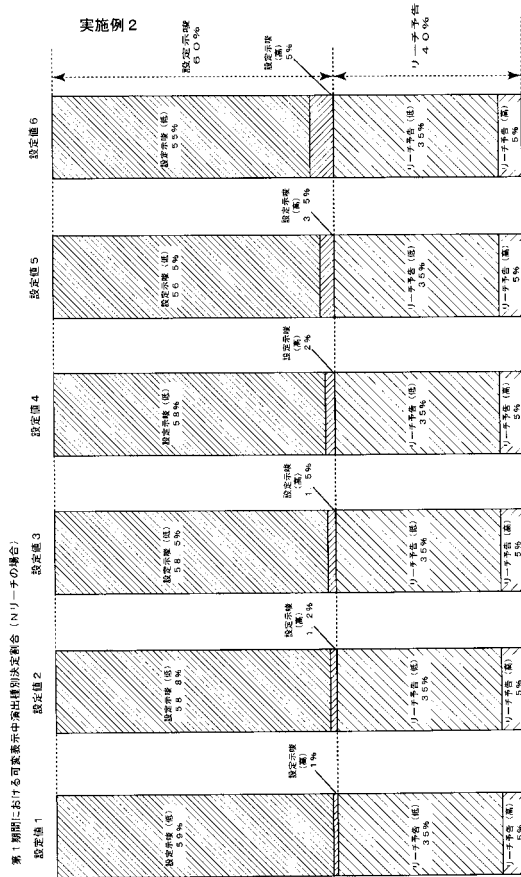
【図 8 - 2 1】



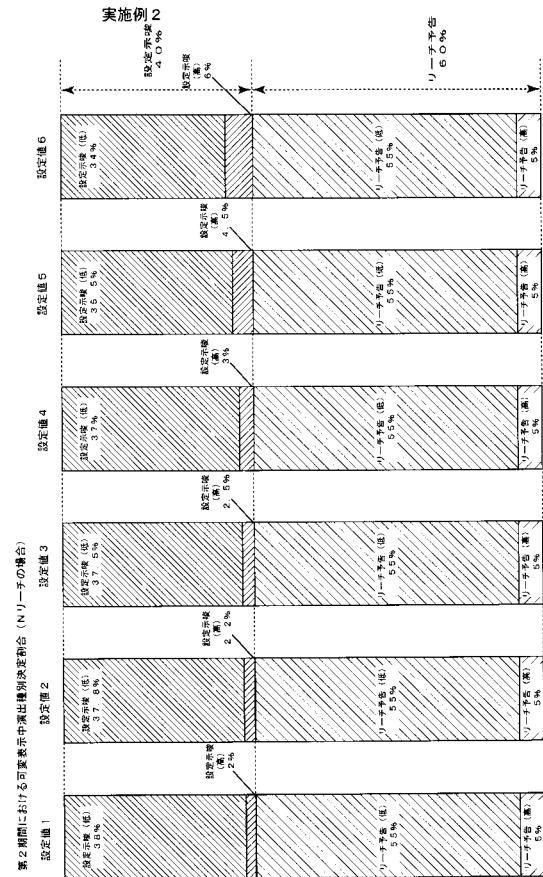
【図 8 - 2 2】



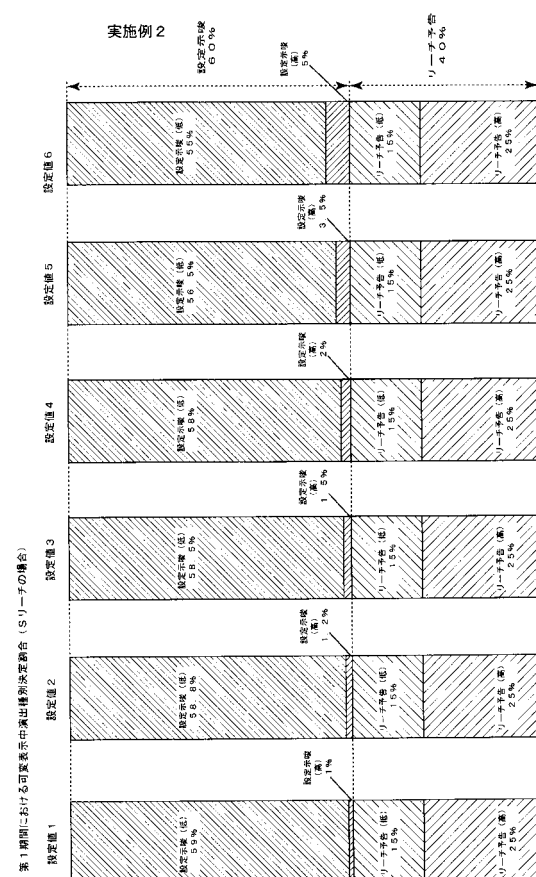
【図 8-23】



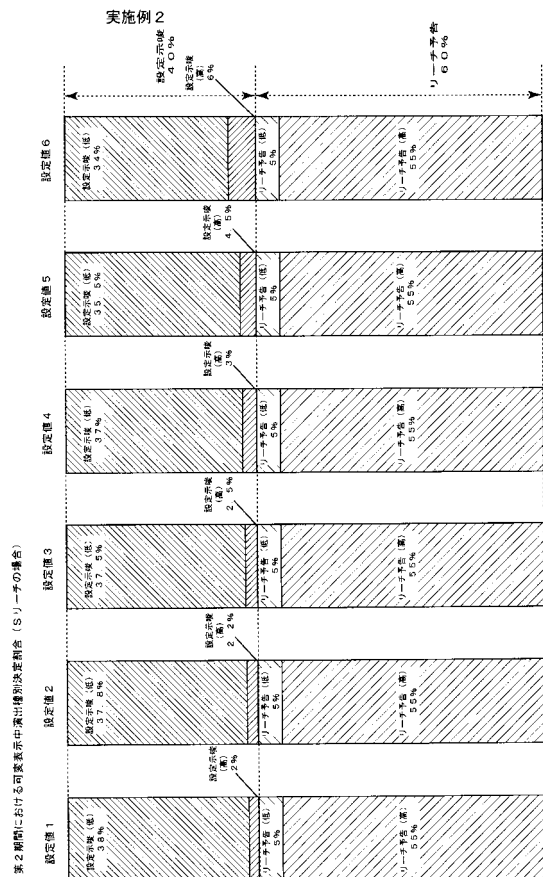
【図 8-24】



【図 8-25】



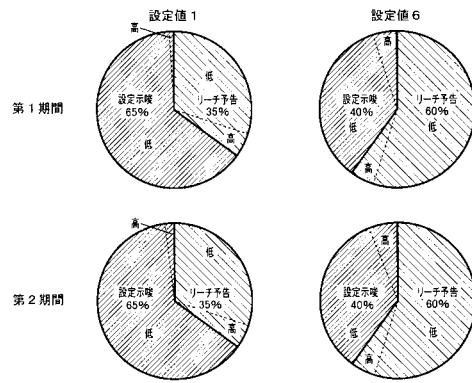
【図 8-26】



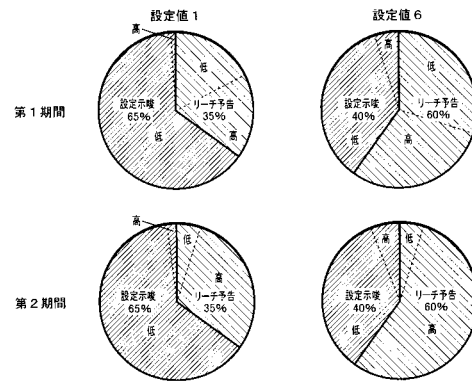
【図 8-27】

実施例 3

(A) ノーマルリーチ

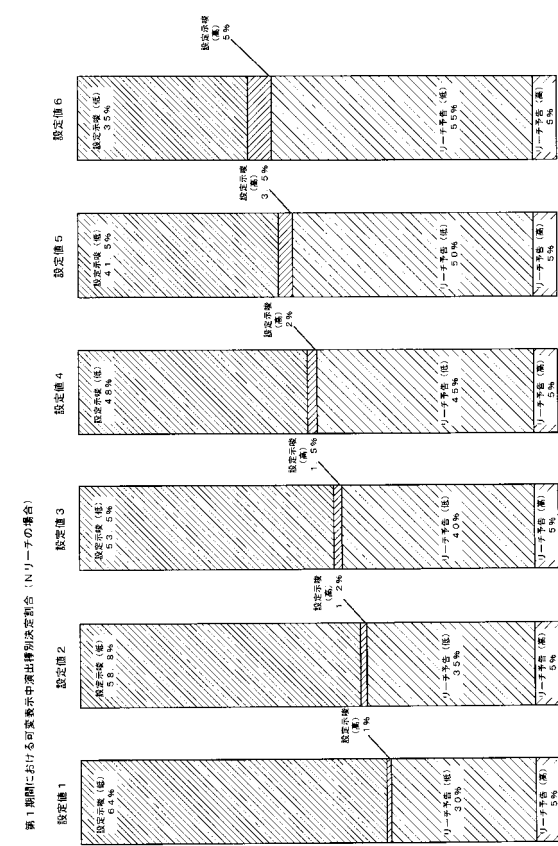


(B) スーパーリーチ



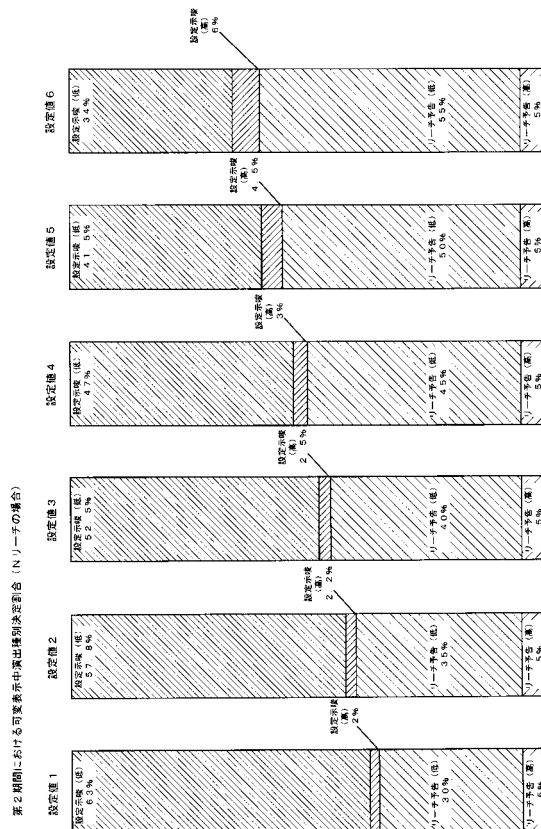
【図 8-28】

実施例 3



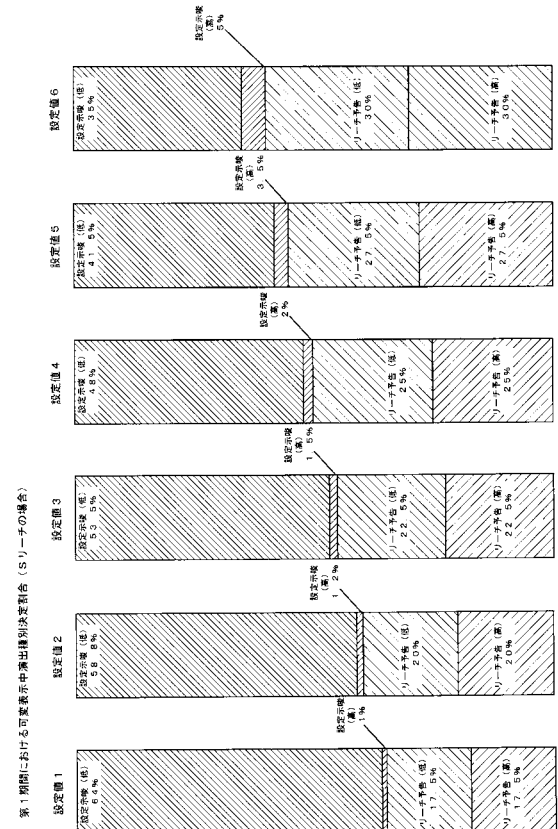
【図 8-29】

実施例 3



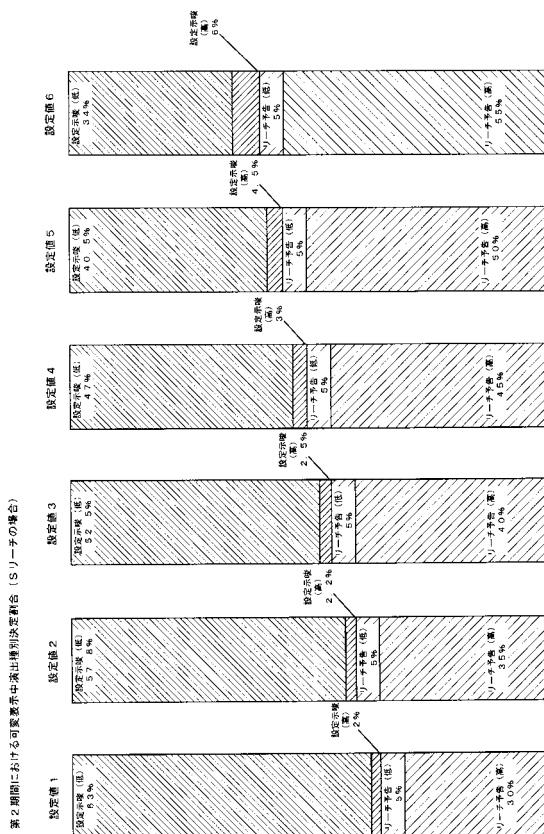
【図 8-30】

実施例 3



【図 8-31】

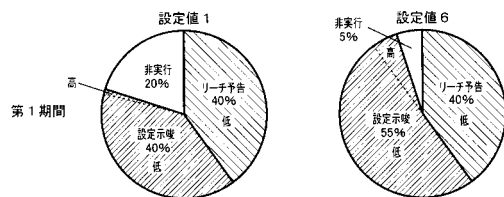
実施例 3



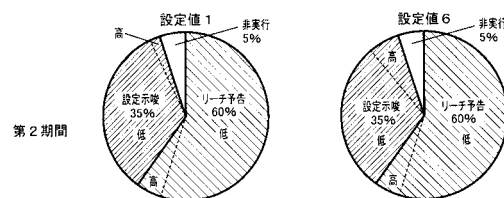
【図 8-34】

実施例 4

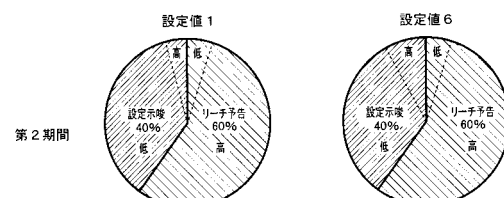
(A) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



(B) ノーマルリーチ

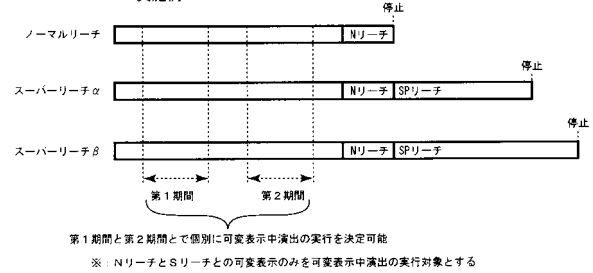


(C) スーパーリーチ



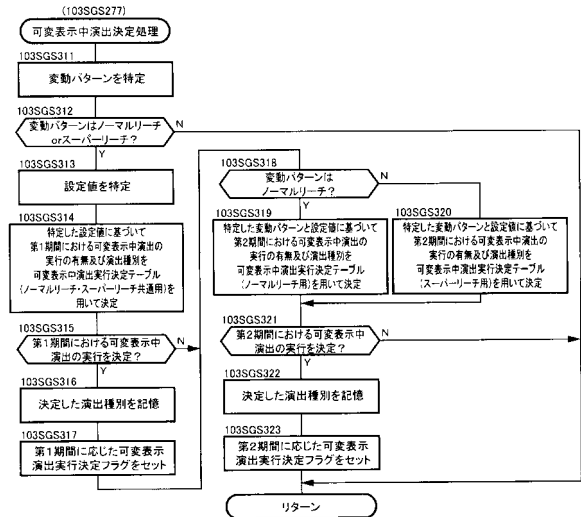
【図 8-32】

実施例 4



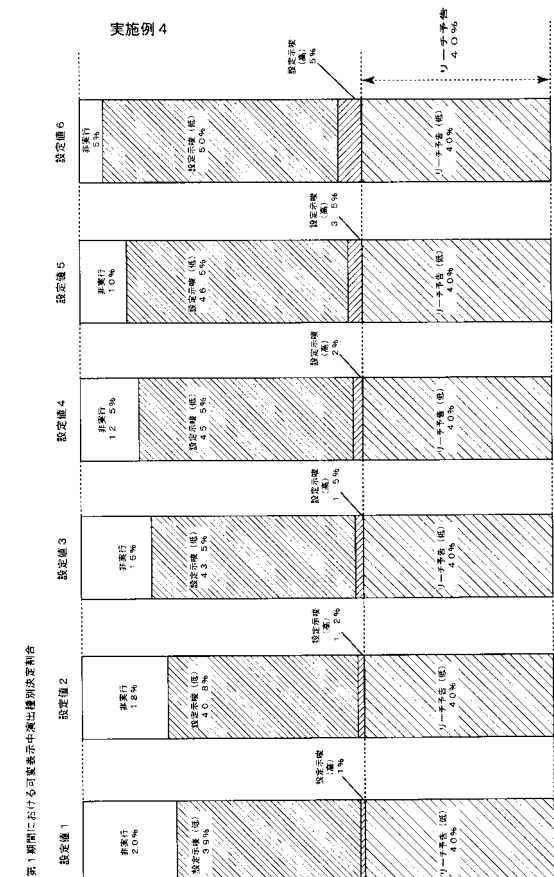
【図 8-33】

実施例 4

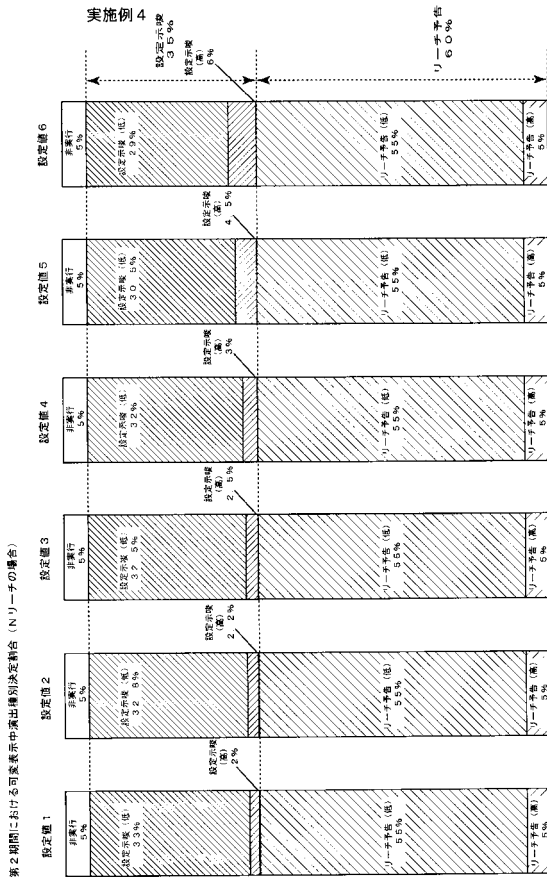


【図 8-35】

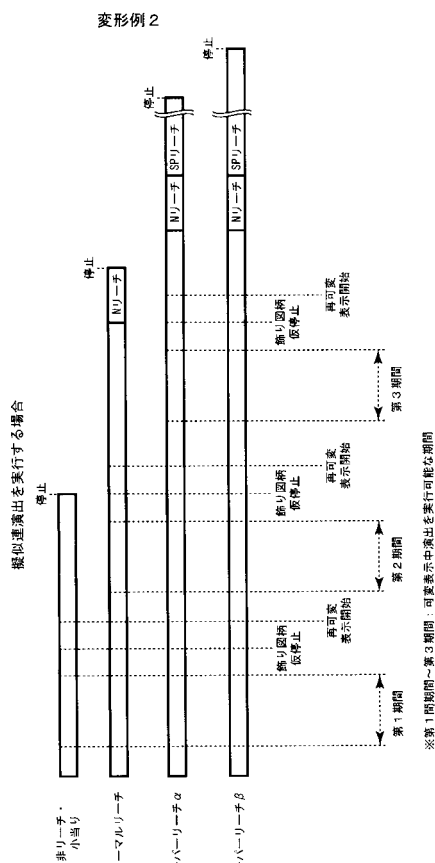
実施例 4



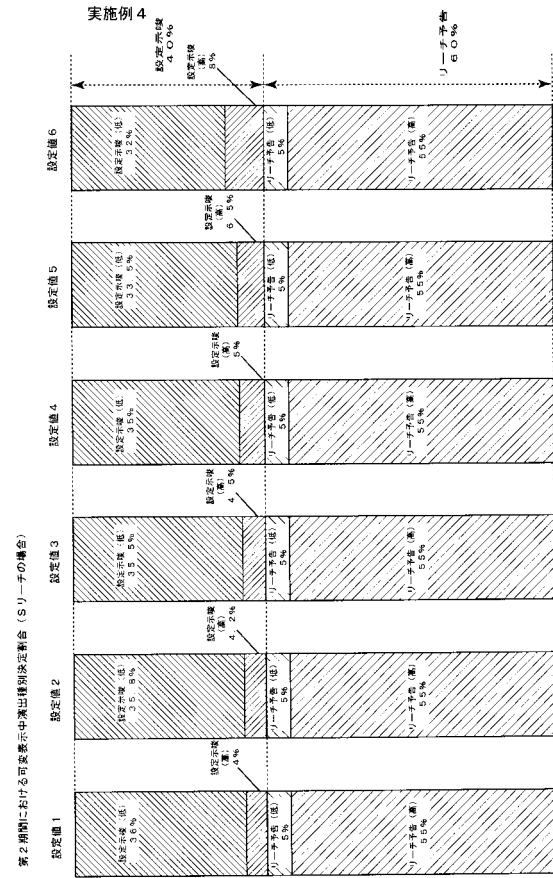
【 図 8 - 3 6 】



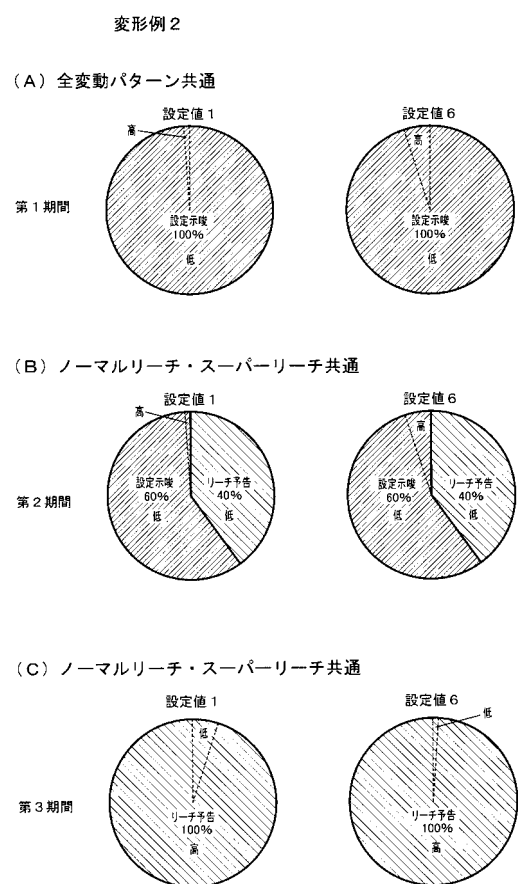
【図 8-38】



【图 8-37】



【図 8-39】



【図 9 - 1】

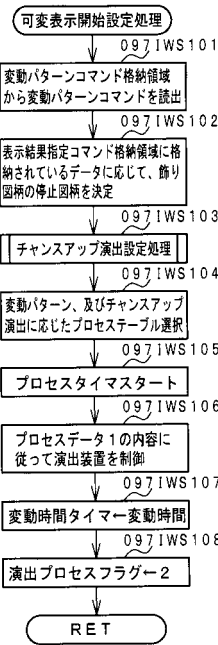
(A) 変動パターンテーブル [はずれ用]

変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターンPA1	通常変動	5秒	70%
変動パターンPA2	ノーマルリーチ	10秒	15%
変動パターンPA3	スーパーリーチA	40秒	8%
変動パターンPA4	スーパーリーチB	50秒	5%
変動パターンPA5	スーパーリーチC	60秒	2%

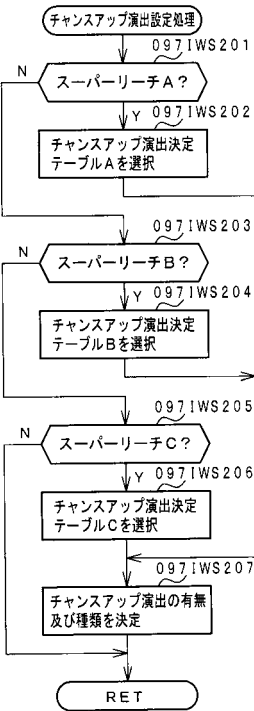
(B) 変動パターンテーブル [大当たり用]

変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターンPB2	ノーマルリーチ	10秒	15%
変動パターンPB3	スーパーリーチA	40秒	20%
変動パターンPB4	スーパーリーチB	50秒	25%
変動パターンPB5	スーパーリーチC	60秒	40%

【図 9 - 2】



【図 9 - 3】



【図 9 - 4】

チャンスアップ演出決定テーブルA

チャンスアップ演出の有無及び種類	演出図柄	はずれ	大当たり
チャンスアップ演出なし	画像A1 (白) → 画像A2 (白) → 画像A3 (白) → 画像A4 (白)	50%	10%
チャンスアップ演出A1	画像A1 (青) → 画像A2 (青) → 画像A3 (青) → 画像A4 (青)	25%	15%
チャンスアップ演出A2	画像A1 (緑) → 画像A2 (緑) → 画像A3 (緑) → 画像A4 (緑)	15%	25%
チャンスアップ演出A3	画像A1 (赤) → 画像A2 (赤) → 画像A3 (赤) → 画像A4 (赤)	5%	30%
チャンスアップ演出A4	画像A1 (青) → 画像A2 (青) → 画像A3 (緑) → 画像A4 (緑)	3%	3%
チャンスアップ演出A5	画像A1 (青) → 画像A2 (青) → 画像A3 (赤) → 画像A4 (赤)	1%	7%
チャンスアップ演出A6	画像A1 (赤) → 画像A2 (紅) → 画像A3 (紅) → 画像A4 (紅)	1%	5%
チャンスアップ演出A7	画像A1 (白) → 画像A2 (白) → 画像A3 (白) → 画像A4 (赤)	---	5%

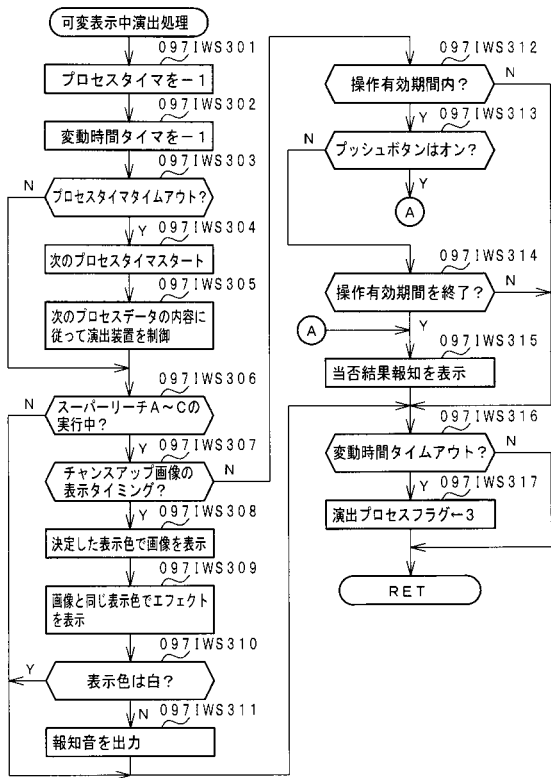
【図 9 - 5】

チャンスアップ演出決定テーブルB		
チャンスアップ演出の有無及び種類	演出態様	はずれ
チャンスアップ演出なし	画像B1(白)→画像B2(白)→画像B3(白)	50%
チャンスアップ演出B1	画像B1(青)→画像B2(青)→画像B3(青)	25%
チャンスアップ演出B2	画像B1(緑)→画像B2(緑)→画像B3(緑)	15%
チャンスアップ演出B3	画像B1(赤)→画像B2(赤)→画像B3(赤)	5%
チャンスアップ演出B4	画像B1(青)→画像B2(緑)→画像B3(緑)	3%
チャンスアップ演出B5	画像B1(青)→画像B2(白)→画像B3(赤)	1%
チャンスアップ演出B6	画像X(白)→画像B2(白)→画像B3(赤)	5%
チャンスアップ演出B7	画像B1(白)→画像B2(白)→画像B3(赤)	5%

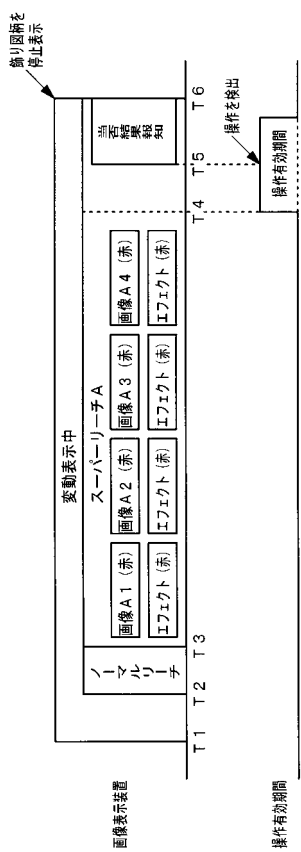
【図 9 - 6】

チャンスアップ演出決定テーブルC		
チャンスアップ演出の有無及び種類	演出態様	はずれ
チャンスアップ演出なし	画像C1(白)→画像C2(白)	50%
チャンスアップ演出C1	画像C1(青)→画像C2(青)	25%
チャンスアップ演出C2	画像C1(緑)→画像C2(緑)	15%
チャンスアップ演出C3	画像C1(赤)→画像C2(赤)	9%
チャンスアップ演出C4	画像C1(緑)→画像C2(赤)	1%
チャンスアップ演出C5	画像C1(白)→画像C2(赤)	5%

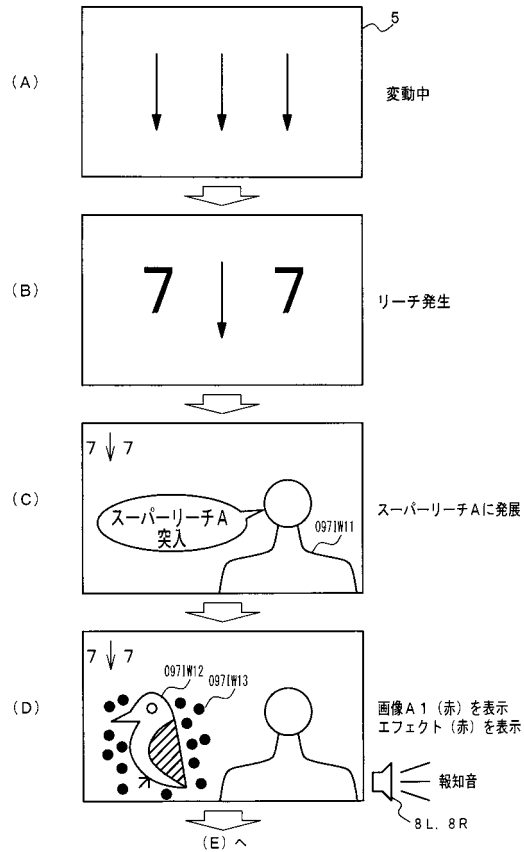
【図 9 - 7】



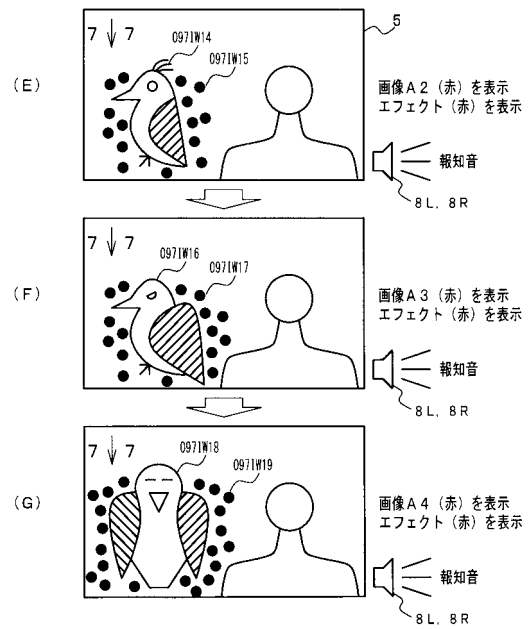
【図 9 - 8】



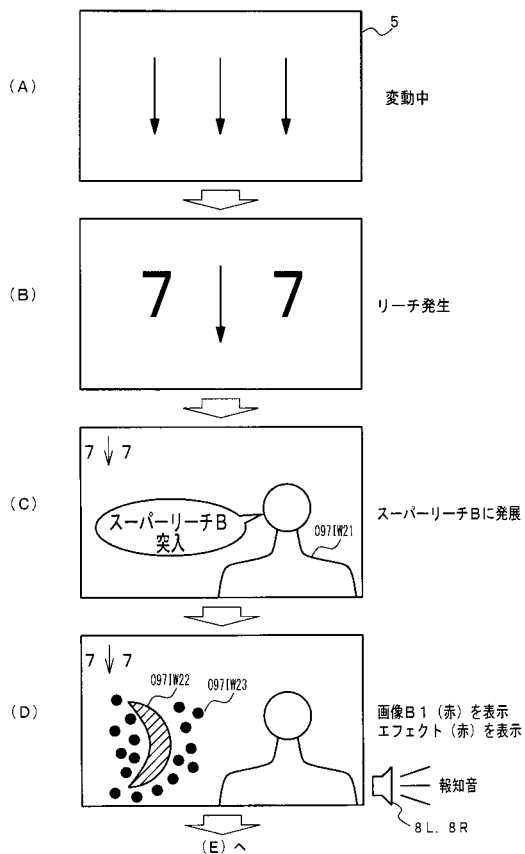
【図 9 - 9】



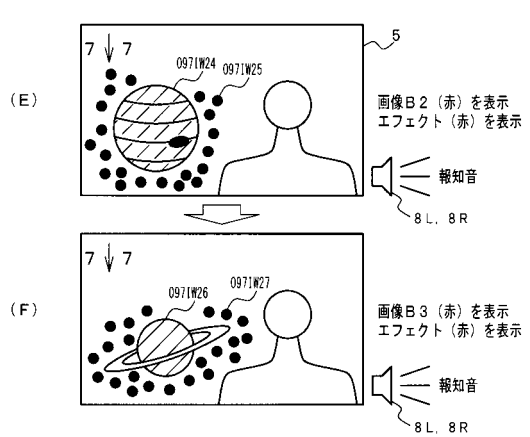
【図 9 - 10】



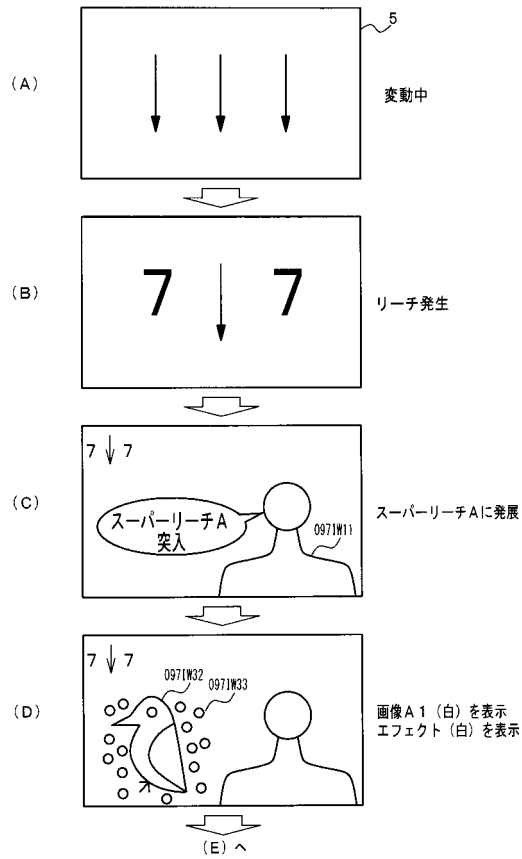
【図 9 - 11】



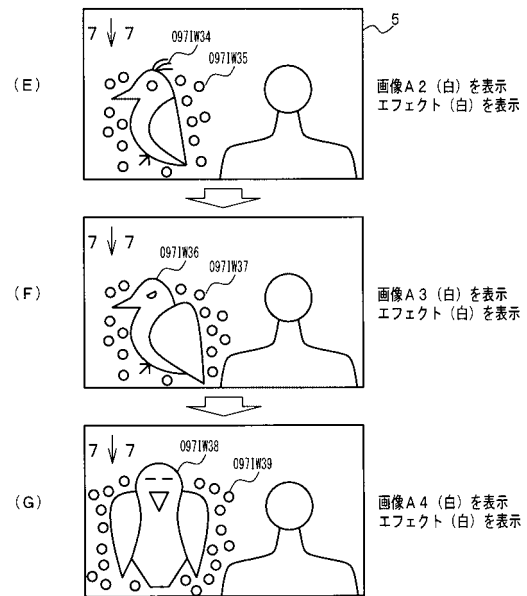
【図 9 - 12】



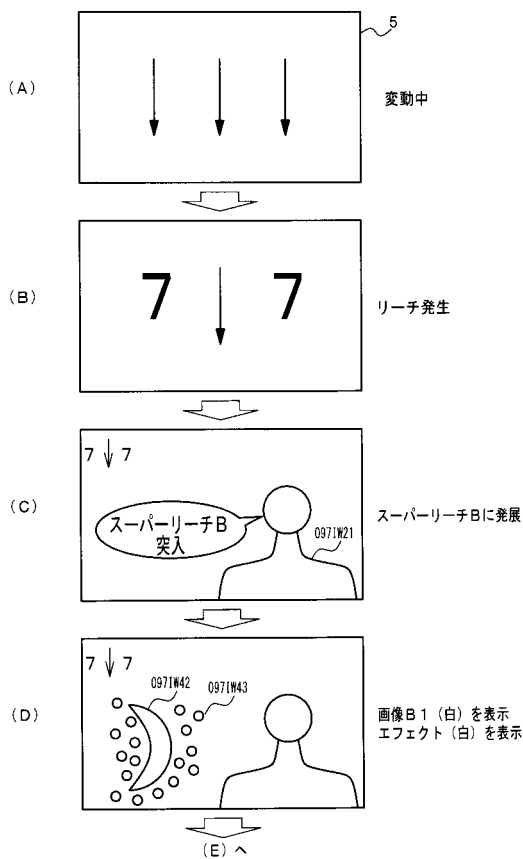
【図 9 - 1 3】



【図 9 - 1 4】



【図 9 - 1 5】



【図 9 - 1 6】

