

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7225046号
(P7225046)

(45)発行日 令和5年2月20日(2023.2.20)

(24)登録日 令和5年2月10日(2023.2.10)

(51)国際特許分類

F I

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

請求項の数 1 (全162頁)

(21)出願番号	特願2019-133249(P2019-133249)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年7月19日(2019.7.19)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-16504(P2021-16504A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年2月15日(2021.2.15)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年2月9日(2022.2.9)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	小濱 健太

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、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ことを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記示唆演出が実行される前に前記示唆演出が実行されることを予告する準備演出を実行可能な準備演出実行手段とを備え、

前記示唆演出は、第1示唆演出と、該第1示唆演出と異なる第2示唆演出と、該第1示唆演出および該第2示唆演出と異なるとともに実行された場合に該第1示唆演出および該第2示唆演出よりも前記有利状態に制御される割合が低い第3示唆演出とを含み、

前記準備演出は、前記第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出と、前記第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出とを含み、

前記第3示唆演出、前記第1準備演出および前記第2準備演出は、同一期間に並列してかつ互いに独立して実行可能であり、

前記準備演出実行手段は、第1パターンと、実行された場合に該第1パターンよりも前記有利状態に制御される割合が低い第2パターンとにより前記第1準備演出を実行可能であり、

前記第1パターンの前記第1準備演出と前記第3示唆演出を同一期間に並列して実行可能である一方、前記第2パターンの前記第1準備演出と前記第3示唆演出を同一期間に並列して実行せず、

前記第1示唆演出は、複数種類の演出態様のうちのいずれかにより実行され、前記第1

準備演出は、前記第1パターンと前記第2パターンとを含む複数種類の演出態様のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の前記第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な前記第1示唆演出の演出態様が異なり、

前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、前記第3示唆演出が実行されやすく、

前記示唆演出は、前記準備演出が実行されなくても実行可能であり、前記準備演出が実行されたか否かに応じて前記示唆演出の実行割合が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出とを実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、保留表示を変化させる矢を保留表示の周辺でストック（表示）する演出が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-131277号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、期待度を高める演出の実行中に他の演出が実行されることで、却って興味が低下してしまうおそれがある。

【0005】

そこで、本発明は、好適に興味を維持す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】

【0006】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、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ことを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記示唆演出が実行される前に前記示唆演出が実行されることを予告する準備演出を実行可能な準備演出実行手段とを備え、

前記示唆演出は、第1示唆演出と、該第1示唆演出と異なる第2示唆演出と、該第1示唆演出および該第2示唆演出と異なるとともに実行された場合に該第1示唆演出および該第2示唆演出よりも前記有利状態に制御される割合が低い第3示唆演出とを含み、

前記準備演出は、前記第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出と、前記第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出とを含み、

前記第3示唆演出、前記第1準備演出および前記第2準備演出は、同一期間に並列してかつ互いに独立して実行可能であり、

前記準備演出実行手段は、第1パターンと、実行された場合に該第1パターンよりも前記有利状態に制御される割合が低い第2パターンとにより前記第1準備演出を実行可能であり、

前記第1パターンの前記第1準備演出と前記第3示唆演出を同一期間に並列して実行可能である一方、前記第2パターンの前記第1準備演出と前記第3示唆演出を同一期間に並

10

20

30

40

50

列して実行せず、

前記第1示唆演出は、複数種類の演出態様のうちのいずれかにより実行され、前記第1準備演出は、前記第1パターンと前記第2パターンとを含む複数種類の演出態様のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の前記第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な前記第1示唆演出の演出態様が異なり、

前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、前記第3示唆演出が実行されやすく、

前記示唆演出は、前記準備演出が実行されなくても実行可能であり、前記準備演出が実行されたか否かに応じて前記示唆演出の実行割合が異なる、

ことを特徴としている。

(1) 上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出（例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など）を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出（例えば、保留表示予告演出）と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出（例えば、タイマ演出）と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出（例えば、チャンス目予告演出）とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出（例えば、保留表示予告準備演出）と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出（例えば、タイマ準備演出など）とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり（図9-11（A1）、（A2）参照）、第1示唆演出は、複数種類の演出態様（例えば、第1演出態様（青色）、第2演出態様（緑色）、第3演出態様（赤色）など。図9-3（A）参照）のうちのいずれかにより実行され、第1準備演出は、複数種類の演出態様（例えば、第1演出態様（エフェクト小）、第2演出態様（エフェクト大）など。図9-3（B）参照）のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な第1示唆演出の演出態様が異なり（例えば、第1演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第1～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行され、第2演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第2～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行される）、第1準備演出および第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第1準備演出および第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、第3示唆演出が実行されやすく（例えば、図9-10参照）、さらに、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など）と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など）と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッ

10

20

30

40

50

セージなど)を含む複数の演出態様(例えば表示画像87AKE1~87AKE3に応じたメッセージなど)のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され(例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照)、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され(例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照)、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される(例えば図11-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51を参照)ことを特徴としている。

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

10

【0007】

(2)上記(1)の遊技機において、第1準備演出と第2準備演出とは、実行される期間が異なる(例えば、保留表示予告準備演出(第2演出態様)の実行が終了した後に、タイム準備演出が実行される。図9-7(D)参照)ようにしてもよい。

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。

【0008】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、示唆演出は、対応する準備演出が実行されることなく実行可能であり(例えば、保留表示予告演出やタイム演出を実行すると決定したときに、保留表示予告準備演出やタイム準備演出が実行なしと決定する場合がある。図9-3(B)、図9-4(B)参照)、対応しない準備演出が実行されたか否かに応じて、実行されやすさが異なる(例えば、図9-3に示すように、入賞時判定結果が大当りの場合には、保留表示予告演出および保留表示予告準備演出を実行すると決定されやすい。また、図9-4に示すように、タイム演出も実行すると決定されやすい。ただし、タイム準備演出を実行しないと決定されることがある。すると、タイム演出に対応しない保留表示予告準備演出が実行されたときの方が、保留表示予告準備演出が実行されないときよりも、タイム演出が実行されやすくなる)ようにしてもよい。

20

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。

【0009】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、準備演出が実行されたか否かに応じて、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかの割合が異なる(例えば、保留表示予告演出やタイム準備演出の演出態様を第2演出態様と決定した場合には、第1演出態様と決定した場合に比べて、保留表示予告準備演出やタイム準備演出を実行すると決定する割合が高い。図9-3(B)、図9-4(B)参照)ようにしてもよい。

30

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。

【0010】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(5)から(12)の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2017-164504号公報に示されているような、操作有効期間において遊技者がボタンを操作する場合に、表示や演出の態様に応じて大当りの期待度を異ならせるものがあった。このような遊技機にあっては、遊技者が操作する場合の表示や演出の態様に応じて大当りの期待度が異なるだけであり、演出により遊技者の期待感を適切に高めることが困難になるおそれがあり、この点に鑑み、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させる遊技機の提供が求められている。

40

【0011】

(5)の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど)と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段(例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エ

50

リア 8 7 A K B 2 など) と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 1 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 3 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 4 9 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) とを備え、前記特定表示手段は、特定態様(例えば表示画像 8 7 A K C 4 を用いた赤色表示など)を含む複数の表示態様(例えば表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 に応じた表示色など)のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様(例えば表示画像 8 7 A K F 3 を用いた大 V コン表示など)を含む複数の演出態様(例えば表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 に応じた V コン表示のサイズなど)のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様(例えば表示画像 8 7 A K E 3 を用いた「激熱!!」のメッセージなど)を含む複数の演出態様(例えば表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 に応じたメッセージなど)のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され(例えば図 1 1 - 1 2 におけるカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 を参照)、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され(例えば図 1 1 - 1 3 におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 を参照)、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される(例えば図 1 1 - 1 3 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 を参照)。

このような構成によれば、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0012】

(6) 上記(5)の遊技機において、前記特定表示手段による前記特定表示の表示後であって、前記動作演出実行手段による前記動作演出の実行前に、前記所定演出実行手段により前記所定演出を実行可能であってもよい(例えば図 1 1 - 9 (B3) を参照)。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0013】

(7) 上記(5)または(6)の遊技機において、前記所定演出の実行に対応して(例えば図 1 1 - 9 (B3) における第2タイミングのカットイン演出時など)、前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0014】

(8) 上記(5)から(7)のいずれかの遊技機において、複数の演出態様のうちいずれにより前記所定演出が実行されたかに応じて(例えばカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 において表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 のいずれかに決定された場合など)、異なる割合で前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0015】

(9) 上記(5)から(8)のいずれかの遊技機において、前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行前に、前記特定表示の表示態様が前記特定態様である場合に対応して(例えば変化パターンの決定例 8 7 A K 2 2 において第1タイミングが変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 に決定された場合など)、前記特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0016】

(10) 上記(5)から(9)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより前記特定表示が表示されてもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0017】

(11) 上記(5)から(10)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより前記所定演出が実行されてもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0018】

(12) 上記(5)から(11)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出が実行されてもよい(例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61など)。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

- 【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】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。
- 【図 8-15】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-16】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-17】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 8-18】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-19】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 8-20】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 8-22】(A)は後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B)は後部可変表示中示唆演出として実行する大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターンを示す図である。
- 【図 8-23】大当り示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 8-24】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 8-25】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-26】(A)は大当り示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B)は設定示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(C)は前部可変表示中示唆演出として実行するキャラクタ演出とタイマ演出の演出パターンを示す図であり、(D)はキャラクタ演出とタイマ演出の大当り期待度及び設定示唆演出の実行期待度を示す図である。 20
- 【図 8-27】(A)はキャラクタ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)はタイマ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(C)はタイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。
- 【図 8-28】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。
- 【図 8-29】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 8-30】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 8-31】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 8-32】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。 30
- 【図 8-33】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。
- 【図 8-34】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。
- 【図 9-1】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9-2】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-3】保留表示予告演出決定テーブルおよび保留表示予告準備演出決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 9-4】タイマ演出決定テーブルおよびタイマ予告準備演出決定テーブルの一例を示す説明図である。 40
- 【図 9-5】チャンス目予告演出決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 9-6】先読予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-7】保留表示予告演出（準備演出）およびタイマ演出（準備演出）の実行タイミングの一例を示す説明図である。
- 【図 9-8】保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出の演出態様を示す説明図である。
- 【図 9-9】チャンス目予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-10】チャンス目予告実行可否決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 9-11】保留表示予告準備演出およびチャンス目予告演出の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10-1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。 50

- 【図 1 0 - 2】第 1 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 1 0 - 3】第 1 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 1 0 - 4】第 2 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 1 0 - 5】第 2 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 1 0 - 6】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1】画面表示の構成例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2】変動パターンの構成例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3】変動パターン決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 4】アクティブ表示例や示唆演出例を示す図である。
- 【図 1 1 - 5】カットイン演出例や促進演出例を示す図である。
- 【図 1 1 - 6】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 1 1 - 7】演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 8】最終表示画像の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 9】変化パターンの構成例などを示す図である。
- 【図 1 1 - 1 0】変化パターンの決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 1】示唆演出に関する決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 2】カットイン演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3】特徴部 8 7 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4】特徴部 8 8 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 5】特徴部 8 9 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 6】変形例となる促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 7】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 8】演出実行例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 9】演出実行例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 0】演出実行例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 1】演出実行例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 2】演出実行例を示す図である。

10

20

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 0】

（基本説明）

30

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0 0 2 1】

（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。

【0 0 2 2】

40

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 L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0 0 2 3】

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

50

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

10

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

20

【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。

30

【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。

40

【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、一對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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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「-」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。

【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つき、普図ゲームが実行される。

40

【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。

【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

50

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 3 2 が設けられている。

【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）3 0 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。

【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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、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）

【0050】

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。

【0051】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」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）。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

10

20

30

40

50

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0055】

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

10

【0056】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0057】

大当り遊技状態においては、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】

20

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。

【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。

30

【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。

40

【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。

【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

50

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。

【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】

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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

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

10

20

30

40

50

【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み合わ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】

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み合わせとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（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「はずれ」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、非リーチ組み合わせの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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、大当り組み合わせでない所定のリーチ組み合わせ（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」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（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【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11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【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。

【0083】

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

【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、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0085】

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

【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。

【0087】

10

20

30

40

50

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 8 8 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

10

【 0 0 8 9 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 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。

【 0 0 9 0 】

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。

20

【 0 0 9 1 】

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。

【 0 0 9 2 】

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。

30

【 0 0 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

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。

40

【 0 0 9 5 】

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。

【 0 0 9 6 】

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

50

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32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0098】

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

10

【0099】

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

【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）

20

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。

【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。

30

【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。

40

【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。

【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

50

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、RAM 102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、RAM 102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RAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0107】

RAM 102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）、CPU 103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、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0108】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0109】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102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、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120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CPU 120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12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103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CPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲ

10

20

30

40

50

ートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。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 22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 23）。

【0113】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【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 S 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B 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 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0115】

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、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 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 S 27 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。

【0116】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。

【0117】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 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 S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0118】

S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 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 S 110～S 120 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 110～S 120）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

10

20

30

40

50

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「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【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】

20

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。

【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。

30

【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。

【0124】

40

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「はずれ」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「はずれ」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。

50

【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。

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小

10

20

30

40

50

当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 2 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0142】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。

確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

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

30

【 0 1 4 7 】

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

40

【 0 1 4 8 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 9 】

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

50

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。

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

【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み合わせが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【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。

【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。

（特徴部153SGに関する説明）

【0155】

次に、本実施の形態の特徴部153SGにおける遊技機につき、図8-1～図8-31を参照して説明する。

【0156】

まず、図8-1は、本実施の形態の特徴部153SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1及び図8-3に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠153SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）153SG003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠153SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠153SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠153SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠153SG003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠153SG003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0157】

また、遊技機用枠153SG003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠153SG003及びガラス扉枠153SG003aを開放することはできないようになっている。

【0158】

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

10

【0159】

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

20

【0160】

図8-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘153SGK1が配設されている。このため、左遊技領域153SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域153SG002Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0161】

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

30

【0162】

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

40

【0163】

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

【0164】

50

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

【0165】

また、基板ケース153SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ153SG029が配置されている。該表示モニタ153SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース153SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ153SG029は、基板ケース153SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠153SG003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠153SG003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

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

【0167】

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

【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153SG004A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153SG004B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153SGにおいては、第1特別図柄表示装置153SG004Aと第2特別図柄表示装置153SG004Bとで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置153SG004Aで導出表示可能な大当り図柄

10

20

30

40

50

と第2特別図柄表示装置153SG004B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153SG025Aと第2保留表示器153SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器153SG025Aと第2保留表示器153SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部153SGでは左方向）に向けて消灯していく。

10

【0171】

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

【0172】

20

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

【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。

30

【0174】

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

40

【0175】

図8-4(A)は、本実施の形態における特徴部153SG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。

50

【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153SG004A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153SG004B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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【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。

【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 5 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム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 5 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム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。

【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。

【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】

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

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0190】

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153SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。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。

【0191】

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。

【0192】

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。

【0193】

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。

【0194】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部153SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ 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。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

また、本実施の形態の特徴部153SG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。

【0198】

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。

【0199】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-7～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。

10

【0200】

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)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図8-8(B)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

20

【0201】

本実施の形態の特徴部153SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくな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。

30

【0202】

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153SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

40

【0203】

図8-7(A)に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」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。

【0204】

50

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までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0205】

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。

【0206】

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。

【0207】

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。

【0208】

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。

【0209】

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

10

20

30

40

50

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。

【0210】

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

10

【0211】

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

20

【0212】

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

30

【0213】

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

【0214】

図8-7(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0215】

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）

50

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

【0216】

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

【0217】

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。

【0218】

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。

【0219】

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

【0220】

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

10

20

30

40

50

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。

【0221】

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

10

【0222】

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

20

【0223】

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。

【0224】

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

30

【0225】

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

【0226】

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。

40

【0227】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技状態が確変状態である場合におけ

50

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

【0228】

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

10

【0229】

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。

20

【0230】

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。

【0231】

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

30

【0232】

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

40

【0233】

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。

【0234】

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

50

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。

【0235】

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。

10

【0236】

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。

【0237】

20

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

【0238】

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

30

【0239】

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。

40

【0240】

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

【0241】

50

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。

【0242】

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

【0243】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-7に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置153SG004Aまたは第2特別図柄表示装置153SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置153SG004Aまたは第2特別図柄表示装置153SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0244】

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

【0245】

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。

【0246】

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。

【0247】

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

10

20

30

40

50

いる。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

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。

【0255】

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「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当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。

【0256】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【0257】

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

10

【0258】

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

20

【0259】

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、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。

【0260】

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、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、本実施の形態の特徴部153SGにおける小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、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てもよい。

30

【0261】

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。

40

【0262】

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。

50

【0263】

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

【0264】

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。

10

【0265】

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

【0266】

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。

【0267】

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

30

【0268】

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。

40

【0269】

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

【0270】

50

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

【0271】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチ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。

【0272】

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

【0273】

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。

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0277】

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

【0278】

図8-12(A)に示すように、表示モニタ153SG029は、第1表示部153SG029A、第2表示部153SG029B、第3表示部153SG029C、第4表示部153SG029Dを備えている。第1表示部153SG029A～第5表示部153SG29Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部153SG029A～第5表示部153SG29Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

20

【0279】

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

【0280】

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

30

【0281】

実際に表示モニタ153SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4

40

50

表示部 153SG029D において表示される。また、表示モニタ 153SG029 にてベース 3 を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第 1 表示部 153SG029A に「b」、第 2 表示部 153SG029B に「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「00」～「99」の値）が第 3 表示部 153SG029C と第 4 表示部 153SG029D において表示される。

【0282】

本実施の形態の表示モニタ 153SG029 では、主基板 11（CPU103）の制御によってこれらベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板 11 は、ベース L→ベース 1→ベース 2→ベース 3 の順番で表示モニタ 153SG029 の表示を 5 秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ 153SG029 における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ 153SG029 における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ 153SG029 における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ 153SG029 における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ 153SG029 における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ 153SG029 における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ 153SG029 における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103 が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ 153SG029 の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0283】

図 8-2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 8-13（A）に示すような演出制御用データ保持エリア 153SG190 が設けられている。図 8-13（A）に示す演出制御用データ保持エリア 153SG190 は、演出制御フラグ設定部 153SG191 と、演出制御タイマ設定部 153SG192 と、演出制御カウンタ設定部 153SG193 と、演出制御バッファ設定部 153SG194 とを備えている。

【0284】

演出制御フラグ設定部 153SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 153SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0285】

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

【0286】

演出制御カウンタ設定部 153SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 153SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0287】

演出制御バッファ設定部 153SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制

御バッファ設定部 153SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0288】

本実施の形態の特徴部 153SG では、図 8-13 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 153SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、変動表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エン

10

20

【0289】

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

【0290】

更に、本実施の形態の特徴部 153SG における始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A には、後述する先読予告設定処理（図 8-18）において保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグの記憶領域が各格納領域（エン트리）毎に確保されている。

30

【0291】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U に表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））や特殊態様（例えば、青色や赤色のカメラ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「3」（青色のカメラ）または「4」（赤色のカメラ）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる態様の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U に表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性、該パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行される可能性が高いことが予告されるようになっている。

40

【0292】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞

50

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か（107SGSa003）や、RAM102（バックアップRAM）が正常であるか否か（107SGSa004）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（153SGSa003；N）やRAM102が正常でない場合（153SGSa004；N）は、153SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合（153SGSa003；Y、153SGSa004；Y）は、更にRAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する（153SGSa005）。

【0296】

RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合（153SGSa005；N）は、153SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかである場合（153SGSa005；Y）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（153SGSa006）。設定値変更中フラグがセットされている場合（153SGSa006；Y）は、153SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリ

アフラグをクリアし（153SGSa007）、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（153SGSa008）。

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

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

【0301】

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

【0302】

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

【0303】

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

10

20

30

40

50

【0304】

尚、RAMクリア処理（153SGSa013e）では、CPU103は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納（セット）されているアドレスを除く全てのアドレスに「00H」をセットする処理を実行する。つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、153SGSa001～153SGSa013e及び後述する153SGSa017～153SGSa021に示すように、RAM102に異常がない場合は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納されているアドレスを除く全てのアドレスの内容をクリアするようになっている。

【0305】

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

【0306】

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、153SGSa028に進む（153SGSa016）。

【0307】

また、153SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（153SGSa017）。クリアスイッチがONである場合（153SGSa017；Y）は、更に錠スイッチ153SG051がONであるか否か（153SGSa018）や、開放センサ153SG090がONであるか否かを判定する（153SGSa019）。

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（153SGSa022）。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（153SGSa023）、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントの

10

20

30

40

50

点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（153SGSa024）。

【0311】

153SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し（153SGSa025）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（153SGSa026）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合（153SGSa026;N）は、153SGSa025と153SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（153SGSa026;Y）は、表示モニタ153SG029における全セグメントの点滅を終了し（153SGSa027）、153SGSa028に進む。

10

【0312】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ153SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0313】

そして、153SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理（153SGSa028）を実行し、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（153SGSa029）、割込みを許可する（153SGSa030）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

【0314】

また、153SGSa031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（153SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（153SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し（153SGSa033）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（153SGSa034）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（153SGSa034;N）は、153SGSa033と153SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（153SGSa034;Y）は、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ153SG029を構成する第1表示部153SG029A、第2表示部153SG029B、第3表示部153SG029C、第4表示部153SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（153SGSa035）。

30

40

【0315】

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置153SG004A及び第2特別図柄表示装置153SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（153SGSa036）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し153SGSa032に進む（153SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）153SGSa032~153SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ153SG029、第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特別図柄表示装置153SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

50

【0316】

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

【0317】

尚、本実施の形態の特徴部153SGの遊技制御メイン処理では、図8-14に示すように、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(153SGSa008;Y)や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(153SGSa009)を実行する形態を例示しているが、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、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(153SGSa008;Y)や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、153SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(153SGSa014;Y)に実行してもよい。

【0318】

図8-15は、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理において実行する始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(153SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(153SGS101;Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(153SGS102)。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。153SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(153SGS102;N)、例えば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(153SGS103)。

【0319】

153SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(153SGS101;N)、153SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(153SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(153SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(153SGS104;Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(153SGS105)。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。153SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(153SGS105;N)、例えば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(153SGS106)。

【0320】

153SGS103、153SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更

10

20

30

40

50

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

10

【０３２１】

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

20

【０３２２】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、更には変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１５３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０３２３】

１５３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（１５３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

30

40

【０３２４】

１５３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１５３ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１５３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

50

【0325】

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

10

【0326】

図8-16(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図8-15の153SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態の特徴部153SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の変動表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図5のS110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否か、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否か等の判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図5のS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103が153SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定や、特図表示結果として小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出が実行されるようになる。

20

【0327】

図8-16(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば図示しない遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(153SGS121)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

30

【0328】

153SGS121の処理に続いて、図8-7に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(153SGS122)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値が1であれば図8-7(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、始動口バッファ値が2であれば図8-7(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットすればよい。

40

【0329】

その後、セットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた大当りの数値範囲(大当りの判定範囲)を参照し、図8-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該大当り判定範囲内であるか否かを判定する(153SGS123)。大当り判定範囲には、153SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と

50

各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

【0330】

153SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとならないと判定された場合には（153SGS123；N）、更にセットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた小当りの数値範囲（小当りの判定範囲）を参照し、図8-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該小当たり判定範囲内であるか否かを判定する（153SGS124）。小当たり判定範囲には、153SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「小当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、小当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と小当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が小当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が小当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「小当たり」に決定されると判定できる。

【0331】

153SGS124にて小当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に小当たりとならないと判定された場合には（153SGS124；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し（153SGS125）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（153SGS126）。時短フラグがセットされていない場合は（153SGS126；N）はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし（153SGS127）、時短フラグがセットされている場合は（153SGS126；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（153SGS128）。

【0332】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、図8-11（A）に示すように、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、図8-11（D）に示すように、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0333】

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

ンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち701～997までの値が割り当てられている。

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

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

【0339】

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

【0340】

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

10

20

30

40

50

【0341】

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

10

【0342】

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

20

【0343】

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

30

【0344】

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

【0345】

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

40

50

留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2留記憶表示エリア153SG005Uに表示される。また、保留表示予告演出の非実行が決定された場合には、保留記憶表示が白色の丸形(○)で第1留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2留記憶表示エリア153SG005Uに表示される。

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

具体的には、図8-19(B)に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当りであり変動カテゴリがその他である場合(ノーマルリーチはずれまたは小当りである場合)は、75%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、55%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、25%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

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

【0354】

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。

【0355】

また、153SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（153SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされ

10

20

30

40

50

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

10

【0356】

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。

【0357】

20

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

【0358】

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

【0359】

30

尚、本特徴部153SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りであることを示すチャンス目（3図柄が特定の法則の下で不揃いとなる「334」、「556」、「778」等）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

40

【0360】

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

50

停止図柄を決定すればよい。

【0361】

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

10

【0362】

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

20

【0363】

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

30

【0364】

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

40

50

【0365】

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

【0366】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

10

【0367】

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

20

【0368】

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

【0369】

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

30

【0370】

図8-21は、図8-20に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理（153SGS278）を示すフローチャートである。図8-21に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用CPU120は、図8-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aを参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する（153SGS301）。尚、該処理では、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの「1-0」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの「2-0」のエントリを特定すればよい。

40

【0371】

次いで、演出制御用CPU120は、153SGS301において特定した保留表示フラグの値にもとづいて後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出を決定する（153SG302）。

50

【0372】

具体的には、図8-22(A)に示すように、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「0」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、90%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、10%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「1」または「2」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、50%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、50%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

10

【0373】

更に、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「3」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、30%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、35%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、35%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「4」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、0%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、70%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

20

【0374】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「1」や「2」である場合）よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

30

【0375】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

40

【0376】

以上から、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

50

【0377】

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

【0378】

図8-21に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS303)。153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS304)。

【0379】

153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当り示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(153SGS305)。

【0380】

尚、153SGS305の処理において決定可能な演出パターンとしては、図8-22(B)に示すように、パターンAS-1～パターンAS-3までの計3個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンAS-1は、当該可変表示結果が大当りとなる割合(大当り期待度)が最も低いことを示唆する演出パターン(大当り期待度：低)であり、パターンAS-2は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンAS-1よりも高いことを示唆する演出パターン(大当り期待度：中)であり、パターンAS-3は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン(大当り期待度：高)である。

【0381】

そして、前述した153SGS305の処理では、図8-23に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当りである場合は、大当り示唆演出の演出パターンを10%の割合でパターンAS-1に決定し、30%の割合でパターンAS-2に決定し、60%の割合でパターンAS-3に決定する。

【0382】

一方、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、RAM122を参照し、CPU103から受信した設定値指定コマンドから設定値(パチンコ遊技機1に設定されている設定値)を特定する(153SGS306)。そして、演出制御用CPU120は、特定した設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(153SGS307)。

【0383】

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

【0384】

そして、パターンSS-1及びSS-2については、設定値が1～4(低設定)のい

10

20

30

40

50

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

【0385】

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

【0386】

前述した 153SGS307 の処理において演出制御用 CPU 120 は、図 8-24 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、演出パターンを 60% の割合でパターン S S - 1 に決定し、25% の割合でパターン S S - 2 に決定し、9% の割合でパターン S S - 3 に決定し、6% の割合でパターン S S - 4 に決定し、0% の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、演出パターンを 25% の割合でパターン S S - 1 に決定し、60% の割合でパターン S S - 2 に決定し、6% の割合でパターン S S - 3 に決定し、9% の割合でパターン S S - 4 に決定し、0% の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、演出パターンを 50% の割合でパターン S S - 1 に決定し、20% の割合でパターン S S - 2 に決定し、20% の割合でパターン S S - 3 に決定し、10% の割合でパターン S S - 4 に決定し、0% の割合でパターン S S - 5 に決定する。

【0387】

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

【0388】

このように、本特徴部 153SG では、設定値示唆演出がパターン S S - 1 やパターン S S - 2 にて実行されることで設定値が 1～4 のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターン S S - 3 やパターン S S - 4 にて実行されることによって設定値が 5 または 6 であることが示唆される。そして、設定値示唆演出がパターン S S - 5 にて実行される場合は、設定値が 6 であることが確定する。

【0389】

図 8-25 は、図 8-20 に示す可変表示開始設定処理において演出制御用 CPU 120 が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理（153SGS280）を示すフローチャートである。図 8-25 に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 CPU 120 は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する（153SGS311）。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する（153SGS312）。

【0390】

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前

10

20

30

40

50

部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（153SGS313）。具体的には、図8-26（A）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、40%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、70%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、25%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、5%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【0391】

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

【0392】

また、演出制御用CPU120は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（153SGS314）。具体的には、図8-26（B）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、30%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、70%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、20%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

このため、153SGS318の処理において演出制御用CPU120は、図8-27(B)に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当たり示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。また、演出制御用CPU120は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

図 8-20～図 8-28 に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出処理 (S172) において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理 (S172) においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を -1 していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が 0 になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理 (S172) においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

【0405】

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

【0406】

次に、本特徴部 153 SG における可変表示中の演出態様について図 8-29～図 8-31 にもとづいて説明する。まず、図 8-29 (A) 及び図 8-29 (B) に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターン γ または表示パターン δ に決定されると、第 1 保留記憶表示エリア 153 SG 005 D や第 2 保留記憶表示エリア 153 SG 005 U において、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

【0407】

そして、図 8-29 (C)～図 8-29 (E) に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターン TS-1 である場合は、図 8-29 (D) に示すように、画像表示装置 5 の左部においてキャラクタ X の画像 153 SG 005 X が表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である 25 秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターン TS-2 である場合は、図 8-29 (E) に示すように、画像表示装置 5 の左部においてキャラクタ Y の画像 153 SG 005 Y が表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である 30 秒間のタイマの更新表示が開始される。

【0408】

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

【0409】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターン AS-1 であれば、図 8-30 (I) に示

10

20

30

40

50

すように、画像表示装置 5 において「チャンス！」等の大当たり期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターン A S - 2 であれば、図 8 - 3 0 (J) に示すように、画像表示装置 5 において「熱い！」等の大当たり期待度がパターン A S - 1 よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターン A S - 3 であれば、図 8 - 3 0 (K) に示すように、画像表示装置 5 において「激アツ！」等の大当たり期待度がパターン A S - 2 よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

【0410】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図 8 - 3 1 (L) ~ 図 8 - 3 1 (P) に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターン S S - 1 ~ パターン S S - 4 である場合は、画像表示装置 5 においてそれぞれで異なるキャラクタの設定値示唆画像 1 3 1 S G 0 0 5 H、1 3 1 S G 0 0 5 I、1 3 1 S G 0 0 5 J、1 3 1 S G 0 0 5 K が表示されることで、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターン S S - 5 である場合は、パターン S S - 1 ~ パターン S S - 4 において画像表示装置 5 に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像 1 3 1 S G S 0 0 5 L が画像表示装置 5 において表示される。

【0411】

以上のように、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることが出来るようになっている。つまり、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G における青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

【0412】

以上、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、大当たり期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当たり期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図 8 - 2 6 (D) に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いことによって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0413】

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

【0414】

尚、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示 (図 8 - 2 9 (D) 及び図 8 - 2 9 (E) 参照) により明確に報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない (大凡の期間のみを示唆する) ようにしてもよい。

【0415】

更に、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 8 - 2 9 (D) 及び図 8 - 2 9 (E) に示すように、タイマ演出を画像表示装置 5 での画像表示にて実行する形態を例示してい

るが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 での画像表示、スピーカ 8 L、8 R からの音出力、遊技効果ランプ 9 の発光、画像表示装置 5 以外の表示手段での表示のうちいずれか 1 の態様また複数の態様を組み合わせで実行してもよい。

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

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

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

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

【0423】

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

【0424】

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

10

【0425】

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

20

【0426】

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

【0427】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合が、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも高く設定してもよいし、また、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合と先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

30

【0428】

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

40

【0429】

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

【0430】

50

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

10

【0431】

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

20

【0432】

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

【0433】

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

30

【0434】

また、図 8-19 に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0435】

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

40

【0436】

また、図 8-20 ~ 図 8-28 に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しない

50

ので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0437】

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。

【0438】

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

【0439】

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

【0440】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、スーパーリーチの可変表示中にのみ7秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-3として図8-34(A)及び図8-34(B)に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を7秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間(例えば、図8-34(C)に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である3.75秒~5.75秒よりも短い3秒間)に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

【0441】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、図8-22(A)に示すように、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-4として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも1の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このよう

にすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0442】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして2つのタイミング（可変表示開始から25秒後と30秒後）を設け、後のタイミングから後部可変表示中示唆演出を実行する方が該後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行され易い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-5として、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から30秒後とする場合は、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から25秒後とする場合よりも高い割合で該設定示唆演出をパターンSS-3～パターンSS-5等の高設定値を示唆する演出パターンにて実行してもよい。このようにすることで、設定示唆演出が実行されるタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0443】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設定示唆演出が実行されるか否かを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、のいずれか一方のみで設定示唆演出が実行されるか否かを示唆してもよい。また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出を実行する可変表示中において、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出を実行する可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示にもとづく大当たり遊技（本発明における有利状態）中に設定示唆演出を実行してもよい。

【0444】

また、前記実施の形態の特徴部153SGにおいては、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出のうち一部の表示パターンでの実行のみを制限してもよい。例えば、既に保留表示予告演出が表示パターンγや表示パターンδにて実行される場合（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されること（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されること）のみを制限する。このようにすることで、示唆する内容が異なる保留表示予告演出が同時に複数実行されることにより遊技が分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。更に、このように既に保留表示予告演出が表示パターンγや表示パターンδにて実行される場合に、新たな保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されることを制限することで、設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者をより一層注目させることができる。また、既に保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されている場合（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターンγや表示パターンδにて実行されること（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されること）のみを制限することで、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者をより一層注目させることができる。

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

(特徴部092IWに関する説明)

次に、特徴部092IWについて説明する。本特徴部092IWでは、可変表示の可変表示結果が大当たりとなることを示唆する大当たり示唆演出と、大当たり示唆演出が実行される前に大当たり示唆演出が実行されることを予告する準備演出とを実行可能である。なお、準備演出により実行が予告される大当たり示唆演出は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出と、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出とのいずれであってもよい。本特徴部092IWでは、大当たり示唆演出として、保留表示予告演出、タイマ演出およびチャンス目予告演出を実行可能である。また、大当たり示唆演出が実行される前に大当たり示唆演出が実行されることを予告する準備演出として、保留表示予告演出が実行される前に保留表示予告演出が実行されることを予告する保留表示予告準備演出と、タイマ演出が実行される前にタイマ演出が実行されることを予告するタイマ準備演出とを実行可能である。

【0448】

図9-1は、本特徴部092IWにおける演出制御プロセス処理（ステップS76）のフローチャートの一部である。本特徴部092IWにおける演出制御プロセス処理では、図7に示される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先読予告設定処理（ステップS161）の実行後に、先読み予告演出を実行するための先読予告実行処理（ステップ092IWS162）を実行し、その後、図7に示されるステップS170～S177のいずれかの処理を実行するようになっている。

【0449】

図9-2は、演出制御用CPU120が図9-1に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理（ステップS161）を示すフローチャートである。

【0450】

先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、まず、1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信したか否かを確認する（ステップ092IWS001）。具体的には、始動入賞時受信コマンドバッファに1セットの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認する。本例では、コマンド解析処理（ステップS75）において、始動入賞時のコマンドを受信すると、RAM122に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファに、受信した始動入賞時のコマンドを格納する。本例では、第1保留記憶数および第2保留記憶数の上限数は4であることから、始動入賞時受信コマンドバッファは、第1保留記憶および第2保留記憶に対応してそれぞれ4つの格納領域が設けられている。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0451】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合には、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ092IWS001）。先読み予告演出の実行中である場合には、そのまま処理を終了する（すなわち新たな先読み予告演出を実行しない）。

【0452】

先読み予告演出の実行中ではない場合には、演出制御用CPU120は、保留記憶数が2以上であるか否かを確認する（ステップ092IWS002）。保留記憶数が2以上ではない場合には、そのまま処理を終了する（すなわち新たな先読み予告演出を実行しない）。なお、保留記憶数が2以上であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュー

タ 1 0 0 から受信した保留記憶数通知コマンドを確認することにより判定できる。

【 0 4 5 3 】

保留記憶数が 2 以上である場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示予告演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ 0 9 2 I W S 0 0 3）。

【 0 4 5 4 】

保留表示予告演出は、保留記憶表示（およびアクティブ表示）の表示態様を通常態様とは異なる表示態様に変化させることにより、対応する可変表示の表示結果が大当たりとなることを示唆する演出である。なお、本特徴部 0 9 2 I W では、保留表示予告演出として、保留記憶表示として表示されている時点で表示態様を変化させるパターンが示されているが、このような構成に限らず、保留記憶表示として表示されているときには通常態様により表示され、アクティブ表示として表示されているときに表示態様を変化させるパターンを含むようにしてもよい。すなわち、始動入賞時点から対象となる可変表示が終了するまでの任意のタイミングで保留記憶表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させる保留表示予告演出を実行可能に構成してもよい。同様に、保留表示予告演出が実行されることを予告する保留表示予告準備演出についても、始動入賞時点から対象となる可変表示が終了するまでの任意のタイミングで実行可能に構成してもよい。また、保留記憶表示またはアクティブ表示の表示態様が複数回変化するように構成してもよい。このように構成する場合には、保留表示予告演出ごとに対応する保留表示予告準備演出を実行可能としてもよい。

【 0 4 5 5 】

図 9 - 3 (A) は、保留表示予告演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ 0 9 2 I W S 0 0 3 では、演出決定用の乱数を抽出し、保留表示予告演出決定テーブルを参照して、新たに受信した始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）が、「非リーチはずれ」、「スーパリーチはずれ」、「大当たり A 以外の大当たり」および「大当たり A」のいずれに該当するかにもとづいて、保留表示予告演出について、「実行なし 保留記憶表示：通常態様（白色）」、「実行あり 保留記憶表示：第 1 演出態様（青色）」、「実行あり 保留記憶表示：第 2 演出態様（緑色）」および「実行あり 保留記憶表示：第 3 演出態様（赤色）」のいずれかに決定する。

【 0 4 5 6 】

図 9 - 3 (A) に示す保留表示予告演出決定テーブルでは、入賞時判定結果ごとに演出決定用の乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、入賞時判定結果ごとに、保留表示予告演出について、「実行なし 保留記憶表示：通常態様（白色）」、「実行あり 保留記憶表示：第 1 演出態様（青色）」、「実行あり 保留記憶表示：第 2 演出態様（緑色）」および「実行あり 保留記憶表示：第 3 演出態様（赤色）」のいずれに決定されるかの割合が示されている。本例では、図 9 - 3 (A) に示す保留表示予告演出決定テーブルの他に、図 9 - 3 (B) に示す保留表示予告準備演出決定テーブルや、図 9 - 4 (A) に示すタイマ演出決定テーブル、図 9 - 4 (B) に示すタイマ準備演出決定テーブル、図 9 - 5 (A) に示すチャンス目予告演出決定テーブルについても、説明を簡略化するために、いずれの決定事項に決定されるかの割合が示されている。

【 0 4 5 7 】

保留表示予告演出決定テーブルの特徴について説明する。図 9 - 3 (A) に示すように、保留表示予告演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当たり」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、保留表示予告演出について「実行なし」よりも「実行あり」と決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、保留表示予告演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当たり」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、「実行あり 保留記憶表示：第 1 演出態様（青色）」よりも「実行あり 保留記憶表示：第 2 演出態様（緑色）」、「実行あり 保留記憶表示：第 2 演出態様（緑色）」よりも「実行あり 保留記憶表示：第 3 演出態様（赤色）」に決定される割合が高くなるように判定値

が割り当てられている。このような構成により、保留表示予告演出が実行されたとき、さらに第1演出態様（青色）よりも第2演出態様（緑色）、第2演出態様（緑色）よりも第3演出態様（赤色）で実行されたときに、大当たりとなることが示唆されることになる。すなわち、第3演出態様（赤色）＞第2演出態様（緑色）＞第1演出態様（青色）＞実行なしの順に大当たりとなる期待度が高くなる。

【0458】

ステップ092 IWS003で保留表示予告演出を実行しないと決定した場合には（ステップS092 IWS004のN）、ステップS092 IWS008に移行し、実行すると決定した場合には（ステップS092 IWS004のY）、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出を実行すると決定したことを示す保留表示予告演出フラグをセットする（ステップS092 IWS005）。

10

【0459】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示予告準備演出の演出態様を決定する（ステップS092 IWS006）。保留表示予告準備演出は、準備演出の1つであって、保留表示予告演出が実行される前に保留表示予告演出が実行されることを予告するものである。

【0460】

図9-3（B）は、保留表示予告準備演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092 IWS006では、演出決定用の乱数を抽出し、保留表示予告準備演出決定テーブルを参照して、保留表示予告演出の演出態様にもとづいて、保留表示予告準備演出について、「実行なし」、「実行あり 第1演出態様（エフェクト小）」および「実行あり 第2演出態様（エフェクト大）」のいずれかに決定する。

20

【0461】

保留表示予告準備演出決定テーブルの特徴について説明する。図9-3（B）に示すように、保留表示予告準備演出決定テーブルでは、保留表示予告演出の演出態様が大当たりとなる期待度が高い演出態様である程、保留表示予告準備演出について「実行なし」よりも「実行あり」と決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、保留表示予告準備演出決定テーブルでは、保留表示予告演出の演出態様が大当たりとなる期待度が高い演出態様である程、「実行あり 第1演出態様（エフェクト小）」よりも「実行あり 第2演出態様（エフェクト大）」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、保留表示予告準備演出が実行されたとき、さらに第1演出態様（エフェクト小）よりも第2演出態様（エフェクト大）で実行されたときに、大当たりとなることが示唆されることになる。すなわち、第2演出態様（エフェクト大）＞第1演出態様（エフェクト小）＞実行なしの順に大当たりとなる期待度が高くなる。

30

【0462】

次いで、演出制御用CPU120は、保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップ092 IWS007）。保留記憶数が3以上ではない場合には、そのまま処理を終了する。なお、保留記憶数が3以上であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した保留記憶数通知コマンドを確認することにより判定できる。

【0463】

保留記憶数が3以上である場合には、演出制御用CPU120は、タイマ演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ092 IWS008）。

40

【0464】

タイマ演出は、対象となる可変表示の開始タイミングから当該可変表示結果が大当たりとなること示唆するとともに特定演出（例えば、特徴部153 SGにおける後部可変表示中示唆演出）の実行開始までの期間を示唆する演出である。

【0465】

本特徴部092 IWでは、タイマ演出は、対象となる可変表示中に実行されるため、例えば、タイマ演出を実行すると決定した可変表示の可変表示開始設定処理（S171）においてタイマ演出を実行するための演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（S

50

172)において演出制御パターンに基づく各種の演出制御を実行することによって実現される)。

【0466】

なお、本特徴部092IWの構成に限らず、例えば、始動入賞時にタイマ演出を実行するか否かを決定せず、後述するタイマ準備演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定し、対象となる可変表示が開始されるときに、タイマ演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、この場合には、タイマ準備演出の実行の有無、演出態様に応じて、異なる割合によりタイマ演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定するようにしてもよい。

【0467】

また、例えば、タイマ演出については、対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示中に開始するようにしてもよいし、対象となる可変表示が開始されてから所定期間経過したタイミングで開始するようにしてもよい。すなわち、始動入賞のタイミングから対象となる可変表示が終了するまでの任意のタイミングでタイマ演出を開始するようにしてもよい。同様に、タイマ演出が実行されることを予告するタイマ準備演出についても、始動入賞のタイミングから対象となる可変表示が終了するまで（ただしタイマ演出の実行期間を確保できるタイミングまで）の任意のタイミングで開始するようにしてもよい。

【0468】

図9-4(A)は、タイマ演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092IWS008では、演出決定用の乱数を抽出し、タイマ演出決定テーブルを参照して、新たに受信した始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）が、「非スーパーリーチ」、「スーパーリーチはずれ」および「スーパーリーチ大当り」のいずれに該当するかにもとづいて、タイマ演出について、「実行なし」、「実行あり 第1演出態様（25秒）」および「実行あり 第2演出態様（30秒）」のいずれかに決定する。

【0469】

タイマ演出決定テーブルの特徴について説明する。図9-4(A)に示すように、タイマ演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当り」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、タイマ演出について「実行なし」よりも「実行あり」と決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、タイマ演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当り」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、「実行あり 第1演出態様（25秒）」よりも「実行あり 第2演出態様（30秒）」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、タイマ演出が実行されたとき、さらに第1演出態様（25秒）よりも第2演出態様（30秒）で実行されたときに、大当りとなることが示唆されることになる。すなわち、第2演出態様（30秒）>第1演出態様（25秒）>実行なしの順に大当りとなる期待度が高くなる。

【0470】

ステップ092IWS008でタイマ演出を実行しないと決定した場合には（ステップS092IWS009のN）、ステップS092IWS012に移行し、実行すると決定した場合には（ステップS092IWS009のY）、演出制御用CPU120は、タイマ演出を実行すると決定したことを示すタイマ演出フラグをセットする（ステップS092IWS010）。

【0471】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマ準備演出の演出態様を決定する（ステップS092IWS011）。タイマ準備演出は、準備演出の1つであって、タイマ演出が実行される前にタイマ演出が実行されることを予告するものである。

【0472】

図9-4(B)は、タイマ準備演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092IWS006では、演出決定用の乱数を抽出し、タイマ準備演出決定テーブルを参照して、タイマ演出の演出態様にもとづいて、タイマ準備演出について、「実行なし」、

10

20

30

40

50

「実行あり 第1演出態様（エフェクト小）」および「実行あり 第2演出態様（エフェクト大）」のいずれかに決定する。

【0473】

タイマ準備演出決定テーブルの特徴について説明する。図9-4（B）に示すように、タイマ準備演出決定テーブルでは、タイマ演出の演出態様が大当たりとなる期待度が高い演出態様である程、タイマ準備演出について「実行なし」よりも「実行あり」と決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、タイマ準備演出決定テーブルでは、タイマ演出の演出態様が大当たりとなる期待度が高い演出態様である程、「実行あり 第1演出態様（キャラクタA）」よりも「実行あり 第2演出態様（キャラクタB）」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、タイマ準備演出が実行されたとき、さらに第1演出態様（キャラクタA）よりも第2演出態様（キャラクタB）で実行されたときに、大当たりとなることが示唆されることになる。すなわち、第2演出態様（キャラクタB）>第1演出態様（キャラクタA）>実行なしの順に大当たりとなる期待度が高くなる。

10

【0474】

本特徴部092IWでは、いずれの演出態様の準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な大当たり示唆演出の演出態様が異なるように構成されている。具体的には、図9-3（B）に示すように、第1演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第1～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行され、第2演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第2～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行される。また、図9-4（B）に示すように、第1演出態様のタイマ準備演出が実行された場合には、第1～第2演出態様のうちのいずれかによりタイマ演出が実行され、第2演出態様のタイマ演出が実行された場合には、第2演出態様によりタイマ演出が実行される。このような構成により、準備演出の演出態様により期待度を異ならせることができるとともに、準備演出の演出態様ごと（すなわち期待度ごと）に、他の準備演出や大当たり示唆演出と組み合わせて実行されたときの期待度を好適に調整することができる。

20

【0475】

また、本特徴部092IWでは、大当たり示唆演出は、対応する準備演出が実行されることなく実行可能に構成されている。具体的には、保留表示予告演出やタイマ演出を実行すると決定したときに、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出が実行なしと決定する場合がある（図9-3（B）、図9-4（B）参照）。そして、対応しない準備演出が実行されたか否かに応じて、実行されやすさが異なるように構成されている。具体的には、図9-3に示すように、入賞時判定結果が大当たりの場合には、保留表示予告演出および保留表示予告準備演出を実行すると決定されやすい。また、図9-4に示すように、タイマ演出も実行すると決定されやすい。しかし、タイマ準備演出を実行しないと決定されることがある。すると、タイマ演出に対応しない保留表示予告準備演出が実行されたときの方が、保留表示予告準備演出が実行されないときよりも、タイマ演出が実行されやすくなる。このような構成により、好適に興味を維持することができる。

30

【0476】

なお、本特徴部092IWでは、準備演出が実行されると、必ず対応する大当たり示唆演出が実行されるように構成されているが、例えば、準備演出として、演出後に対応する大当たり示唆演出が実行される通常準備演出と、演出後に対応する大当たり示唆演出が実行されないガセ準備演出とを実行可能に構成してもよい。この場合には、ガセ保留表示予告準備演出が実行されたときには、ガセ保留表示予告準備演出が実行されていないときに比べて、タイマ演出（タイマ準備演出を伴うものであってもよいし、伴わないものであってもよい）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このような構成により、保留表示予告準備演出がガセであったときの遊技者の落胆を軽減することができ、好適に興味を維持することができる。

40

【0477】

50

また、本特徴部 092IW では、準備演出が実行されたか否かに応じて、いずれの演出態様の大当り示唆演出が実行されるかの割合が異なるように構成されている。具体的には、保留表示予告演出やタイマ準備演出の演出態様を第2演出態様と決定した場合には、第1演出態様と決定した場合に比べて、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出を実行すると決定する割合が高い(図9-3(B)、図9-4(B)参照)。このような構成により、好適に興味を維持することができる。

【0478】

次いで、演出制御用CPU120は、チャンス目予告演出を実行するか否かを決定する(ステップ092IWS012)。

【0479】

チャンス目予告演出は、対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示の表示結果としてチャンス目図柄(本例では「123」となる飾り図柄の組み合わせ)を導出表示することにより、対象となる可変表示(または対象となる可変表示が特定されず、保留記憶されている可変表示のいずれか)の可変表示結果が大当りとなること示唆する演出である。

【0480】

図9-5(A)は、チャンス目予告演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092IWS012では、演出決定用の乱数を抽出し、チャンス目予告演出決定テーブルを参照して、新たに受信した始動入賞時のコマンド(図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド)が、「非スーパーリーチ」、「スーパーリーチはずれ」、「大当りA以外の大当り」および「大当りA」のいずれに該当するかにもとづいて、チャンス目予告演出について、「実行なし」および「実行あり」のいずれかに決定する。

【0481】

チャンス目予告演出決定テーブルの特徴について説明する。図9-5(A)に示すように、チャンス目予告演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当り」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、チャンス目予告演出について「実行なし」よりも「実行あり」と決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、チャンス目予告演出が実行されたときに、大当りとなることが示唆されることになる。

【0482】

本特徴部092IWでは、大当り示唆演出として、保留表示予告演出、タイマ演出およびチャンス目予告演出を実行可能に構成されているが、図9-3(A)、図9-4(A)および図9-5(A)に示されるように、チャンス目予告演出については、保留表示予告演出やタイマ演出よりも、入賞時判定結果が大当りに実行される割合が低く、はずれであるときに実行される割合が高いため、入賞時判定結果が大当りのときとははずれのときとで、実行割合の差が小さい。そのため、チャンス目予告演出は、保留表示予告演出やタイマ演出よりも、大当りとなる期待度が低い。

【0483】

ステップ092IWS012でチャンス目予告演出を実行しないと決定した場合には(ステップS092IWS013のN)、ステップS092IWS015に移行し、実行すると決定した場合には(ステップS092IWS013のY)、演出制御用CPU120は、チャンス目予告演出を実行すると決定したことを示すチャンス目予告演出フラグをセットする(ステップS092IWS014)。

【0484】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出フラグがセットされている場合には(ステップS092IWS015のY)、保留表示予告準備演出の決定に応じて新たな保留記憶表示を表示する(ステップS092IWS016)。

【0485】

ステップS092IWS016では、例えば、第1演出態様の保留表示予告準備演出を実行すると決定している場合には、画像表示装置5において、通常態様により新たな保留記憶表示を表示するとともに、当該保留記憶表示の近傍にエフェクト小画像(例えば、図9-11(B1)のエフェクト小の画像092IW004b参照)を表示する。また、第

10

20

30

40

50

2 演出態様の保留表示予告準備演出を実行すると決定している場合には、画像表示装置 5 において、通常態様により新たな保留記憶表示を表示するとともに、当該保留記憶表示の近傍にエフェクト大画像（例えば、図 9-11（A1）のエフェクト大の画像 092 IWS 004b 参照）を表示する。

【0486】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、タイマ演出フラグがセットされていない場合には（ステップ S092 IWS 017 の N）、そのまま処理を終了し、タイマ演出フラグがセットされている場合には（ステップ S092 IWS 017 の Y）、保留表示予告準備演出が第 1 演出態様であるか否かを確認する（ステップ S092 IWS 018）。そして、保留表示予告準備演出が第 1 演出態様である場合には（ステップ S092 IWS 018 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、タイマ準備演出を実行する（ステップ S092 IWS 019）。その後、処理を終了する。

【0487】

ステップ S092 IWS 019（および後述するステップ S092 IWS 022）では、例えば、第 1 演出態様のタイマ準備演出を実行すると決定している場合には、画像表示装置 5 において、タイマ演出が実行されることを予告するキャラクタ A 画像（例えば、図 9-10（E）のキャラクタ A の画像 092 IWS 005 参照）を表示する。また、第 2 演出態様のタイマ準備演出を実行すると決定している場合には、画像表示装置 5 において、タイマ演出が実行されることを予告するキャラクタ B 画像を表示する。

【0488】

ステップ S092 IWS 015 で保留表示予告演出フラグがセットされていない場合には（ステップ S092 IWS 015 の N）、演出制御用 CPU 120 は、通常態様により新たな保留記憶表示を表示する（ステップ S092 IWS 020）。

【0489】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、タイマ演出フラグがセットされていない場合には（ステップ S092 IWS 021 の N）、そのまま処理を終了し、タイマ演出フラグがセットされている場合には（ステップ S092 IWS 021 の Y）、タイマ準備演出を実行する（ステップ S092 IWS 022）。その後、処理を終了する。

【0490】

図 9-6 は、演出制御用 CPU 120 が図 9-1 に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告実行処理（ステップ 092 IWS 161）を示すフローチャートである。

【0491】

先読予告実行処理において演出制御用 CPU 120 は、まず、保留記憶のシフトタイミングである場合には（ステップ 092 IWS 101 の Y）、保留表示予告演出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 092 IWS 102）。

【0492】

保留表示予告演出フラグがセットされている場合には（ステップ 092 IWS 102 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、保留表示予告準備演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ 092 IWS 103）。

【0493】

保留表示予告準備演出の実行中である場合には（ステップ 092 IWS 103 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、保留表示予告準備演出を終了し、保留表示予告演出を実行する（ステップ 092 IWS 104）。

【0494】

次いで、タイマ演出フラグがセットされている場合には（ステップ 092 IWS 105 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、タイマ準備演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ 092 IWS 106）。

【0495】

タイマ準備演出の実行中ではない場合には（ステップ 092 IWS 103 の N）、演出制御用 CPU 120 は、タイマ準備演出を実行する（ステップ 092 IWS 107）。

【0496】

次に、保留表示予告演出および保留表示予告準備演出と、タイマ演出およびタイマ準備演出との実行タイミングについて説明する。図9-7は、保留表示予告演出（準備演出）およびタイマ演出（準備演出）の実行タイミングの一例を示す説明図である。

【0497】

図9-7（A）は、始動入賞時に保留表示予告演出および保留表示予告準備演出の実行を決定した場合の一例を示している。この場合には、始動入賞のタイミングで保留表示予告準備演出が開始され（例えば、図9-2に示す先読予告設定処理のステップ092 IWS015～092 IWS016の処理に相当）、保留記憶のシフトタイミングで保留表示予告準備演出が終了して保留表示予告演出が実行される（例えば、図9-6に示す先読予告実行処理のステップ092 IWS101～092 IWS104の処理に相当）。

10

【0498】

図9-7（B）は、始動入賞時にタイマ演出およびタイマ予告準備演出の実行を決定した場合の一例を示している。この場合には、始動入賞のタイミングでタイマ準備演出が開始され（例えば、図9-2に示す先読予告設定処理のステップ092 IWS021～092 IWS022の処理に相当）、対象となる可変表示の開始タイミングでタイマ準備演出が終了してタイマ演出が開始される（例えば、可変表示開始設定処理（S171）においてタイマ演出を実行するための演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（S172）において出制御パターンに基づく各種の演出制御を実行することによって実現される）。

20

【0499】

図9-7（C）は、始動入賞時に保留表示予告演出および保留表示予告準備演出（第1演出態様）と、タイマ演出およびタイマ予告準備演出との実行を決定した場合の一例を示している。この場合には、始動入賞のタイミングで保留表示予告準備演出（第1演出態様）が開始される（例えば、図9-2に示す先読予告設定処理のステップ092 IWS015～092 IWS016の処理に相当）とともに、タイマ準備演出が開始される（例えば、図9-2に示す先読予告設定処理のステップ092 IWS018～092 IWS019の処理に相当）。そして、保留記憶のシフトタイミングで保留表示予告準備演出が終了して保留表示予告演出が実行される（例えば、図9-6に示す先読予告実行処理のステップ092 IWS101～092 IWS104の処理に相当）。その後、対象となる可変表示の開始タイミングでタイマ準備演出が終了してタイマ演出が開始される（例えば、可変表示開始設定処理（S171）においてタイマ演出を実行するための演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（S172）において出制御パターンに基づく各種の演出制御を実行することによって実現される）。

30

【0500】

図9-7（D）は、始動入賞時に保留表示予告演出および保留表示予告準備演出（第2演出態様）と、タイマ演出およびタイマ予告準備演出との実行を決定した場合の一例を示している。この場合には、始動入賞のタイミングで保留表示予告準備演出（第1演出態様）が開始される（例えば、図9-2に示す先読予告設定処理のステップ092 IWS015～092 IWS016の処理に相当）が、タイマ準備演出は開始されない（例えば、図9-2に示す先読予告設定処理のステップ092 IWS018の処理に相当）。そして、保留記憶のシフトタイミングで保留表示予告準備演出が終了して保留表示予告演出が実行されると（例えば、図9-6に示す先読予告実行処理のステップ092 IWS101～092 IWS104の処理に相当）、タイマ準備演出が開始される（例えば、図9-6に示す先読予告実行処理のステップ092 IWS105～092 IWS107の処理に相当）。その後、対象となる可変表示の開始タイミングでタイマ準備演出が終了してタイマ演出が開始される（例えば、可変表示開始設定処理（S171）においてタイマ演出を実行するための演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（S172）において出制御パターンに基づく各種の演出制御を実行することによって実現される）。

40

【0501】

50

次に、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出の演出態様について説明する。図 9-8 は、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出の演出態様を示す説明図である。

【0502】

図 9-8 は、始動入賞時に保留表示予告演出および保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）と、タイマ演出およびタイマ予告準備演出との実行を決定した場合の一例を示しており、図 9-7（D）の例に対応する。

【0503】

図 9-8（A）、（B）に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出および保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）と、タイマ演出およびタイマ予告準備演出（第 1 演出態様）との実行を決定すると、第 1 保留記憶表示エリア 092IW001 や第 2 保留記憶表示エリア 092IW002 において、通常態様により新たな保留記憶表示が表示される。このとき保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）が開始され、新たな保留記憶表示の近傍に稲妻型のエフェクト大の画像 092IW004a が表示される。なお、タイマ予告準備演出は、保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）と同時に実行されることが制限されるため、このタイミングでは実行されない。

【0504】

そして、図 9-8（C）～図 9-8（D）に示すように、可変表示が終了して保留記憶のシフトが行われ、新たな可変表示が開始されると、保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）が発展的に終了し（例えば、稲妻型のエフェクト大の画像 092IW004a が保留記憶表示に作用して消える表示制御が行われ）、保留記憶表示の表示態様が赤色に変化する保留表示予告演出（第 3 演出態様）が実行される。さらに、図 9-8（E）に示すように、タイマ準備演出（第 1 演出態様）が開始され、タイマ演出が実行されることを予告するキャラクタ A の画像 092IW005 が表示される。

【0505】

その後、図 9-8（F）～図 9-8（G）に示すように、タイマ演出の対象となる新たな可変表示が開始されると、タイマ準備演出（第 1 演出態様）が発展的に終了し、当該可変表示中の特定演出までの期間である 25 秒間のタイマの更新表示を行うタイマ演出（第 1 演出態様）が開始される。

【0506】

本特徴部 092IW では、可変表示の可変表示結果が大当たりとなることを示唆する大当たり示唆演出として、保留表示予告演出およびタイマ演出を実行可能に構成されている。また、保留表示予告演出が実行される前に保留表示予告演出が実行されることを予告する保留表示予告準備演出と、タイマ演出が実行される前にタイマ演出が実行されることを予告するタイマ準備演出とを準備演出として実行可能に構成されている。

【0507】

このような準備演出は、準備演出の後に実行される大当たり示唆演出に注目させる機能を有するが、複数の準備演出が同時に実行されると、遊技者の期待が高まり過ぎてしまい、結果として大当たりとならなかったときに、大きく興趣を低下させてしまうおそれがある。そこで、本特徴部 092IW では、複数の準備演出が同時に実行されることが制限されている。具体的には、保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）とタイマ準備演出とは、実行される期間が異なり、同時に実行されないように構成されている（本例では、保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）の実行が終了した後に、タイマ準備演出が実行される。図 9-7（D）参照）。このような構成により、好適に興趣を維持することができる。

【0508】

なお、本特徴部 092IW の構成では、保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）とタイマ準備演出とは、実行される期間が全く重ならないように構成されているが、例えば、少なくとも開始タイミングと終了タイミングとのいずれかを異ならせることにより、実行される期間が異なるようにしてもよい。

【0509】

また、本特徴部 092IW の構成では、保留表示予告準備演出（第 2 演出態様）よりも

期待度が低い保留表示予告準備演出（第1演出態様）については、タイマ準備演出と同時に実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、保留表示予告準備演出（第1演出態様）についても、保留表示予告準備演出（第2演出態様）程ではなくても、所定の割合でタイマ準備演出と同時に実行されないようにしてもよい。また、常に複数の準備演出が同時に実行されないようにしてもよい。

【0510】

また、例えば、保留表示予告準備演出の演出態様が第2演出態様よりも期待度が低い第1演出態様であり、かつタイマ準備演出の演出態様が第2演出態様よりも期待度が低い第1演出態様である場合にのみ、同時に実行されるようにしてもよい。

【0511】

また、例えば、複数の準備演出が同時に実行される場合（または複数の準備演出がいずれも期待度が高い第2演出態様で同時に実行される場合）には、大当たり確定となるようにしてもよい。

【0512】

また、本特徴部092IWの構成では、保留記憶表示の表示態様が1回変化するパターンが示されているが、保留記憶表示（およびアクティブ表示）の表示態様が複数回変化するパターンが設けられている場合には、保留記憶表示（またはアクティブ表示）が通常態様以外の表示態様（具体的には、さらに期待度が高い表示態様が存在する表示態様）により表示されているときに、当該保留記憶表示（またはアクティブ表示）の表示態様が変化することを示唆する演出（例えば、保留記憶表示（またはアクティブ表示）に向かって矢が飛んできて、保留記憶表示（またはアクティブ表示）に刺されれば変化し、刺さらなければ変化しない演出（保留記憶表示（またはアクティブ表示）が通常態様以外の表示態様であるときのみ実行される専用演出としてもよい）など）の実行頻度が高くなるようにしてもよいし、逆に実行されないようにしてもよい。

【0513】

次に、チャンス目予告演出を実行するための処理について説明する。図9-9は、チャンス目予告設定処理の一例を示すフローチャートである。チャンス目予告設定処理は、演出制御用CPU120が図9-1に示す演出制御プロセス処理において実行する可変表示開始設定処理（ステップS171）の一部として実行される。

【0514】

チャンス目予告設定処理において演出制御用CPU120は、チャンス目予告演出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ092IWS201）。チャンス目予告演出フラグがセットされている場合には、チャンス目予告実行可否決定テーブルを用いて、チャンス目予告演出の実行の可否を決定する（ステップ092IWS202）。

【0515】

図9-10は、チャンス目予告実行可否決定テーブルの一例を示す説明図である。図9-10に示すように、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出のいずれも実行されていない状況である場合には、100%の割合で「実行可」（すなわちチャンス目予告演出の実行を許可する）と決定される。また、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出のいずれかが第2演出態様で実行されている状況である場合には、20%の割合で「実行可」（すなわちチャンス目予告演出の実行を許可する）と決定し、80%の割合で「実行否」（すなわちチャンス目予告演出の実行を許可しない）と決定される。また、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出のいずれかが第1演出態様で実行されている（かつ、いずれも第2演出態様で実行されていない）状況である場合には、100%の割合で「実行否」（すなわちチャンス目予告演出の実行を許可しない）と決定される。

【0516】

ステップ092IWS202でチャンス目予告演出の実行を許可する場合には（ステップ092IWS203のY）、飾り図柄の停止図柄をチャンス目図柄（本例では「123」となる飾り図柄の組み合わせ）に決定する（ステップ092IWS204）。なお、ステップ092IWS204以前に、既に飾り図柄の停止図柄を決定している場合には、飾

10

20

30

40

50

り図柄の停止図柄をチャンス目図柄に変更する。

【0517】

次に、保留表示予告準備演出およびチャンス目予告演出の演出態様について説明する。図9-11は、保留表示予告準備演出およびチャンス目予告演出の演出態様を示す説明図である。

【0518】

図9-11(A1)，(A2)に示すように、保留表示予告準備演出(第2演出態様)が実行され、保留記憶表示の近傍に稲妻型のエフェクト大の画像092IW004aが表示されているときには、チャンス目予告演出の実行が許可される場合があり、実行が許可された場合には、飾り図柄の停止図柄として、チャンス目図柄(本例では「123」となる飾り図柄の組み合わせ)が表示される。すなわち、保留表示予告準備演出(第2演出態様)とチャンス目予告演出とが同時に実行されることになる。

【0519】

図9-11(B1)，(B2)に示すように、保留表示予告準備演出(第1演出態様)が実行され、保留記憶表示の近傍に稲妻型のエフェクト小の画像092IW004bが表示されているときには、チャンス目予告演出の実行が許可されないため、チャンス目図柄(本例では「123」となる飾り図柄の組み合わせ)とは異なる飾り図柄の停止図柄が表示される。すなわち、保留表示予告準備演出(第1演出態様)とチャンス目予告演出とは同時に実行されない。

【0520】

本特徴部092IWでは、大当り示唆演出として、保留表示予告演出およびタイマ演出とは別にチャンス目予告演出を実行可能であり、このチャンス目予告演出は、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出という準備演出と同一期間に並列して実行されるように構成されている(すなわち、対象となる可変表示の実行前の期間において実行される。図9-11(A1)，(A2)参照)。また、上述したように、チャンス目予告演出は、保留表示予告演出やタイマ演出よりも、大当りとなる期待度が低い。そのため、準備演出が実行されているとき(すなわち大当り示唆演出が実行される前であって、その期待度が不明であるとき)に、大当りとなる期待度が低いチャンス目予告演出が実行されると、準備演出の演出効果を低下させてしまうおそれがある。また、示唆される期待度が分かりにくくなるおそれがある。そこで、本特徴部092IWでは、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出が実行されているときよりも、実行されていないときの方が、チャンス目予告演出が実行されやすいように構成されている(例えば、図9-10参照)。このような構成により、好適に興味を維持することができる。

【0521】

また、本特徴部092IWでは、第1演出態様の準備演出が実行されるときと、第1演出態様よりも期待度が高い第2演出態様の準備演出が実行されるときとで、チャンス目予告演出の実行されやすさが異なるように構成されている。具体的には、チャンス目予告演出は、保留表示予告準備演出が第2演出態様(エフェクト大)で実行されるときの方が、第1演出態様(エフェクト小)で実行されるときよりも、実行が許可されやすいように構成されている(図9-10参照)。このような構成により、チャンス目予告演出を実行する機会を確保しながら、好適に興味を維持することができる。

【0522】

以上に説明したように、本特徴部092IWでは、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など)を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出(例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など)を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出(例えば、保留表示予告演出)と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(例えば、タイマ演出)とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出(例えば、保留表示予告準備演出)と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出

(例えば、タイマ準備演出など)とを含み、第1示唆演出と第2示唆演出とは、同時に実行可能であり、第1準備演出と第2準備演出とは、同時に実行されることが制限される(例えば、保留表示予告準備演出(第2演出態様)とタイマ準備演出とは、同時に実行されない。図9-7(D)参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0523】

また、本特徴部092IWでは、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など)を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出(例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など)を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出(例えば、保留表示予告演出)と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(例えば、タイマ演出)と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出(例えば、チャンス目予告演出)とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出(例えば、保留表示予告準備演出)と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出(例えば、タイマ準備演出など)とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり(図9-11(A1),(A2)参照)、第1準備演出および第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第1準備演出および第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、第3示唆演出が実行されやすい(例えば、図9-10参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0524】

また、本特徴部092IWでは、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など)を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出(例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など)を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、期待度が異なる複数種類の第1示唆演出(例えば、演出態様により期待度が異なる保留表示予告演出)と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(例えば、タイマ演出)とを含み、第1示唆演出は、所定第1示唆演出と、該所定第1示唆演出よりも期待度が高い特別第1示唆演出とを含み(例えば、第1演出態様(青色)の保留表示予告演出と、第3演出態様(赤色)の保留表示予告演出を含む)、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出(例えば、保留表示予告準備演出)と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出(例えば、タイマ準備演出など)とを含み、第1準備演出は、演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも特別第1示唆演出が実行されやすい第2演出態様とがあり(例えば、第1演出態様(エフェクト小)と第2演出態様(エフェクト大)とがあり、第2演出態様(エフェクト大)の保留表示予告準備演出が実行されるときには、第1演出態様(青色)の保留表示予告演出が実行されず、第3演出態様(赤色)の保留表示予告演出が実行されやすい。図9-3(B)参照)、第1演出態様の第1準備演出が実行されるときと、第2演出態様の第1準備演出が実行されるときとで、第2準備演出の実行割合が異なる(例えば、タイマ準備演出は、第1演出態様(エフェクト小)の保留表示予告準備演出が実行されているときには、同時に実行されるが、第2演出態様(エフェクト大)の保留表示予告準備演出が実行されているときには、同時に実行されない。図9-7参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0525】

また、本特徴部092IWでは、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など)を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出(例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など)を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、期待度が異なる複数種類の第1示唆演出(例えば、演出態様により期待度が異なる保留表示予告演出)と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(例えば、タイマ演出)と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは

異なる第3示唆演出（例えば、チャンス目予告演出）とを含み、第1示唆演出は、所定第1示唆演出と、該所定第1示唆演出よりも期待度が高い特別第1示唆演出とを含み（例えば、第1演出態様（青色）の保留表示予告演出と、第3演出態様（赤色）の保留表示予告演出とを含む）、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出（例えば、保留表示予告準備演出）と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出（例えば、タイマ準備演出など）とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり（図9-11（A1），（A2）参照）、第1準備演出は、演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも特別第1示唆演出が実行されやすい第2演出態様とがあり（例えば、第1演出態様（エフェクト小）と第2演出態様（エフェクト大）とがあり、第2演出態様（エフェクト大）の保留表示予告準備演出が実行されるときには、第1演出態様（青色）の保留表示予告演出が実行されず、第3演出態様（赤色）の保留表示予告演出が実行されやすい。図9-3（B）参照）、第1演出態様の第1準備演出が実行されるときと、第2演出態様の第1準備演出が実行されるときとで、第3示唆演出の実行割合が異なる（例えば、チャンス目予告演出は、保留表示予告準備演出が第2演出態様（エフェクト大）で実行されるときの方が、第1演出態様（エフェクト小）で実行されるときよりも、実行が許可されやすい。図9-10参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0526】

また、本特徴部092IWでは、第1準備演出と第2準備演出とは、実行される期間が異なる（例えば、保留表示予告準備演出（第2演出態様）の実行が終了した後に、タイマ準備演出が実行される。図9-7（D）参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0527】

また、本特徴部092IWでは、第1示唆演出は、複数種類の演出態様（例えば、第1演出態様（青色）、第2演出態様（緑色）、第3演出態様（赤色）など。図9-3（A）参照）のうちのいずれかにより実行され、第1準備演出は、複数種類の演出態様（例えば、第1演出態様（エフェクト小）、第2演出態様（エフェクト大）など。図9-3（B）参照）のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な第1示唆演出の演出態様が異なる（例えば、第1演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第1～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行され、第2演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第2～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行される）。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0528】

また、本特徴部092IWでは、示唆演出は、対応する準備演出が実行されることなく実行可能であり（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出を実行すると決定したときに、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出が実行なしと決定する場合がある。図9-3（B）、図9-4（B）参照）、対応しない準備演出が実行されたか否かに応じて、実行されやすさが異なる（例えば、図9-3に示すように、入賞時判定結果が大当りの場合には、保留表示予告演出および保留表示予告準備演出を実行すると決定されやすい。また、図9-4に示すように、タイマ演出も実行すると決定されやすい。しかし、タイマ準備演出を実行しないと決定されることがある。すると、タイマ演出に対応しない保留表示予告準備演出が実行されたときの方が、保留表示予告準備演出が実行されないときよりも、タイマ演出が実行されやすくなる）。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0529】

また、本特徴部092IWでは、準備演出が実行されたか否かに応じて、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかの割合が異なる（例えば、保留表示予告演出やタイマ準備演出の演出態様を第2演出態様と決定した場合には、第1演出態様と決定した場合に比べて、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出を実行すると決定する割合が高い。図9-3（B）、図9-4（B）参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0530】

なお、本特徴部092IWで示した構成は、特徴部153SGなど他の特徴部で示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、本特徴部092IWで示したタイマ準備演出は、特徴部153SGで示した大当たりとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出が実行されることを予告し、当該タイマ演出は、リーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として大当たりとなることを示唆する大当たり示唆演出またはパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっているようにしてもよい。

【0531】

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

10

【0532】

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

【0533】

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

20

【0534】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を行い、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ことを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出（例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など）を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出（例えば、保留表示予告演出）と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出（例えば、タイマ演出）と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出（例えば、チャンス目予告演出）とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出（例えば、保留表示予告準備演出）と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出（例えば、タイマ準備演出など）とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり（図9-11（A1）、（A2）参照）、第1示唆演出は、複数種類の演出態様（例えば、第1演出態様（青色）、第2演出態様（緑色）、第3演出態様（赤色）など。図9-3（A）参照）のうちのいずれかにより実行され、第1準備演出は、複数種類の演出態様（例えば、第1演出態様（エフェクト小）、第2演出態様（エフェクト大）など。図9-3（B）参照）のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な第1示唆演出の演出態様が異なり（例えば、第1演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第1～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行され、第2演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第2～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行される）、第1準備演出および第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第1準備演出および第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、第3示唆演出が実行されやすく（例えば、図9-10参照）、さらに、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など）と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行

30

40

50

手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など）と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱！！」のメッセージなど）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKE1～87AKE3に応じたメッセージなど）のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され（例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照）、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され（例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される（例えば図11-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）遊技機が挙げられる。

【0535】

このような構成によれば、好適に興味を維持することができる。また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0536】

なお、促進演出や動作演出や所定演出についても、第1準備演出および第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第1準備演出および第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、実行されやすいようにしてもよい。また、促進演出や動作演出や所定演出が実行されているときよりも、促進演出や動作演出や所定演出が実行されていないときの方が、第1準備演出および第2準備演出が実行されやすいようにしてもよい。あるいは、促進演出や動作演出や所定演出が実行されているときには、第1準備演出および第2準備演出が実行されないようにしてもよい。そのようにすれば、期待度を高める演出の実行中に他の演出が実行されることが低減するので、一層好適に興味を維持することができる。

【0537】

さらに、好適に興味を維持することができ、また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる遊技機の形態の一例として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など）と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など）と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出

を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像 8 7 A K E 3 を用いた「激熱！！」のメッセージなど）を含む複数の演出態様（例えば表示画像 8 7 A K E 1 ～ 8 7 A K E 3 に応じたメッセージなど）のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され（例えば図 1 1 - 1 2 におけるカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 を参照）、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され（例えば図 1 1 - 1 3 におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 を参照）、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される（例えば図 1 1 - 1 3 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 を参照）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

10

【0538】

（設定値に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する特徴部について説明する。

【0539】

パチンコ遊技機 1 の主基板 1 1 は、図示は省略しているが、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

20

【0540】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板 1 1 とともに基板ケース内に收容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0541】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを收容した基板ケースはパチンコ遊技機 1 の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

30

【0542】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板 1 1 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。

40

【0543】

表示モニタは、第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部を備えている。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによっ

50

て構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0544】

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

【0545】

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

【0546】

図10-1（A）及び図10-1（B）は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図10-1（A）は変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図10-2（A）は変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）に設定されたテーブルである。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0～65535の範囲で特図表示結果に割り当てられている。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0547】

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

【 0 5 4 8 】

【 0 5 4 9 】

【 0 5 5 0 】

設定値が4であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1292までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が4であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1487までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が4であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1292までが「大当り」に割り当てられ

、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が4であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 4 8 7までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0551】

設定値が5であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 3 1 7までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 5 5 6までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 3 1 7までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 5 5 6までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0552】

設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 3 4 6までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 6 7 4までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 3 4 6までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1 0 2 0～1 6 7 4までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0553】

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

あるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて高くなるように、各表示結果判定テーブルでは、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0554】

各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態に限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

10

【0555】

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10-1(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図10-1(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

20

【0556】

設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態に限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態に限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

30

【0557】

図10-2～図10-5は、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を示している。このうち、図10-2は、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対応した当り判定値の数値範囲を示している。図10-3は、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対応した当り判定値の数値範囲を示している。図10-4は、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対応した当り判定値の数値範囲を示している。図10-5は、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対応した当り判定値の数値範囲を示している。

40

【0558】

図10-2に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では123

50

8～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0559】

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

【0560】

図10-3に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0561】

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

【0562】

図10-4に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

【0563】

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

20

【0564】

図10-5に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

30

40

【0565】

また、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テ

50

ーブルと同じく、当り判定値のうち3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1 0 2 0～1 6 7 4までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1 0 2 0～1 6 7 4）とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0 5 6 6】

各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1 0 2 0を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の3 2 7 6 7を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として、可変表示結果を判定するようになっている。

【0 5 6 7】

各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は3 2 8個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は6 5 5個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、3 2 7 6 7を基準値（小当り基準値）として設定されている。

【0 5 6 8】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6＞設定値5＞設定値4＞設定値3＞設定値2＞設定値1）。CPU 103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。図10-1に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0 5 6 9】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けている形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、特定の大当り種別が決定されやすくなること等）形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0 5 7 0】

パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が $1/320$ 、確変状態が 65% の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が $1/200$ 、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が $1/320$ 且つ小当り確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ～ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ～ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ～ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0571】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図 10-6 は、CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図 3 に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等の初期設定が行われた後に実行されればよい。

【0572】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU 103 は、まず、クリアスイッチが ON であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する（ステップ S1A）。なお、ステップ S1A の処理の前には、所定条件に応じて RAM クリア処理を実行したことを示す RAM クリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【0573】

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

【0574】

ステップ S3A において CPU 103 は、錠スイッチが ON であるか否かを判定する（ステップ S3A）。錠スイッチが ON である場合（ステップ S3A；Yes）は、更に開放センサが ON であるか否かを判定する（ステップ S4A）。開放センサが ON である場合、つまり、錠スイッチが ON 且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合（ステップ S4A；Yes）は、RAM クリアフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S5A）。

【0575】

RAM クリアフラグがセットされている場合（ステップ S5A）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（ステップ S6A）を実行して

ステップ S 8 A の処理に進み、R A M クリアフラグがセットされていない場合（ステップ A 5 A ; N o）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（ステップ S 7 A）を実行してステップ S 8 A の処理に進む。なお、錠スイッチが O F F である場合（ステップ S 3 A ; N o）や開放センサが O F F である場合（ステップ S 4 A ; N o）は、そのままステップ S 8 A の処理に進む。

【 0 5 7 6 】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 O F F（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとを O N とすることで行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値として R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に更新記憶する処理、および演出制御基板 1 2 に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【 0 5 7 7 】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 O F F（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 を O N（クリアスイッチは O F F）とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【 0 5 7 8 】

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

【 0 5 7 9 】

ステップ S 8 A において C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して R A M 1 0 2 をクリアするか（R A M クリア処理（ステップ S 9 A）を実行するか）否かを判定する（ステップ S 8 A）。R A M クリアフラグがセットされている場合（ステップ S 8 A ; Y e s）は R A M クリア処理（ステップ S 9 A）を実行した後にステップ S 1 0 A に進み、R A M クリアフラグがセットされていない場合（ステップ S 8 A ; N o）は R A M クリア処理（ステップ S 9 A）を実行せずにステップ S 1 0 A に進む。そして、C P U 1 0 3 は、その他の処理として、例えば R A M クリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップ S 1 0 A）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

【 0 5 8 0 】

R A M クリア処理では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス（F 0 0 0）以外のアドレスに「0 0 H」を格納することによって設定値と R A M クリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、R A M クリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機 1 がコールドスタ

ートで起動した場合は、RAM 102の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部048AKではアドレスF000～FXXXのうちのF003以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0581】

なお、ステップS10Aの処理には、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、RAM 102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを構成する第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部のそれぞれにおいて「E.」を表示する処理を行ってもよい。また、CPU103は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

【0582】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップS3Aにて錠スイッチがONであると判定されてから、ステップS4Aにて開放センサがOFFであると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップS10Aの処理には、演出制御基板12に対して設定値通知コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップS10Aの処理により、主基板11から演出制御基板12に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板12の側では、パチンコ遊技機1の電源投入時に、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

【0583】

異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合などには、表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行することで、遊技場の係員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となる。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰などを、遊技場の管理装置においても認識可能にすることで、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになる。

【0584】

以上のように、パチンコ遊技機1が備える表示結果判定テーブルは、図10-1に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1以外の場合）は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR

1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0585】

0～65535の範囲内における大当り判定値の数値範囲は、1020を基準値とした1箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して、乱数値MR1が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当り遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要がない。これにより、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0586】

図10-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、当り判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0587】

図10-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。そこで、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0588】

図10-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767～33094または、32767～33421）に設定されている。そこで、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0589】

（特徴部87AK～89AKに関する説明）

図11-1は、特徴部87AK～89AKに関し、画像表示装置5における画面表示の構成例87AKP0を示している。構成例87AKP0において、画像表示装置5の画面上には、アクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2が設けられている。アクティブ表示エリア87AKA1では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第1保留表示エリア87AKB1では、第1保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第2保留表示エリア87AKB2では、第2保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表

10

20

30

40

50

示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア 87AKA1、第1保留表示エリア 87AKB1、第2保留表示エリア 87AKB2では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第1保留表示エリア 87AKB1における保留表示は「第1保留表示」とも称され、第2保留表示エリア 87AKB2における保留表示は「第2保留表示」とも称される。

【0590】

第1保留表示エリア 87AKB1は、例えば右詰めで第1保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第1保留表示エリア 87AKB1には、第1保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、右端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第1特図ゲームに対応した第1保留記憶数が増加する。このとき、第1保留表示エリア 87AKB1にて他の第1保留表示がなければ、第1保留表示エリア 87AKB1で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア 87AKB1に他の第1保留表示があれば、第1保留表示エリア 87AKB1で他の第1保留表示が行われている表示部位の左隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア 87AKB1にて1または複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1特図ゲームが開始されるときには、第1保留表示エリア 87AKB1で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、第1保留表示を消去（消化）する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示があれば、それらの第1保留表示を、消去した表示部位の方向である右側に移動（シフト）させる。このように、第1保留表示エリア 87AKB1では、第1保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第1特図ゲームに対応する第1保留表示が可能である。また、第1保留表示エリア 87AKB1では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第1保留表示を行うことができる。

【0591】

第2保留表示エリア 87AKB2は、例えば左詰めで第2保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第2保留表示エリア 87AKB2には、第2保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、左端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第2特図ゲームに対応した第2保留記憶数が増加する。このとき、第2保留表示エリア 87AKB2にて他の第2保留表示がなければ、第2保留表示エリア 87AKB2で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア 87AKB2に他の第2保留表示があれば、第2保留表示エリア 87AKB2で他の第2保留表示が行われている表示部位の右隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア 87AKB2にて1または複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示エリア 87AKB2で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、第2保留表示を消去（消化）する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示があれば、それらの第2保留表示を、消去した表示部位の方向である左側に移動（シフト）させる。このように、第2保留表示エリア 87AKB2では、第2保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第2特図ゲームに対応する第2保留表示が可能である。また、第2保留表示エリア 87AKB2では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対

応する保留表示に含まれる第2保留表示を行うことができる。

【0592】

アクティブ表示エリア87AKA1では、第1特図ゲームの開始に対応して、第1保留表示エリア87AKB1にて消去（消化）された第1保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。また、アクティブ表示エリア87AKA1では、第2特図ゲームの開始に対応して、第2保留表示エリア87AKB2にて消去（消化）された第2保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア87AKA1では、アクティブ表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を行うことができる。なお、第1保留表示や第2保留表示とアクティブ表示とは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示のときとは異なる表示態様に变化する場合があってもよい。

10

【0593】

構成例87AKP0における画像表示装置5の画面上には、第1保留表示エリア87AKB1と第2保留表示エリア87AKB2との間に、アクティブ表示エリア87AKA1が配置されている。これに対し、アクティブ表示エリア87AKA1や、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2は、画像表示装置5の画面上における任意の位置に配置されていればよい。例えばアクティブ表示エリア87AKA1の配置は変更せずに、第1保留表示エリア87AKB1と第2保留表示エリア87AKB2とを入れ替えて配置したものでよい。

20

【0594】

特徴部87AK～89AKでは、予告演出の一例として、「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。「アクティブ表示変化」の予告演出は、実行が開始された可変表示に対応して、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示の表示態様を変化させ、変化後の表示態様に応じた割合で、実行が開始された可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。「アクティブ表示変化」の予告演出では、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示色が、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば青色、緑色、赤色のいずれかなど）へと変化する。アクティブ表示の表示色といった、遊技者が認識可能な表示態様の变化により、所定割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆できればよい。なお、表示柄、メッセージ、キャラクタなどを示す演出画像が用いられたアクティブ表示の場合に、任意の表示態様が、通常時とは異なる表示態様に变化可能としてもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、変化予告あるいは変化演出とも称する。

30

【0595】

変化演出となる「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される前には、示唆演出が実行される。示唆演出は、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する。示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合もあれば、変化演出が実行されない場合もある。このように、示唆演出が実行された後には、アクティブ表示の表示態様が変化する場合と、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合とがある。示唆演出のうちには、ガセ示唆演出が含まれている。ガセ示唆演出を実行した後には、変化演出が実行されないことにより、アクティブ表示の表示態様が変化しない。示唆演出は、変化演出が実行されるか実行されずにガセ示唆演出となるかにかかわらず、共通の演出態様で実行可能であればよい。これにより、示唆演出が終わるまでは、アクティブ表示の表示態様が変化するか否かを遊技者が判別できないようにすればよい。変化演出の前には示唆演出が実行される一方で、示唆演出が実行された後には変化演出が実行されないガセ示唆演出の場合がある点において、示唆演出と変化演出は別個の演出となっている。示唆演出は、例えばアクティブ表示エリア87AKA1にキャラクタの演出画像を表示するといった、アクティブ表示の表示態様を一時的に変化させる演出態様で実行されてもよい。ただし、示唆演出により変化させたアクティブ表示の表示態様は、変化演出により変化させたアクティブ表示の

40

50

表示態様とは異なり、表示態様の变化が未確定であるので、例えば通常時における白色表示に戻るか、白色表示とは異なる特定色表示への変化が確定するかを、示唆演出の実行中に判別することは不可能または困難であればよい。

【0596】

図11-2は、特徴部87AK~89AKに関する変動パターンの構成例を示している。これらの変動パターンは、上記実施例における変動パターンの一部または全部に代えて、あるいは上記実施例における変動パターンの一部または全部とともに、使用可能となるように予め用意されていればよい。複数の変動パターンは、特図変動時間や飾り図柄の可変表示態様が異なる。特図変動時間は、第1特図ゲームや第2特図ゲームなどの特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。特徴部87AK~89AKに関する複数の変動パターンには、非リーチ（ハズレ）、リーチ（ハズレ）、大当りのいずれかに対応した変動パターンが含まれている。非リーチ（ハズレ）は、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が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる場合である。リーチ（ハズレ）は、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リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる場合である。大当りは、飾り図柄の可変表示の表示結果として大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる場合である。非リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンは非リーチ変動パターンであり、リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンはリーチ変動パターンであり、大当りに対応した変動パターンは大当り変動パターンである。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、あわせてハズレ変動パターンともいう。リーチ変動パターンや大当り変動パターンには、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後に可変表示の表示結果が停止表示される「ノーマル」の変動パターンと、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後にスーパーリーチとなるリーチ演出に発展し、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行してから可変表示の表示結果が停止表示される「スーパー」の変動パターンとが含まれている。スーパーリーチとなるリーチ演出には、互いに演出態様が異なるスーパーAとスーパーBのリーチ演出がある。

【0597】

図11-3は、変動パターンの決定例を示している。変動パターンの決定例は、図11-3（A）に示す大当り変動パターン決定例87AK01と、図11-3（B1）に示すハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02と、図11-3（B2）に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03とを含んでいる。大当り変動パターン決定例87AK01は、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合に対応している。ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02は、時短制御が行われない通常状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03は、時短制御が行われる時短状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。特別図柄プロセス処理のステップS111にて実行される変動パターン設定処理では、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合、あるいは時短制御が行われない通常時に「ハズレ」となる場合、時短制御が行われる時短中に「ハズレ」となる場合に応じて、選択された変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時やハズレ時の変動パターンが決定される。変動パターンを決定するときには、変動パターン決定用の乱数値を示す数値データが、変動用乱数バッファから読み出される。変動用乱数バッファは、特別図柄プロセス処理のステップS101にて始動入賞判定処理が実行されたときに、抽出された乱数値を記憶可能である。演出制御用CPU120は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値を、選択した変動パターン決定テーブルにおいて予め設定されている決定値と比較する。そして、変動パターンごとに割り当てられた決定値の範囲のうちで、いずれの範囲に変動パターン決定用の乱数値が含まれるかの判定結果に応じて、使用パターンとなる変動パターンが決定される。なお、変動パターンの決定とは別個の処理により、「ハズレ」となる場合にリーチ態様とするか否かが決定

されてもよい。

【0598】

大当り変動パターン決定例87AK01において、変動パターンPA3-2、PA3-3といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターンPA3-1といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これに対し、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02やハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03において、変動パターンPA2-1といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターンPA2-2、PA2-3といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これにより、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されてから可変表示の表示結果が停止表示されるときには、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されてもスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されずに可変表示の表示結果が停止表示されるときよりも、大当り期待度（大当り信頼度）が高くなる。

【0599】

ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02では、第1保留記憶数が0、1、または2以上のうちで、いずれの値であるかに応じて、割り当てられた決定値の個数が異なる変動パターンが含まれるように設定されてもよい。このような設定により、第1保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間（特図変動時間）を異ならせることができればよい。第1保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第1保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03では、第2保留記憶数が0、1、または2以上のうちで、いずれの値であるかに応じて、割り当てられた決定値の個数が異なる変動パターンが含まれるように設定されてもよい。このような設定により、第2保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間（特図変動時間）を異ならせることができればよい。第2保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第2保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03では、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02と比較して、特図変動時間が長い変動パターンよりも特図変動時間が短い変動パターンに割り当てられた決定値の個数が多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。これにより、時短制御が行われる時短中であるときに、時短制御が行われない通常時よりも、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができればよい。

【0600】

時短制御が行われない通常時には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しにくく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第2保留記憶数にかかわらず、第1保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第2保留記憶数にかかわらず、特図ゲームを開始する時点における第1保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、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ことに対応して、第2保留記憶数にかかわらずハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02における「第1保留記憶数」を「第2保留記憶数」に読み替えて、第2保留記憶数

10

20

30

40

50

に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【0601】

時短制御が行われる時短中には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合には、時短中であれば第2特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第1特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始する場合には、第2保留記憶数が0になっている。そのため、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第1保留記憶数にかかわらず、第2保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1保留記憶数にかかわらずハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03における「第2保留記憶数」を「第1保留記憶数」に読み替えて、第1保留記憶数に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【0602】

図11-4(A1)～(A4)は、特徴部87AK～89AKに関するアクティブ表示例を示している。アクティブ表示は、例えば表示色といった、表示態様を異ならせて表示可能である。このアクティブ表示例では、アクティブ表示に使用可能な複数の演出画像として、4つの表示画像87AKC1～87AKC4が予め用意されている。アクティブ表示に使用可能な表示画像が用意される数量は、4つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKC1は、コインを示すキャラクタの白色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC2は、コインを示すキャラクタの青色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC3は、コインを示すキャラクタの緑色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC4は、コインを示すキャラクタの赤色表示を行う場合の演出画像である。アクティブ表示は、通常時の表示態様として、表示画像87AKC1によるコインを示すキャラクタの白色表示が行われる。変化演出は、アクティブ表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかとなる場合を含んでいる。このうち、表示色が赤色となる場合には、表示色が青色や緑色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。表示色が緑色となる場合には、表示色が青色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。このように、アクティブ表示は、白色表示、青色表示、緑色表示、赤色表示といった、複数の表示態様のうちいずれかにより表示可能である。また、アクティブ表示は、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示といった、特定態様により表示可能である。アクティブ表示は、表示色とともに、あるいは、表示色に代えて、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる表示態様で表示可能であればよい。

【0603】

図11-4(B1)～(B3)は、特徴部87AK～89AKに関する示唆演出例を示している。示唆演出は、例えばキャラクタといった、表示態様を含めた演出態様を異ならせて実行可能である。この示唆演出例では、示唆演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKD1～87AKD3が予め用意されている。示唆演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKD1は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが爆発するような態様となる場合の演出画像である。表示画像87AKD2は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが発光するような態様となる場合の演出画像である。表示画像87AKD3は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが回転するような態様となる場合の演出画像である。示唆演出は、実行タイミングや演出態様に応じて、変化演出の実行によりアクティブ表示の表示態様を変化させるか否かの割合が異なる

。また、示唆演出の演出態様に応じて、変化演出の実行後にアクティブ表示の表示態様が複数の表示態様のいずれに変化するかの割合が異なる。このように、示唆演出は、表示画像 87AKD1～87AKD3のいずれかを表示する演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。

【0604】

図11-5(A1)～(A3)は、特徴部87AK～89AKに関するカットイン演出例を示している。カットイン演出は、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となるリーチ成立後に、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行中の所定タイミングにて実行可能である。カットイン演出では、例えばメッセージを報知するキャラクタの演出画像が画像表示装置5の画面上に表示される。カットイン演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出に伴い実行されたか否かに応じた割合や、実行された場合の演出態様に応じた割合で、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。カットイン演出は、キャラクタによるメッセージの内容、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、色彩、外枠となるフレームの種類、サイズ、形状、模様、色彩、エフェクト表示の種類、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【0605】

図11-5(A1)～(A3)のカットイン演出例では、カットイン演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKE1～87AKE3が予め用意されている。カットイン演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKE1は、「???」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKE2は、「チャンス!!」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKE3は、「激熱!!」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。カットイン演出は、アクティブ表示の表示態様に応じて、実行するか否かの割合や、「激熱!!」のメッセージを報知する割合が異なる。このように、カットイン演出は、表示画像87AKE1～87AKE3のいずれかを表示することで報知するメッセージの演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、カットイン演出は、表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージを報知する演出態様といった、所定態様により実行可能である。

【0606】

図11-5(B1)～(B3)は、特徴部87AK～89AKに関する促進演出例を示している。促進演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出の最終段階にて実行可能である。促進演出を実行することで、Vコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する動作といった、遊技者の動作を促進する。スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒させる傾倒操作には、操作桿を手前側に傾倒させるための引き操作が含まれていればよい。促進演出では、例えばスティックコントローラ31Aを模したVコン画像となる演出画像が画像表示装置5の画面上に表示される。Vコン画像とともに、遊技者の動作を有効に検出する残り期間を報知するメータ画像が表示されてもよい。Vコン画像とともに、「引け!!」のメッセージを報知する文字画像が表示されてもよい。このようなVコン画像、メータ画像、文字画像、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む演出画像の表示により、Vコントローラの引き操作となる遊技者の動作を促進すればよい。促進演出では、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて、複数の演出態様のうちいずれの演出態様となるかの割合が異なる。促進演出は、Vコン画像やメータ画像、文字画像について、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【0607】

図11-5(B1)～(B3)の促進演出例では、促進演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKF1～87AKF3が予め用意されている。促進演出に使用可能な演出画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数

画像であればよい。表示画像 87AKF1 は、メータ画像や文字画像とともに小サイズの V コン画像を表示する小 V コン表示となる場合の演出画像である。表示画像 87AKF2 は、メータ画像や文字画像とともに中サイズの V コン画像を表示する中 V コン表示となる場合の演出画像である。表示画像 87AKF3 は、メータ画像や文字画像とともに大サイズの V コン画像を表示する大 V コン表示となる場合の演出画像である。促進演出は、カットイン演出の有無や演出態様に応じて大 V コン表示となる割合を異ならせてもよいし、変化演出の有無や実行タイミングに応じて大 V コン表示となる割合が異ならせてもよいし、示唆演出の有無や演出態様に応じて大 V コン表示となる割合が異ならせてもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出では、促進演出に対応して V コントローラの引き操作となる遊技者の動作が検出された場合に、動作演出となる最終報知演出が実行される。このように、促進演出は、表示画像 87AKF1 ～ 87AKF3 のいずれかを表示する V コン表示のサイズに応じた演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、促進演出は、表示画像 87AKF3 を用いた大 V コン表示の演出態様といった、特殊態様により実行可能である。

【0608】

図 11-6 は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ S171 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。可変表示開始設定処理では、最終停止図柄等を決定する（ステップ 87AKS021）。演出制御用 CPU120 は、主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップ S111 にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターン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は、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」があればよい。

【0609】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示がリーチ態様にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【0610】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 CPU120 は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R にて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU120 は、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア 5L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア 5R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テ

ーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0611】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0612】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置5において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

【0613】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当たり）」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【0614】

可変表示内容が「非確変（大当り）」または「確変（大当り）」である場合には、ステップ126AKS011において、再抽選演出や大当り中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップ126AKS011にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

10

【0615】

ステップ87AKS021にて最終停止図柄などを決定した後は、演出決定処理が実行される（ステップ87AKS022）。演出決定処理では、アクティブ表示の最終的な表示態様となる最終表示画像、変化演出に使用される変化パターン、示唆演出、カットイン演出、促進演出などを決定できればよい。続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ87AKS023）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップ87AKS022の演出決定処理による各種演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。複数の演出制御パターンには、変化演出を実行するための変化演出制御パターン、示唆演出を実行するための示唆演出制御パターン、カットイン演出を実行するためのカットイン演出制御パターン、促進演出を実行するための促進演出制御パターンが含まれていてもよい。飾り図柄の可変表示や各種演出に対応した演出制御パターンは、複数の演出制御パターンが個別に決定されてもよいし、飾り図柄の可変表示や各種演出の実行設定の組合せに対応した単一の演出制御パターンが一括に決定されてもよい。

20

【0616】

ステップ87AKS023により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ87AKS024）。そして、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ87AKS025）。このときには、例えばステップ87AKS023により決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

30

【0617】

ステップ87AKS025にて変動開始の設定を行った後は、可変表示の開始に対応して、第1保留表示エリア87AKB1における第1保留表示や第2保留表示エリア87AKB2における第2保留表示といった、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ87AKS026）。例えば、第1特図ゲームが実行（開始）される場合には、第1保留表示エリア87AKB1において、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示を1つずつ右方向に移動（シフト）させる。一方、第2特図ゲームが実行（開始）される場合には、第2保留表示エリア87AKB2において、保留番号が「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。保留表示のシフトにあわせ

40

50

て、保留表示データ記憶部の記憶内容もシフトさせればよい。また、消去した保留表示に対応して、アクティブ表示エリア 87AKA1 におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われる。これにより、可変表示の開始に伴い、アクティブ表示エリア 87AKA1 におけるアクティブ表示となる演出画像の表示を開始させることができる。

【0618】

なお、第1保留記憶数および第2保留記憶数がいずれも「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、第1保留表示や第2保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリア 87AKA1 におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。この場合、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示における通常の表示態様として、丸形無地で白色表示となるアクティブ表示を、アクティブ表示エリア 87AKA1 にて開始させればよい。ステップ 87AKS026 により保留表示などを更新した後は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ 87AKS027）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0619】

図11-7は、演出決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ 87AKS022 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。演出決定処理では、アクティブ表示の最終表示画像を決定する（ステップ 87AKS101）。アクティブ表示の最終表示画像は、アクティブ表示として最終的に表示される演出画像である。ステップ 87AKS101 では、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合や変化させる場合に対応して、表示画像 87AKC1～87AKC4 のいずれかに決定可能である。その後、アクティブ表示の変化パターンを決定する（ステップ 87AKS102）。アクティブ表示の変化パターンは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に用いられる。アクティブ表示の変化パターンは、変化演出の演出態様などを指定可能な演出パターンであり、予め複数パターンが ROM 121 の所定領域に記憶されるなどして用意されていればよい。ステップ 87AKS102 では、アクティブ表示の変化パターンを決定するために、変化演出の有無を判定する。変化演出の有無は、アクティブ表示を開始するときの表示態様である変化前画像と、最終表示画像との比較結果により、変化演出を実行する「変化あり」または実行しない「変化なし」のいずれかに決定される。例えば、変化前画像と最終表示画像とを比較して、両者が異なる表示画像である場合には、変化演出を実行する「変化あり」に決定する。変化前画像と最終表示画像が一致しないまま可変表示が開始された場合には、変化演出を実行することにより、アクティブ表示となる演出画像の表示を最終表示画像まで直接的または段階的に変化させればよい。変化前画像と最終表示画像とが同一の表示画像である場合には、変化演出を実行しない「変化なし」に決定すればよい。変化演出を実行しない「変化なし」に決定された場合には、アクティブ表示の変化パターンをなしに決定すればよい。変化演出を実行する「変化あり」に決定された場合には、変化演出を実行可能な複数のタイミングに対応して、単一または複数の変化パターンを決定可能である。

【0620】

ステップ 87AKS102 に続いて、示唆演出を決定する（ステップ 87AKS103）。ステップ 87AKS103 では、変化演出が実行されるタイミングに対応して、表示画像 87AKD1～87AKD3 のいずれかに決定可能である。また、変化演出が実行されないタイミングでも、ガセ示唆演出を実行する場合であれば、表示画像 87AKD1～87AKD3 のいずれかに決定可能である。次に、変動パターンに対応したリーチ演出として、スーパーリーチにおけるリーチ演出を実行するスーパーありか否かを判定する（ステップ 87AKS104）。このとき、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されず、スーパーありではないと判定された場合には（ステップ 87AKS104；No）、演出決定処理を終了する。スーパーありと判定された場合には（ステップ 87AKS104；Yes）、カットイン演出を決定するとともに（ステップ 87AKS105）、促進演出を決定してから（ステップ 87AKS106）、演出決定処理を終了する。

【0621】

図11-8は、最終表示画像の決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS101では、最終表示画像決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示内容に応じて、最終表示画像決定テーブルを参照することで、最終表示画像を決定すればよい。最終表示画像の決定例として、図11-8に示すような可変表示内容に応じた決定割合による決定例87AK11となる場合があればよい。決定例87AK11は、最終表示画像を決定するための可変表示内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「ノーマル（ハズレ）」、「スーパー（ハズレ）」、「大当たり」の場合を含んでいる。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、非リーチ変動パターンによりリーチ演出が実行されない場合に対応している。可変表示内容が「ノーマル（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、「ノーマル」の変動パターンによりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に対応している。可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、「スーパー」の変動パターンによりスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合に対応している。可変表示内容が「大当たり」の場合は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に対応している。

【0622】

図11-8に示す決定例87AK11では、可変表示内容が「大当たり」であり大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて、最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC4の決定割合が異なる。例えば表示画像87AKC1は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「ノーマル（ハズレ）」である場合に、最も高い割合で決定され、可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」や「大当たり」である場合に、決定割合が低くなる。これに対し、表示画像87AKC4は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「ノーマル（ハズレ）」である場合に、決定割合が0/100（=0%）で決定不可となり、可変表示内容が「大当たり」である場合のうちでは、決定割合が最も高くなる。こうした可変表示内容に応じた決定割合の相違により、最終表示画像が表示画像87AKC4である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は最も高くなる。最終表示画像が表示画像87AKC3である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は表示画像87AKC4よりも低くなるが、表示画像87AKC2、87AKC1よりも高くなる。最終表示画像が表示画像87AKC2である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は表示画像87AKC4、87AKC3よりも低くなるが、表示画像87AKC1よりも高くなる。最終表示画像が表示画像87AKC1である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は最も低くなる。このように、アクティブ表示は、表示色などの表示態様に応じて、異なる割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆可能であればよい。

【0623】

図11-9は、変化演出に用いられる変化パターンの構成例と、変化演出の実行可能タイミングとを示している。図11-9（A）に示す変化パターンの構成例では、変化演出に使用可能な複数の変化パターンとして、変化パターン87AKP1-1～87AKP1-6が予め用意されている。複数の変化パターンは、変化演出の実行前におけるアクティブ表示の表示画像（変化前画像）と、変化演出の実行後におけるアクティブ表示の表示画像（変化後画像）との組合せに対応している。例えば変化パターン87AKP1-1は、変化前画像が表示画像87AKC1である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像87AKC2となる場合に使用される。変化パターン87AKP1-2は、変化前画像が表示画像87AKC1である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像87AKC3となる場合に使用される。変化パターン87AKP1-3は、変化前画像が表示画像87AKC1である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像87AKC4となる場合に使用される。変化パターン87AKP1-4は、変化前画像が表示画像87AKC2である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像87AKC3となる場合に使用される。変化パターン87AKP1-5は、変化前画像が表示画像87AKC2である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像87AKC4となる場合に使用

される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 6 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 3 であって、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 4 となる場合に使用される。変化演出は、変動パターンに応じて、飾り図柄の可変表示を実行中に、単一または複数のタイミングにて実行可能となる。

【0 6 2 4】

図 1 1 - 9 (B 1) は、非リーチ変動パターンに対応して、非リーチ（ハズレ）である場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。非リーチ（ハズレ）である場合には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様にならない場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に単一のタイミングにて変化演出を実行可能である。

10

【0 6 2 5】

図 1 1 - 9 (B 2) は、「ノーマル」の変動パターンに対応して、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前、または、リーチ成立後のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に 2 回分のタイミングにて変化演出を実行可能である。

【0 6 2 6】

図 1 1 - 9 (B 3) は、「スーパー」の変動パターンに対応して、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前、リーチ成立後、スーパー発展時、第 2 タイミングとなるカットイン演出時のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になりスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に 4 回のタイミングにて変化演出を実行可能である。第 1 タイミングと第 2 タイミングは、第 2 タイミングが第 1 タイミングよりも後のタイミングであるという関係が保たれていれば、どのようなタイミングであってもよい。また、これらのタイミングに限定されず、飾り図柄の可変表示を実行中に、単一または複数のタイミングにて変化演出を実行可能であればよい。アクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 では、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、アクティブ表示となる演出画像の表示が開始される。このようにアクティブ表示が開始された後には、スーパーリーチとなるリーチ演出において動作演出の実行前に、カットイン演出を実行可能である。

20

【0 6 2 7】

図 1 1 - 1 0 は、変化パターンの決定例を示している。演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 2 では、変化パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、変化パターン決定テーブルを参照することで、単一または複数のタイミングに対応した変化パターンを決定すればよい。変化パターンの決定例には、「スーパー」の変動パターン以外の変動パターンである場合に対応した「スーパーなし」の決定例と、「スーパー」の変動パターンである場合に対応した「スーパーあり」の決定例とが含まれていればよい。

30

【0 6 2 8】

図 1 1 - 1 0 (A) は、「スーパーなし」の決定例として、第 1 タイミングとなるリーチ成立前に対応した変化パターンの決定例 8 7 A K 2 1 を示している。決定例 8 7 A K 2 1 では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、第 1 タイミングに対応した変化パターンの有無や種類が決定される。変化パターンなしに決定された場合には、変化演出を実行しない。例えば最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 1 である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示が変化しないので、変化演出を実行しないことに対応して、1 0 0 / 1 0 0 (= 1 0 0 %) の割合で変化パターンなしに決定する。最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を青色表示に変化させることに対応して、1 0 0 / 1 0 0 (= 1

40

50

00%)の割合で変化パターン87AKP1-1に決定する。最終表示画像が表示画像87AKC3である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を緑色表示に変化させることに対応して、 $100/100(=100\%)$ の割合で変化パターン87AKP1-2に決定する。最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を赤色表示に変化させることに対応して、 $100/100(=100\%)$ の割合で変化パターン87AKP1-3に決定する。

【0629】

図11-10(B)は、「スーパーあり」の決定例として、第1タイミングとなるリーチ成立前と、第2タイミングとなるカットイン演出時とに対応した変動パターンの決定例87AK22を示している。決定例87AK22では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、第1タイミングと第2タイミングとに対応した変化パターンの有無や種類が決定される。例えば最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示が変化しないので、変化演出を実行しないことに対応して、 $100/100(=100\%)$ の割合で第1タイミングおよび第2タイミングの変化パターンなしに決定する。最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を赤色表示に変化させる。この場合には、 $30/100(=30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-1と第2タイミングの変化パターン87AKP1-5との組合せに決定され、 $30/100(=30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-2と第2タイミングの変化パターン87AKP1-6との組合せに決定され、 $30/100(=30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターンなしと第2タイミングの変化パターン87AKP1-3との組合せに決定され、 $10/100(=10\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-3と第2タイミングの変化パターンなしとの組合せに決定される。このように、変化演出の有無や、タイミングに対応した変化パターンは、アクティブ表示の表示態様に依拠して、異なる割合で決定される。また、可変表示の実行中における単一または複数のタイミングに対応して、変化演出の有無や変化パターンに応じて異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆可能であればよい。

【0630】

決定例87AK21において、第2タイミングの変化パターン87AKP1-1は、決定割合が $0/100(=0\%)$ となっている。これにより、第2タイミングでは、アクティブ表示が通常態様の白色表示から青色表示に変化することがない。第2タイミングは、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行中のカットイン演出時なので、大当り遊技状態に制御される期待感が高まっている。このようなタイミングで、期待度が低い青色表示に変化したのでは、大当り遊技状態に制御される可能性が低いことを示唆してしまい、遊技者に不快感を与えることで興奮めしてしまうおそれがある。そこで、第2タイミングにおいて、アクティブ表示が白色表示から青色表示に変化する変化演出を実行しないように設定する。これにより、大当り遊技状態に対する期待感が高まっているタイミングにおいて、期待度が低いことを示唆する変化演出の不快感による遊技興趣の低下を防止できる。

【0631】

決定例87AK21の決定割合では、第1タイミングが変化パターンPA1-3に決定される場合に、第2タイミングは変化パターンなしに決定されるので、第2タイミングでは変化演出が実行されない。変化パターンPA1-3は、アクティブ表示を表示画像87AKC1の白色表示から表示画像87AKC4の赤色表示に変化させるので、さらにアクティブ表示の表示態様を変化させることができない。このように、第2タイミングとなるカットイン演出時の前に、アクティブ表示の表示態様が特定態様となる赤色表示である場合に対応して、第2タイミングでは変化演出を実行しないことで、アクティブ表示の表示態様を変化させない。また、第2タイミングよりも前の第1タイミングにて変化演出が実行される場合に、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化可能になるので、変化演出における変化パターンの自由度が増大して、多様な演出を実行することができる。なお、

10

20

30

40

50

第1タイミングにてアクティブ表示の表示態様が赤色表示といった特定態様に変化した場合でも、例えばカットイン演出として昇格演出といった特別な演出が実行された場合には、第2タイミングにてアクティブ表示の表示態様を金色表示に変化させるといった、第2タイミングにてアクティブ表示の表示態様をさらに変化可能としてもよい。

【0632】

図11-11は、ガセ示唆演出を含めた示唆演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS103では、第1タイミングと第2タイミングとのうち、変化演出が実行されないタイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行するか否かというガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。このときには、例えばガセ示唆演出実行決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、変化演出が実行されないタイミングに応じて、ガセ示唆演出実行決定テーブルを参照することで、ガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。ガセ示唆演出の実行決定例として、図11-11(A)に示すような第1タイミングと第2タイミングに応じた決定割合による決定例87AK31となる場合があればよい。また、演出決定処理のステップ87AKS103では、示唆演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、変化演出で使用する変化パターンに応じて、示唆演出決定テーブルを参照することで、単一または複数のタイミングに対応した示唆演出に使用する演出画像を決定すればよい。示唆演出の決定例として、図11-11(B)に示すような変化パターンに応じた決定割合による決定例87AK32となる場合があればよい。

【0633】

図11-11(A)に示す決定例87AK31では、第1タイミングと第2タイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行する「実行あり」と実行しない「実行なし」のいずれかに決定される。ただし、「スーパーなし」の場合には、第2タイミングとなるカットイン演出時に達する前に可変表示が終了するので、第1タイミングに対応したガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。決定例87AK31では、第1タイミングであるか第2タイミングであるかに応じて、ガセ示唆演出を実行するか否かの決定割合が異なる。例えば第1タイミングでは、 $10/100 (=10\%)$ の割合で「実行あり」に決定され、 $90/100 (=90\%)$ の割合で「実行なし」に決定される。第2タイミングでは、 $0/100 (=0\%)$ の割合で「実行あり」に決定され、 $100/100 (=100\%)$ の割合で「実行なし」に決定される。これにより、第1タイミングの範囲では所定割合でガセ示唆演出を実行する一方で、第1タイミングより後の第2タイミングの範囲ではガセ示唆演出を実行しないという、限界としての制限が設けられる。なお、第2タイミングではガセ示唆演出を実行しないという制限に限定されず、第2タイミングでは第1タイミングよりもガセ示唆演出の実行割合が低くなるという、限界としての制限が設けられてもよい。これらの制限を設けることにより、大当たり遊技状態に制御される期待感が高まっている第2タイミングでは、示唆演出が実行されても変化演出が実行されない事象を止めたり減らしたりする。これにより、大当たり遊技状態に対する期待感が高まっているタイミングにおいて、ガセ示唆演出の不快感による遊技興趣の低下を防止できる。

【0634】

図11-11(B)に示す決定例87AK32では、変化演出で用いられる変化パターンに応じて、示唆演出に使用する表示画像87AKD1~87AKD3の決定割合が異なる場合を含んでいる。例えばガセ示唆演出に対応して変化パターンなしの場合には、表示画像87AKD1の決定割合が $80/100 (=80\%)$ であり、表示画像87AKD2の決定割合が $20/100 (=20\%)$ であり、表示画像87AKD3の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。この場合には、表示画像87AKD3に決定されない。したがって、表示画像87AKD3を用いた示唆演出が実行された場合は、ガセ示唆演出が実行されることなく、常に変化演出が実行されることでアクティブ表示の表示態様を変化させることができる。変化パターン87AKP1-3、87AKP1-5、87AKP1-6のいずれかである場合には、表示画像87AKD1の決定割合が $10/100 (=10\%)$ であり、表示画像87AKD2の決定割合が $30/100 (=30\%)$ であり、表示画像87AKD3の決定割合が $60/100 (=60\%)$ である。変化パターン87AKP

1-3、87AKP1-5、87AKP1-6は、いずれも変化後画像が表示画像87AKC4であり、アクティブ表示の表示態様を赤色表示に変化させる。こうした変化パターンに応じた決定割合の相違により、表示画像87AKD3を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は最も高くなる。表示画像87AKD2を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は表示画像87AKD3の場合よりも低くなるが、表示画像87AKD1の場合よりも高くなる。表示画像87AKD1を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は最も低くなる。このように、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の表示態様が特定態様に変化することを示唆可能であればよい。また、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の表示態様が変化するか否かを示唆可能であればよい。

【0635】

図11-12は、カットイン演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS105では、カットイン演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、カットイン演出決定テーブルを参照することで、カットイン演出を実行するか否かというカットイン演出の実行有無と、実行する場合に使用する演出画像とを決定すればよい。カットイン演出の決定例として、図11-12に示すようなアクティブ表示における最終表示画像に応じた決定割合による決定例87AK41となる場合があればよい。決定例87AK41では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、カットイン演出に使用する表示画像の有無や種類が決定される。カットイン演出に使用する表示画像なしに決定された場合には、カットイン演出を実行しない。例えば最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、 $80/100 (= 80\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で表示画像87AKE1に決定する。この場合に、表示画像87AKE2、87AKE3の決定割合は $0/100 (= 0\%)$ であり、これらの表示画像を用いたカットイン演出は実行されない。最終表示画像が表示画像87AKC2である場合には、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $40/100 (= 40\%)$ の割合で表示画像87AKE1に決定し、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で表示画像87AKE2に決定し、 $10/100 (= 10\%)$ の割合で表示画像87AKE3に決定する。最終表示画像が表示画像87AKC3である場合には、 $10/100 (= 10\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で表示画像87AKE1に決定し、 $40/100 (= 40\%)$ の割合で表示画像87AKE2に決定し、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で表示画像87AKE3に決定する。

【0636】

決定例87AK41において、最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、表示画像なし、表示画像87AKE1の決定割合は $0/100 (= 0\%)$ であり、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で表示画像87AKE2に決定し、 $80/100 (= 80\%)$ の割合で表示画像87AKE3に決定する。この場合には、必ずカットイン演出が実行され、表示画像87AKE2、87AKE3のいずれかが使用される。このように、カットイン演出の有無や、カットイン演出に使用する表示画像は、アクティブ表示の表示態様に応じて、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、アクティブ表示における最終的な表示態様の割合が異なる。したがって、例えば第2タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行される場合には、カットイン演出の演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆することができる。加えて、第2タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行されない場合には、アクティブ表示の表示態様に応じて異なる割合で、カットイン演出の演出態様を示唆することができる。

【0637】

決定例87AK41の決定割合において、カットイン演出の表示画像87AKE3は、

アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合に決定割合が 0 / 100 (= 0%) であるので決定されず、表示画像 87AKC2 ~ 87AKC4 のいずれかである場合に決定可能である。したがって、カットイン演出の演出態様が表示画像 87AKE3 の表示による所定態様となる場合には、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC1 以外になるので、アクティブ表示の表示態様を変化させることが可能になる。
【0638】

なお、カットイン演出は、第2タイミングとなるカットイン演出時における変化演出の実行有無や変化パターンに応じて、異なる割合で実行有無や演出態様が決定されてもよい。例えば第2タイミングで変化演出が実行されない場合には、カットイン演出の表示画像 87AKE1 が高い割合で決定されてもよい。このような決定割合の設定によれば、表示画像 87AKE1 を使用するカットイン演出が実行された場合に、第2タイミングでは変化演出が実行されない割合が高くなり、アクティブ表示の表示態様の変化しにくくなる。このように、カットイン演出の演出態様には、変化演出の実行割合が低く、アクティブ表示の表示態様の変化しにくい演出態様が含まれていてもよい。

【0639】

図11-13 ~ 図11-15 は、特徴部 87AK ~ 89AK に対応する促進演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ 87AKS106 では、促進演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示の表示結果などに応じて、促進演出決定テーブルを参照することで、促進演出に使用する演出画像を決定すればよい。促進演出の決定例として、図11-13 に示す特徴部 87AK に関する決定例 87AK51 となる場合、図11-14 に示す特徴部 88AK に関する決定例 88AK01 となる場合、図11-15 に示す特徴部 89AK に関する決定例 89AK01 となる場合のうち、少なくともいずれかとなる場合があればよい。遊技や演出の進行に関する特定条件の成否に応じて、あるいは、遊技や演出の進行にかかわらない特殊条件の成否に応じて、各決定例となる場合が切り替えられてもよい。例えば、可変表示の実行回数が特定範囲内であれば、決定例 87AK51 の決定割合により促進演出が決定され、特定範囲外であれば、決定例 88AK01 の決定割合により促進演出が決定されてもよい。また、演出モードが通常モードであれば、決定例 87AK51 の決定割合により促進演出が決定され、通常モードとは異なる特殊モードであれば、決定例 89AK01 の決定割合により促進演出が決定されてもよい。

【0640】

図11-13 に示す特徴部 87AK に関する促進演出の決定例 87AK51 では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、カットイン演出の実行有無や、カットイン演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1 ~ 87AKF3 の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 80 / 100 (= 80%) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 10 / 100 (= 10%) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 10 / 100 (= 10%) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 30 / 100 (= 30%) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 30 / 100 (= 30%) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 40 / 100 (= 40%) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像 87AKE1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 60 / 100 (= 60%) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 20 / 100 (= 20%) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 20 / 100 (= 20%) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 87AKE1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 20 / 100 (= 20%) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 20 / 100 (= 20%) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 60 / 100 (= 60%) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像 87AKE2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 40 / 100 (= 40%) であり、表示画像 87AKF

2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が30/100(=30%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が80/100(=80%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が90/100(=90%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が90/100(=90%)である。

【0641】

こうした決定例87AK51の決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3以外の決定割合が最も高くなる。例えばカットイン演出の表示画像なしである場合と、表示画像87AKE1である場合と、表示画像87AKE2である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKF1の決定割合が最も高くなる。また、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKE2の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例87AK51の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定により、表示画像87AKF3を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像87AKF2を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像87AKF3の場合よりも低くなるのに対し、表示画像87AKF1の場合よりも高くなる。表示画像87AKF1を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、カットイン演出の演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者がカットイン演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

【0642】

決定例87AK51における決定割合の相違により、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、カットイン演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行される。表示画像87AKE3を使用するカットイン演出が実行された場合には、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行されず、表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

【0643】

決定例87AK51の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のそれぞれが決定される割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出を実行しない表示画像なしの場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が

「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像 87AKE1 である場合には、表示画像 87AKF2 に決定する割合が $20/100 (=20\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像 87AKE2 である場合には、表示画像 87AKF2 に決定する割合が $30/100 (=30\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像 87AKE3 である場合には、表示画像 87AKF2 に決定する割合が $90/100 (=90\%)$ である。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の表示画像なし、表示画像 87AKE1、表示画像 87AKE2、表示画像 87AKE3 となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像 87AKF2 の表示となる割合が高くなる。同様に、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合の決定割合を比較すれば、この場合に、カットイン演出の表示画像なし、表示画像 87AKE1、表示画像 87AKE2、表示画像 87AKE3 となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像 87AKF3 の表示となる割合が高くなる。このような決定割合の設定により、カットイン演出の実行有無や演出態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、カットイン演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0644】

図 11-14 に示す特徴部 88AK に関する促進演出の決定例 88AK01 では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1～87AKF3 の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $60/100 (=60\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $40/100 (=40\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $40/100 (=40\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $60/100 (=60\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC1 以外である場合には、表示画像 87AKF1、87AKF2 の決定割合がいずれも $50/100 (=50\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。

【0645】

決定例 88AK01 において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $70/100 (=70\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $30/100 (=30\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $40/100 (=40\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $60/100 (=60\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC2 以外である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $80/100 (=80\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $20/100 (=20\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87A

K C 2 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $70 / 100 (= 70 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ である。

【0646】

決定例 8 8 A K 0 1 において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ である。

【0647】

決定例 8 8 A K 0 1 において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $95 / 100 (= 95 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $5 / 100 (= 5 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $40 / 100 (= 40 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $60 / 100 (= 60 \%)$ である。

【0648】

こうした決定例 8 8 A K 0 1 の決定例において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 以外の決定割合が最も高くなる。例えば変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合には、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 であるか表示画像 8 7 A K C 2 以外であるかにかかわらず、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が最も高くなる。また、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合や第 1 タイミングおよび

第2タイミングで実行される場合には、アクティブ表示の最終表示画像にかかわらず、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKF2の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例88AK01の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像にかかわらず、表示画像87AKF3の決定割合が最も高くなる。表示画像87AKF2を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像87AKF3の場合よりも低くなるのに対し、表示画像87AKF1の場合よりも高くなる。表示画像87AKF1を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、変化演出の演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者が変化演出のタイミングなどを判別できなかったとしても、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

【0649】

決定例88AK01における決定割合の相違により、変化演出の実行なしである場合や第1タイミングのみで変化演出が実行された場合には、第2タイミングのみで変化演出が実行される場合や第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合よりも高い割合で、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行される。第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行された場合には、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行されず、表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、異なる割合で決定される。また、変化演出は、実行有無やタイミングに応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、変化演出の実行有無やタイミングに応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

【0650】

決定例88AK01の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のそれぞれが異なる割合で決定される場合がある。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、変化演出の実行なしである場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $40/100 (=40\%)$ または $50/100 (=50\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第1タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $30/100 (=30\%)$ または $20/100 (=20\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第2タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $50/100 (=50\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $90/100 (=90\%)$ または $95/100 (=95\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」である場合にも、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、表示画像87AKF2に決定する割合が異なる。第1タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像87AKF3に決定する割合が $0/100 (=0\%)$ であり、表示画像87AKF3には決定されない。これに対し、第2タイミングのみで変化演出が実行される場合や、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合には、所定割合で表示画像87AKF3に決定することができる。このような決定割合の設定により、変化演出の実行有無やタイミングと、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、変化演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。また、表示画像87AKF3の表示による特殊

10

20

30

40

50

態様で促進演出が実行されるか否かに応じて、第2タイミングで変化演出が実行されるか否かが異なるといった、変化演出が実行されるタイミングが異なる。

【0651】

加えて、決定例88AK01の決定割合では、可変表示の表示結果に加えて変化演出の実行有無やタイミングが同じであっても、アクティブ表示の最終表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3それぞれが異なる割合で決定される場合がある。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり変化演出の実行なしである場合に、表示画像87AKF1の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1の場合に60/100(=60%)であるのに対し表示画像87AKC1以外の場合に50/100(=50%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第1タイミングのみで変化演出が実行される場合に、表示画像87AKF1の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2の場合に70/100(=70%)であるのに対し表示画像87AKC2以外の場合に80/100(=80%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第2タイミングのみで変化演出が実行される場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC3の場合に30/100(=30%)であるのに対し表示画像87AKC3以外の場合に20/100(=20%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4の場合に10/100(=10%)であるのに対し表示画像87AKC4以外の場合に5/100(=5%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」である場合にも、変化演出の実行有無やタイミングが同じであっても、アクティブ表示の最終表示画像に応じて、表示画像87AKF1～87AKF3に決定する割合が異なる。このような決定割合の設定により、アクティブ表示の表示態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、アクティブ表示と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0652】

図11-15に示す特徴部89AKに関する促進演出の決定例89AK01では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、示唆演出の実行有無や、示唆演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像87AKF1の決定割合が80/100(=80%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像87AKF1の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が40/100(=40%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像87AKD1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が20/100(=20%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、示唆演出の表示画像87AKD1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が60/100(=60%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像87AKD2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が30/100(=30%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、示唆演出の表示画像87AKD2である場合には、表示画像

87AKF1の決定割合が $10/100 (=10\%)$ であり、表示画像87AKF2の決定割合が $10/100 (=10\%)$ であり、表示画像87AKF3の決定割合が $80/100 (=80\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像87AKD3である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が $0/100 (=0\%)$ であり、表示画像87AKF2の決定割合が $90/100 (=90\%)$ であり、表示画像87AKF3の決定割合が $10/100 (=10\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が $0/100 (=0\%)$ であり、表示画像87AKF2の決定割合が $10/100 (=10\%)$ であり、表示画像87AKF3の決定割合が $90/100 (=90\%)$ である。

10

【0653】

こうした決定例89AK01の決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、示唆演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3以外の決定割合が最も高くなる。例えば示唆演出の表示画像なしである場合と、表示画像87AKD1である場合と、表示画像87AKD2である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKF1の決定割合が最も高くなる。また、示唆演出の表示画像87AKD3である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKE2の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例89AK01の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、示唆演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定により、表示画像87AKF3を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像87AKF2を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像87AKF3の場合よりも低くなるのに対し、表示画像87AKF1の場合よりも高くなる。表示画像87AKF1を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、示唆演出の演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者が示唆演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

20

30

【0654】

決定例89AK01における決定割合の相違により、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、示唆演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行される。表示画像87AKD3を使用する示唆演出が実行された場合には、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行されず、表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて、異なる割合で決定される。また、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

40

【0655】

決定例89AK01の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のそれぞれが決定される割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出を実行しない表示画像なしの場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $10/100 (=10\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像87AKD1である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $20/100 (=20\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像87AKD2である場合には、表示画像87AK

50

F 2に決定する割合が $30/100 (= 30\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像87AKD3である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $90/100 (= 90\%)$ である。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、示唆演出の表示画像なし、表示画像87AKD1、表示画像87AKD2、表示画像87AKD3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF2の表示となる割合が高くなる。同様に、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合の決定割合を比較すれば、この場合に、示唆演出の表示画像なし、表示画像87AKD1、表示画像87AKD2、表示画像87AKD3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF3の表示となる割合が高くなる。このような決定割合の設定により、示唆演出の実行有無や演出態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、示唆演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0656】

図11-16は、変形例となる促進演出の決定例を示している。例えば特徴部87AKに関する促進演出の決定例87AK51のうち、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じた割合で、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のいずれかに決定してもよい。演出決定処理のステップ87AKS106では、カットイン演出の演出態様が表示画像87AKE3の表示による演出態様であるときに、パチンコ遊技機1における設定値に応じた促進演出の決定例として、図11-16に示す決定例87AK61となる場合があればよい。

【0657】

図11-16に示す促進演出の決定例87AK61では、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値にかかわらず、表示画像87AKF1の決定割合が $0/100 (= 0\%)$ であり、表示画像87AKF2の決定割合が $90/100 (= 90\%)$ であり、表示画像87AKF3の決定割合が $10/100 (= 10\%)$ である。これに対し、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なる。このような場合において、表示画像87AKF1の決定割合は $0/100 (= 0\%)$ で同一である一方で、表示画像87AKF2の決定割合は、設定値が1であれば $35/100 (= 35\%)$ であり、設定値が2であれば $30/100 (= 30\%)$ であり、設定値が3であれば $25/100 (= 25\%)$ であり、設定値が4であれば $20/100 (= 20\%)$ であり、設定値が5であれば $15/100 (= 15\%)$ であり、設定値が6であれば $10/100 (= 10\%)$ である。これに対応して、表示画像87AKF3の決定割合は、設定値が1であれば $65/100 (= 65\%)$ であり、設定値が2であれば $70/100 (= 70\%)$ であり、設定値が3であれば $75/100 (= 75\%)$ であり、設定値が4であれば $80/100 (= 80\%)$ であり、設定値が5であれば $85/100 (= 85\%)$ であり、設定値が6であれば $90/100 (= 90\%)$ である。

【0658】

こうした決定例87AK61の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを表示する演出態様となる比率を、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、カットイン演出の演出態様が表示画像87AKE3の表示であった場合に、促進演出は、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、パチン

コ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【0659】

促進演出の演出態様は、表示画像 87AKF3 の表示により「激熱!!」のメッセージを報知する所定態様としての演出態様になる。促進演出の演出態様が、このような所定態様となる比率は、表示結果が「大当り」となる複数回の可変表示に伴い、カットイン演出や促進演出が繰返し実行されることで把握できる。遊技者は、表示結果が「大当り」となる可変表示において、カットイン演出の表示画像 87AKE3 であった場合に促進演出が所定態様となる比率を把握することで、パチンコ遊技機 1 における設定値を認識できる。パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値であれば、可変表示の表示結果が「大当り」になりやすく大当り遊技状態に制御されやすい。したがって、賞球の獲得といった遊技価値の付与を期待する遊技者は、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値であることを期待するので、表示結果が「大当り」となる複数回の可変表示において、促進演出が所定態様となる比率などから設定値を認識可能にすることで、遊技意欲が高められる。

10

【0660】

なお、カットイン演出に使用する表示画像なしの場合や、表示画像 87AKE1、87AKE2 のいずれかである場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1～87AKF3 の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1～87AKF3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像 87AKF3 の決定割合は、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像 87AKF3 の表示により期待度が高い所定態様（大Vコン表示）の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。

20

【0661】

特徴部 88AK に関する促進演出の決定例 88AK01 のうち、例えば第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 87AKC4 である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1～87AKF3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 87AKC4 である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値にかかわらず、表示画像 87AKF1 の決定割合が 0/100 (=0%) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 90/100 (=90%) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 10/100 (=10%) である。これに対し、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 87AKC4 である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当り」である場合において、表示画像 87AKF1 の決定割合は 0/100 (=0%) で同一である一方で、表示画像 87AKF2 の決定割合は、設定値が 1 であれば 35/100 (=35%) であり、設定値が 2 であれば 30/100 (=30%) であり、設定値が 3 であれば 25/100 (=25%) であり、設定値が 4 であれば 20/100 (=20%) であり、設定値が 5 であれば 15/100 (=15%) であり、設定値が 6 であれば 10/100 (=10%) であってもよい。これに対応して、表示画像 87AKF3 の決定割合は、設定値が 1 であれば 65/100 (=65%) であり、設定値が 2 であれば 70/100 (=70%) であり、設定値が 3 であれば 75/100 (=75%) であり、設定値が 4 であれば 80/100 (=80%) であり、設定値が 5 であれば 85/100 (=85%) であり、設定値が 6 であれば 90/100 (=90%) であってもよい。

30

40

50

。こうした決定割合の設定により、例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行されることでアクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4であった場合に、促進演出は、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。また、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い変化演出や促進演出が繰返し実行されることで、促進演出が所定態様となる比率などを遊技者が把握できれば、パチンコ遊技機1における設定値を認識できるので、遊技者の遊技意欲が高められる。

10

【0662】

なお、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4以外である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像87AKF3の表示により期待度が高い所定態様（大Vコン表示）の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。その他、変化演出の実行なしである場合や、第1タイミングのみ、または、第2タイミングのみで実行する場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。

20

【0663】

特徴部89AKに関する促進演出の決定例89AK01のうち、例えば示唆演出の表示画像87AKD3である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば示唆演出の表示画像87AKD3である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値にかかわらず、表示画像87AKF1の決定割合が0/100（＝0％）であり、表示画像87AKF2の決定割合が90/100（＝90％）であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100（＝10％）である。これに対し、示唆演出の表示画像87AKD3である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合において、表示画像87AKF1の決定割合は0/100（＝0％）で同一である一方で、表示画像87AKF2の決定割合は、設定値が1であれば35/100（＝35％）であり、設定値が2であれば30/100（＝30％）であり、設定値が3であれば25/100（＝25％）であり、設定値が4であれば20/100（＝20％）であり、設定値が5であれば15/100（＝15％）であり、設定値が6であれば10/100（＝10％）であってもよい。これに対応して、表示画像87AKF3の決定割合は、設定値が1であれば65/100（＝65％）であり、設定値が2であれば70/100（＝70％）であり、設定値が3であれば75/100（＝75％）であり、設定値が4であれば80/100（＝80％）であり、設定値が5であれば85/100（＝85％）であり、設定値が6であれば90/100（＝90％）であってもよい。こうした決定割合の設定により、例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、示唆演出の演出態様が表示画

30

40

50

像 8 7 A K D 3 の表示であった場合に、促進演出は、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。また、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い示唆演出や促進演出が繰り返し実行されることで、促進演出が所定態様となる比率などを遊技者が把握できれば、パチンコ遊技機 1 における設定値を認識できるので、遊技者の遊技意欲が高められる。

【0664】

なお、示唆演出に使用する表示画像なしの場合や、表示画像 8 7 A K D 1、8 7 A K D 2 のいずれかである場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合は、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像 8 7 A K F 3 の表示により期待度が高い所定態様（大 V コン表示）の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。

【0665】

アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 3 の決定割合、複数のタイミングに対応した変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 ~ 8 7 A K P 1 - 6 の決定割合、示唆演出の有無や表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 の決定割合、カットイン演出の有無や表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 の決定割合、促進演出に用いる表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合のうち、一部または全部の決定割合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて異なるように設定してもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度が高い演出態様に決定される割合は、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、期待度が高い演出態様の演出である高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。一般に、期待度が高い演出態様の高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合には、一旦は演出により高められた遊技者の期待感が可変表示の表示結果により急激に減退するので、遊技者は遊技継続の意欲が低下または喪失しやすくなる。これに対し、高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることで、遊技者が遊技継続の意欲を喚起されるように、遊技興趣を向上させることができる。

【0666】

なお、アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 3 の決定割合、複数のタイミングに対応した変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 ~ 8 7 A K P 1 - 6 の決定割合、示唆演出の有無や表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 の決定割合、カットイン演出の有無や表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 の決定割合、促進演出に用いる表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合のうち、一部または全部の決定割合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、パチンコ遊技機 1 における設定値が特定の設定値以上であるときと特定の設定値未満であるときとで、異なるように設定してもよい。例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 4 以上であるときには 4 未満であるときよりも、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度

が高い演出態様の決定割合を高くしてもよい。あるいは、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であるときには 6 以外（1～5 のいずれか）であるときよりも、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当り遊技状態に制御される期待度が高い演出態様の決定割合を高くしてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 以外（1～5 のいずれか）であるときには、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、決定割合が 0 / 100（＝0％）であり大当り確定となる演出態様について、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であるときには、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、所定割合で決定可能に設定してもよい。この設定によれば、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 以外（1～5 のいずれか）であるときには大当り確定となる演出態様の演出が実行されながら、可変表示の表示結果が「ハズレ」になった場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であることに確定するので、遊技者が遊技継続の意欲を高められるように、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0667】

その他、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

20

【0668】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

30

【0669】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機 1 における演出の進行または履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないと

40

50

いう限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【0670】

図11-17は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ87AKS041）。ステップ87AKS041では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。このように、可変表示時間の経過は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した特図変動時間の経過として判定可能であればよい。

10

【0671】

ステップ87AKS041にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ87AKS041；No）、示唆演出を実行するための示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS042）。示唆演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（示唆演出制御パターン）において、予め定められていればよい。示唆演出期間である場合には（ステップ87AKS042；Yes）、示唆演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS043）。ステップ87AKS043では、例えば示唆演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて示唆演出を実行できればよい。

20

【0672】

ステップ87AKS042にて示唆演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS042；No）、ステップ87AKS043での制御を実行した後は、変化演出を実行するための変化演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS044）。変化演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（変化演出制御パターン）において、予め定められていればよい。変化演出期間である場合には（ステップ87AKS044；Yes）、変化演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS045）。変化演出期間として、例えば第1タイミングとなるリーチ成立前の期間や、第2タイミングとなるカットイン演出時の期間が予め設定されていればよい。第2タイミングとなるカットイン演出時には、カットイン演出の実行に対応して、アクティブ表示エリア87AKA1における演出画像の表示を変更することで、アクティブ表示の表示態様を変化可能であればよい。

30

【0673】

ステップ87AKS044にて変化演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS044；No）、ステップ87AKS045での制御を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS046）。リーチ演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合には（ステップ87AKS046；Yes）、リーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS047）。

40

【0674】

ステップ87AKS046にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS046；No）、ステップ87AKS047での制御を実行した後は、カットイン演出を実行するためのカットイン演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS048）。カットイン演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（カットイン演出制御パターン）において、

50

予め定められていればよい。カットイン演出期間である場合には（ステップ87AKS048；Yes）、カットイン演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS049）。カットイン演出期間は、可変表示開始設定処理のステップ87AKS026により可変表示の開始に伴いアクティブ表示となる演出画像の表示が開始された後に、ステップ87AKS052にて動作演出期間であると判定されるより前に、カットイン演出を実行可能となるように予め設定されていればよい。このような設定により、アクティブ表示の表示後であって、動作演出の実行前に、カットイン演出を実行可能であればよい。

【0675】

なお、アクティブ表示、動作演出、カットイン演出の順序は、任意に変更されたものであってもよい。例えばカットイン演出を実行した後にアクティブ表示が開始され、その後に動作演出が実行されてもよい。あるいは、アクティブ表示が開始された後に動作演出が実行され、その後にカットイン演出が実行されてもよい。

【0676】

ステップ87AKS048にてカットイン演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS048；No）、ステップ87AKS049での制御を実行した後は、促進演出を実行するための促進演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS050）。促進演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（カットイン演出制御パターン）において、予め定められていればよい。促進演出期間である場合には（ステップ87AKS050；Yes）、促進演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS051）。促進演出期間では、促進演出の実行に伴い、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間となればよい。有効検出期間では、例えばコントローラセンサユニット35Aからの検出信号に基づいて、Vコントローラに対する引き操作といった、スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する遊技者の動作を検出可能にすればよい。

【0677】

ステップ87AKS050にて促進演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS050；No）、ステップ87AKS051での制御を実行した後は、動作演出を実行するための動作演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS052）。動作演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。なお、促進演出を開始してからの有効検出期間において、Vコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿を引き操作する動作といった、遊技者による特定動作が検出されなかった場合には、動作演出期間が開始されないようにしてもよい。あるいは、特定動作が検出されなかった場合でも、動作演出用の特定タイミングに達した場合には、動作演出期間が開始されるようにしてもよい。動作演出期間である場合には（ステップ87AKS052；Yes）、動作演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS053）。

【0678】

動作演出を実行するために検出する遊技者の特定動作は、Vコントローラに対する押し操作といった、引き操作とは異なりスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する動作であってもよい。あるいは、遊技者の特定動作は、プッシュボタン31Bを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、動作演出に相当する任意の演出を実行可能にしてもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電氣的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいて演出を実

10

20

30

40

50

行可能にしてもよい。

【0679】

ステップ87AKS052にて動作演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS052；No）、ステップ87AKS053での制御を実行した後は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、飾り図柄の可変表示動作を含め、その他の可変表示中における演出を実行するための制御が行われ（ステップ87AKS054）、可変表示中演出処理を終了する。

【0680】

ステップ87AKS041にて可変表示時間が経過した場合には（ステップ87AKS041；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ87AKS055）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ87AKS055；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0681】

ステップ87AKS055にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ87AKS055；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ87AKS056）。このときには、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ87AKS057）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ87AKS058）、可変表示中演出処理を終了する。

【0682】

図11-18～図11-22は、飾り図柄の可変表示や各種演出の実行例を示している。図11-18は、可変表示の開始となる変動開始からリーチ成立前の第1タイミングに対応した示唆演出が実行されるまでの実行例を示している。図11-19は、リーチ成立前の第1タイミングに対応した変化演出が実行された後に、非リーチ（ハズレ）の場合に可変表示の終了となる変動終了や非リーチ（ハズレ）以外の場合に可変表示がリーチ態様となるリーチ成立の実行例を示している。図11-20は、ノーマル（ハズレ）の場合に可変表示の終了となる変動終了の実行例と、スーパーリーチとなるリーチ演出が開始されるスーパー発展からカットイン演出時の第2タイミングに対応した示唆演出が実行されるまでの実行例とを示している。図11-21は、カットイン演出時の第2タイミングに対応した変化演出が実行された後に、促進演出が実行される場合の実行例を示している。図11-22は、動作演出が実行されてから可変表示の終了となる変動終了までの実行例を示している。

【0683】

図11-18（A）に示す演出実行例87AKM01の可変表示が開始される変動開始に対応して、可変表示開始設定処理のステップ87AKS022にて実行した演出決定処理では、アクティブ表示における最終表示画像や変化演出の変化パターン、示唆演出の演出態様、カットイン演出の演出態様、促進演出の動作態様などが決定される。演出実行例87AKM01における変動開始の後には、第1タイミングとなるリーチ成立前に対応して、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出が実行可能になる。図11-18（B1）は、第1タイミングに対応して表示画像87AKD1の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例87AKM11を示している。図11-18（B2）は、第1タイミングに対応して表示画像87AKD2の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例87AKM12を示している。図11-18（B3）は、第1タイミングに対応して表示画像87AKD3の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例87AKM13を示している。このように、示唆演出は、表示画像87AKD1～87

A K D 3のいずれを使用するかに応じて、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。なお、第1タイミングに対応して変化演出を実行しない場合のうち、演出決定処理のステップ87AKS103にてガセ示唆演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には、示唆演出が実行されずに飾り図柄の可変表示が進行する。第1タイミングとなるリーチ成立前に対応して、演出実行例87AKM11～87AKM13のいずれかにおける示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合と実行されない場合とがある。このうち、変化演出が実行される場合には、演出決定処理のステップ87AKS103にて決定された第1タイミングの変化パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。

【0684】

図11-19(A1)は、第1タイミングの変化パターンなしに対応して、変化演出が実行されない場合の演出実行例87AKM21を示している。演出実行例87AKM21のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC1が表示されることで、アクティブ表示の表示態様が白色表示のまま変化しない。この場合に、演出実行例87AKM11～87AKM13のいずれかにおける示唆演出は、変化演出がない場合に実行されるガセ示唆演出となる。ただし、図11-11(B)に示された決定例87AKM32では、演出実行例87AKM13のような表示画像87AKD3の表示による示唆演出が実行された場合であれば、変化パターン87AKP1-1～87AKP1-6のいずれかに決定されているので、ガセ示唆演出となることがない。

【0685】

図11-19(A2)は、第1タイミングに対応して変化パターン87AKP1-1による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM22を示している。演出実行例87AKM22のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC2を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。図11-19(A3)は、第1タイミングに対応して変化パターン87AKP1-2による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM23を示している。演出実行例87AKM23のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC3を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。図11-19(A4)は、第1タイミングに対応して変化パターン87AKP1-3による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM24を示している。演出実行例87AKM24のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC4を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【0686】

演出実行例87AKM01の可変表示が開始された後に、第1タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例87AKM11～87AKM13のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-1による変化演出では、演出実行例87AKM22のような表示画像87AKC2がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。演出実行例87AKM01の可変表示が開始された後に、第1タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例87AKM11～87AKM13のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-2による変化演出では、演出実行例87AKM23のような表示画像87AKC3がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。演出実行例87AKM01の可変表示が開始された後に、第1タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例87AKM11～87AKM13のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-3による変化演出では、演出実行例87AKM24のような表示画像87AKC4がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

10

20

30

40

50

【0687】

演出実行例87AKM21の場合に、非リーチ変動パターンによる可変表示では、例えば図11-19(B1)に示す演出実行例87AKM31のような非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。演出実行例87AKM21の場合に、非リーチ変動パターン以外の変動パターンによる可変表示では、例えば図11-19(B2)に示す演出実行例87AKM32のように飾り図柄の可変表示がリーチ態様となることで、リーチ成立となる。リーチ成立の後には、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されて可変表示が終了する場合と、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるスーパー発展の場合とがある。

【0688】

図11-20(A1)は、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行された場合に、リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで可変表示が終了する変動終了の演出実行例87AKM41を示している。図11-20(A2)は、ノーマルリーチとなるリーチ演出がスーパーリーチとなるリーチ演出に発展するスーパー発展の演出実行例87AKM42を示している。演出実行例87AKM42のようにスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄が縮小表示されてもよい。また、画像表示装置5の画面上における所定位置には、小図柄表示エリアが配置されてもよい。小図柄表示エリアは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも小さく、例えば画像表示装置5の画面上における右下方部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリアでは、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。このように、画像表示装置5の画面上に設けられた小図柄表示エリアでは、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。小図柄表示エリアでは、簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。

【0689】

演出実行例87AKM42におけるスーパー発展に続いて、図11-20(B)に示す演出実行例87AKM43のようにスーパーリーチとなるリーチ演出が進行すればよい。演出実行例87AKM43におけるリーチ演出の後には、第2タイミングとなるカットイン演出時に対応して、カットイン演出の実行とともに、あるいは、カットイン演出の実行なしに、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出が実行可能になる。図11-20(C1)は、カットイン演出が実行されない場合に、第2タイミングに対応して表示画像87AKD1の表示による示唆演出が実行される演出実行例87AKM51を示している。演出決定処理のステップ87AKS105にてカットイン演出に使用する表示画像なしに決定されることで、カットイン演出を実行しない場合でも、演出決定処理のステップ87AKS103では第2タイミングに対応した示唆演出の表示画像を決定した場合には、第2タイミングとなるカットイン演出時にカットイン演出が実行されなくても、示唆演出を実行することができる。図11-20(C2)は、表示画像87AKE2の表示によるカットイン演出が実行される場合に、第2タイミングに対応して表示画像87AKD2の表示による示唆演出が実行される演出実行例87AKM52を示している。図11-20(C3)は、表示画像87AKE3の表示によるカットイン演出が実行される場合に、第2タイミングに対応して表示画像87AKD3の表示による示唆演出が実行される演出実行例87AKM53を示している。第2タイミングとなるカットイン演出

時に対応して、演出実行例 87AKM51～87AKM53 のいずれかにおける示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される。このときには、演出決定処理のステップ 87AKS103 にて決定された第 2 タイミングの変化パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。

【0690】

図 11-21 (A1) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-1 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM61 を示している。演出実行例 87AKM62 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC2 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。図 11-21 (A2) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-2 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM62 を示している。演出実行例 87AKM62 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC3 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。図 11-21 (A3) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-3 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM63 を示している。演出実行例 87AKM63 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC4 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【0691】

演出実行例 87AKM42、87AKM43 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 87AKM51～87AKM53 のように、表示画像 87AKD1～87AKD3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 87AKP1-1 による変化演出では、演出実行例 87AKM61 のような表示画像 87AKC2 がアクティブ表示エリア 87AKA1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。演出実行例 87AKM42、87AKM43 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 87AKM51～87AKM53 のように、表示画像 87AKD1～87AKD3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 87AKP1-2 による変化演出では、演出実行例 87AKM62 のような表示画像 87AKC3 がアクティブ表示エリア 87AKA1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。演出実行例 87AKM42、87AKM43 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 87AKM51～87AKM53 のように、表示画像 87AKD1～87AKD3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 87AKP1-3 による変化演出では、演出実行例 87AKM63 のような表示画像 87AKC4 がアクティブ表示エリア 87AKA1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。第 2 タイミングに対応したカットイン演出、示唆演出、変化演出の一部または全部が実行された後、あるいは、これらの演出が実行されずにリーチ演出が進行した後には、遊技者の動作を促進する促進演出が実行される。

【0692】

図 11-21 (B1) は、演出実行例 87AKM63 に続いて、表示画像 87AKF1 の表示による促進演出が実行される演出実行例 87AKM71 を示している。図 11-21 (B2) は、演出実行例 87AKM63 に続いて、表示画像 87AKF2 の表示による促進演出が実行される演出実行例 87AKM72 を示している。図 11-21 (B3) は、演出実行例 87AKM63 に続いて、表示画像 87AKF3 の表示による促進演出が実行される演出実行例 87AKM73 を示している。第 2 タイミングとなるカットイン演出時の後には、演出実行例 87AKM71 のような表示画像 87AKF1 の表示による小 V コン表示の演出態様で促進演出が実行される場合と、演出実行例 87AKM72 のような表示画像 87AKF2 の表示による中 V コン表示の演出態様で促進演出が実行される場合と、演出実行例 87AKM73 のような表示画像 87AKF3 の表示による大 V コン表示

の演出態様で促進演出が実行される場合とがある。演出決定処理のステップ 87AKS106では、特徴部 87AKに関する促進演出の決定例 87AK51、特徴部 88AKに関する促進演出の決定例 88AK01、特徴部 89AKに関する促進演出の決定例 89AK01など、特徴部 87AK～89AKに応じた割合で、促進演出に使用する表示画像 87AKF1～87AKF3のいずれかに決定される。促進演出の実行に伴い、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間となる。有効検出期間では、Vコントローラに対する引き操作といった、遊技者がスティックコントローラ 31Aの操作桿を傾倒操作する動作を検出可能にする。有効検出期間において遊技者の動作を検出した結果に基づいて、動作演出を実行することができる。

【0693】

図 11-22 (A1)は、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して動作演出が実行された場合の演出実行例 87AKM81を示している。この場合には、例えば図 11-22 (B1)に示す演出実行例 87AKM91のようなリーチハズレとなる確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。

【0694】

図 11-22 (A2)は、可変表示の表示結果が「大当たり」に対応して動作演出が実行された場合の演出実行例 87AKM82を示している。この場合には、例えば図 11-22 (B2)に示す演出実行例 87AKM92のような大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。

【0695】

このように、遊技者の動作を促進する促進演出は、カットイン演出の実行有無や演出態様、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示の最終表示画像、示唆演出の実行有無や演出態様など、他の演出や表示の状態に応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができる。また、促進演出の演出態様により、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。また、示唆演出、変化演出、カットイン演出は、遊技者の動作を検出せずに実行可能である。こうした遊技者の動作を検出せずに実行可能な演出の実行有無や演出態様、タイミングに応じて、異なる割合で所定態様により促進演出を実行することができる。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感が演出によって適切に高められ、遊技興趣を向上させることができる。

【0696】

この発明は上記の実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。例えば特徴部 88AKに関する促進演出の決定例 88AK01や、特徴部 89AKに関する促進演出の決定例 89AK01のように、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず促進演出の演出態様を決定可能な構成では、カットイン演出が実行されなくてもよい。

【0697】

促進演出は、促進演出とは異なる任意の演出における実行有無、演出態様、タイミング、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができればよい。例えば「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その実行有無や演出態様、タイミングに応じて、促進演出の演出態様が所定態様となる割合を異ならせてもよい。「擬似連」の可変表示演出は、可変表示が開始された後に一旦仮停止させた後に、再度可変表示を実行する再可変表示を、1回または複数回実行可能である。可変表示を仮停止させるときには、例えば擬似連チャンス目といった、予め定められた仮停止態様となればよい。擬似連チャンス目は、飾り図柄の組合せに応じた複数種類の仮停止図柄の組合せを含んでもよい。この場合に、例えば仮停止表示された擬似連チャンス目に応じて、促進演出の演出態様の割合を異ならせてもよい。

【0698】

10

20

30

40

50

「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、再可変表示の実行前と実行後や、各回の再可変表示の実行後に対応して、複数回の促進演出および動作演出を実行可能であってもよい。この場合に、複数回の促進演出のうち、第1促進演出よりも後に実行される第2促進演出は、第1促進演出における実行有無、演出態様、タイミング、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができるようにしてもよい。

【0699】

アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出とともに、あるいは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に代えて、保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出を実行可能であってもよい。この場合には、表示結果判定用の乱数値を含む保留データとして、可変表示に関する保留情報が記憶され、第1保留表示エリア87AKB1や第2保留表示エリア87AKB2では、保留情報に基づく第1保留表示や第2保留表示が実行される。そして、保留情報に対応する可変表示の開始前に、第1保留表示や第2保留表示の表示態様を、保留情報が特定情報であるか否かに応じて異なる割合で変化させる保留変化演出を実行可能にしてもよい。このような保留変化演出が実行可能な構成において、促進演出は、保留変化演出の実行有無や演出態様、タイミングに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行可能としてもよい。

【0700】

示唆演出、変化演出、カットイン演出、促進演出などの演出態様は、一部または全部の演出態様について、異なる表示画像の表示によって演出態様が相違するものに限定されず、各種の演出装置を用いた任意の演出態様が相違するものであってもよい。例えば表示画像の表示とともに、あるいは、表示画像の表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音出力態様、遊技効果ランプ9や演出用LEDなどの発光部材における発光態様、演出用可動部材における動作態様、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、複数の演出態様のうちいずれかにより演出が実行されてもよい。

【0701】

有利状態は大当り遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当り確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC4や、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3は、これらの有利状態に制御されるか否かに応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【0702】

遊技者にとって有利な有利状態として、可変表示結果が「小当り」となる確率が高くなるKT（小当りタイム）状態に制御されてもよい。例えば、大当り遊技状態が終了した後に、所定割合（100%を含む）でKT状態に制御されるようにすればよい。なお、KT状態になっていない遊技状態を非KT状態ということがある。また、KT状態に制御される期間をKT期間と称し、KT状態に制御されていない期間を非KT期間と称することがある。

【0703】

非KT状態では、第2特図の可変表示時間が非常に長い時間（例えば30分程度）に設定される。これに対し、KT状態では、第2特図の可変表示時間が比較的短い時間（例えば5秒）に設定される。このため、KT状態では、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞が続けて発生する場合、第2特図を用いた可変表示の実

10

20

30

40

50

行頻度が非K T状態のときよりも格段に向上することになる。第1特図や第2特図を用いた可変表示に対応して、可変表示結果が「小当り」に決定される割合は、可変表示結果が「大当り」に決定される割合よりも高くなっている。例えば、99/100(99%)の割合で可変表示結果が「小当り」に決定され、1/100(1%)の割合で可変表示結果が「大当り」に決定される。なお、第1特図を用いた可変表示結果が「小当り」になった場合は、大入賞口が開放される期間が短いので、大入賞口を遊技球が通過(進入)することは困難であり、実質的に賞球となる遊技球の払い出しが行われない。K T状態では、第2特図を用いた可変表示の実行頻度が向上しているので、第2特図を用いた可変表示結果が「小当り」となる頻度も向上して、小当り遊技状態で大入賞口が開放されやすくなる。K T状態では、遊技者が遊技球を右側遊技領域に向けて発射(右打ち)することにより、大入賞口が開放される頻度が非K T状態に比べて向上し、遊技者にとって有利な状態となる。アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1~87AKC4や、促進演出に使用する表示画像87AKF1~87AKF3は、K T状態に制御されるか否かに応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【0704】

各種の制限は、本願発明の達成目的や解決課題その他の趣旨を逸脱しないものであれば、任意の範囲や限界によるものであればよい。制限の範囲は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる条件であればよく、制限の限界は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる内容(例えば止める場合か減らす場合か、減らす程度など)であればよい。

【0705】

(特徴部87AKの課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120などの所定演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像87AKC1~87AKC4に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像87AKF1~87AKF3に応じたVコン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、所定演出実行手段は、例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージなどの所定態様を含む、例えば表示画像87AKE1~87AKE3に応じたメッセージなどの複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出を実行可能であり、例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41のように、特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で所定態様により所定演出が実行され、例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51のように、所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で特殊態様により促進演出が実行され、例えば図11-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0706】

例えば図11-9(B3)に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0707】

例えば図11-9(B3)における第2タイミングのカットイン演出時など、所定演出の実行に対応して、特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0708】

例えばカットイン演出の決定例87AK41において表示画像87AKE1～87AKE3のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0709】

例えば変化パターンの決定例87AK22において第1タイミングが変化パターン87AKP1-3に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0710】

例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0711】

例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0712】

例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0713】

(特徴部88AKの課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当たり遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、特定表

10

20

30

40

50

示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS045 を実行する演出制御用 CPU 120 などの変化演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば演出実行例 87AKM01～87AKM73 などのように、動作演出の実行前である期間から、例えば表示画像 87AKC4 を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像 87AKC1～87AKC4 に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像 87AKF3 を用いた大 V コン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像 87AKF1～87AKF3 に応じた V コン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、例えば図 11-9 (B3) における変化演出の実行可能タイミングなどのように、複数のタイミングのうちいずれかにて変化演出を実行可能であり、例えば図 11-14 における最終表示画像に応じた促進演出の決定例 88AK01 のように、特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で特殊態様により促進演出が実行され、例えば図 11-14 における変化演出に応じた促進演出の決定例 88AK01 のように、促進演出が特殊態様により実行されるときと特殊態様により実行されないときとで、変化演出が実行されるタイミングの選択割合が異なり、例えば図 11-14 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 88AK01 のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0714】

例えば図 11-9 (B3) に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0715】

例えば図 11-9 (B3) における第 2 タイミングのカットイン演出時など、所定演出実行手段による所定演出の実行に対応して、変化演出実行手段により変化演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0716】

例えばカットイン演出の決定例 87AK41 において表示画像 87AKE1～87AKE3 のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で変化演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0717】

例えば変化パターンの決定例 87AK22 において第 1 タイミングが変化パターン 87AKP1-3 に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、変化演出実行手段による変化演出を実行しなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0718】

例えば図 10-6 におけるステップ S6A の設定値変更処理を実行する CPU 103 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0719】

例えば図 10-6 におけるステップ S6A の設定値変更処理を実行する CPU 103 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれか

10

20

30

40

50

により所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0720】

例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0721】

(特徴部89AKの課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、特定表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS043を実行する演出制御用CPU120などの示唆演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像87AKC1~87AKC4に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像87AKF1~87AKF3に応じたVコン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、例えば表示画像87AKD1~87AKD3に応じた示唆態様などの複数の演出態様のうちいずれかにより示唆演出を実行可能であり、例えば図11-11(B)における示唆演出の決定例87AK32のように、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で特定態様により特定表示が表示され、例えば図11-15における示唆演出に応じた促進演出の決定例89AK01のように、促進演出が特殊態様により実行されるか否かに応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより示唆演出が実行され、例えば図11-15における可変表示結果に応じた促進演出の決定例89AK01のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0722】

例えば図11-9(B3)に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0723】

例えば図11-9(B3)における第2タイミングのカットイン演出時など、所定演出実行手段による所定演出の実行に対応して、特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0724】

例えばカットイン演出の決定例87AK41において表示画像87AKE1~87AKE3のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実

10

20

30

40

50

行されたかに応じて、異なる割合で特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0725】

例えば変化パターンの決定例87AK22において第1タイミングが変化パターン87AKP1-3に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0726】

例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0727】

例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0728】

例えば図10-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0729】

- 1 パチンコ遊技機
- 4A 第1特別図柄表示装置
- 4B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 11 主基板
- 12 演出制御基板
- 100 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 103 CPU
- 120 演出制御用CPU

10

20

30

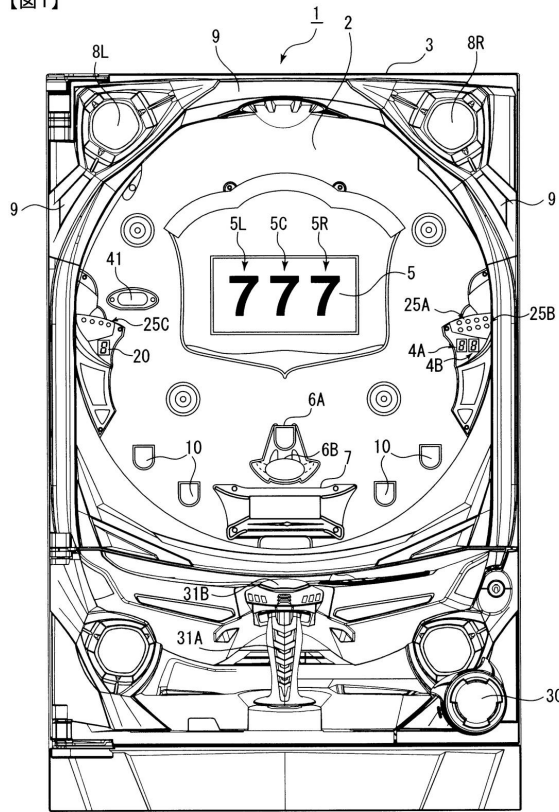
40

50

【図面】

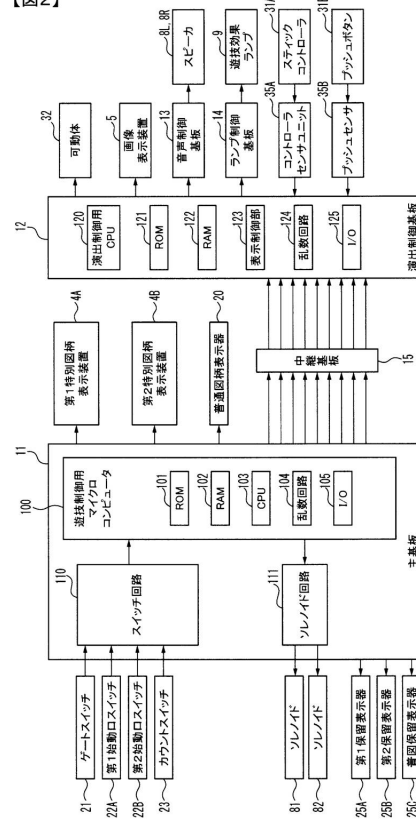
【図 1】

【図 1】



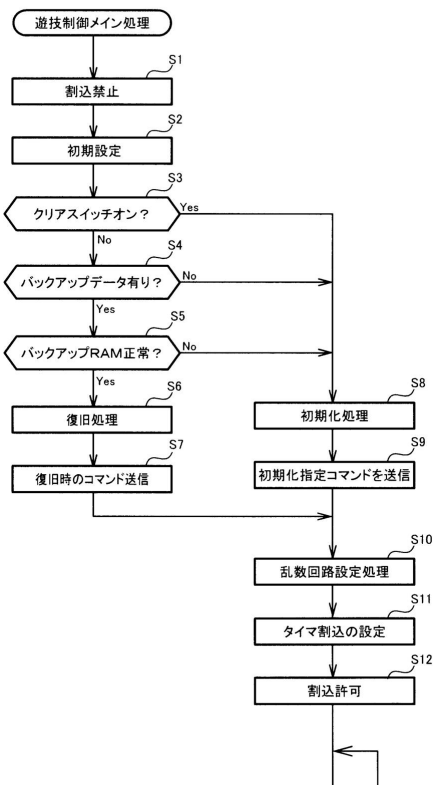
【図 2】

【図 2】



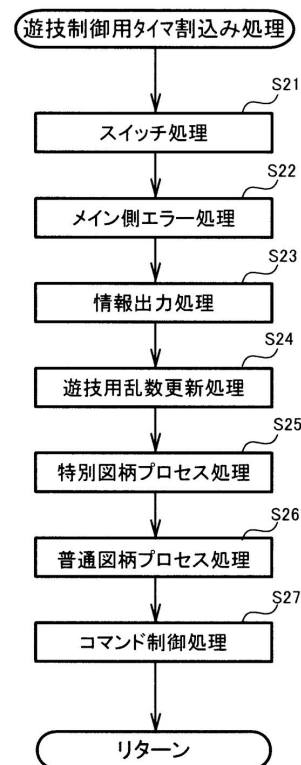
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

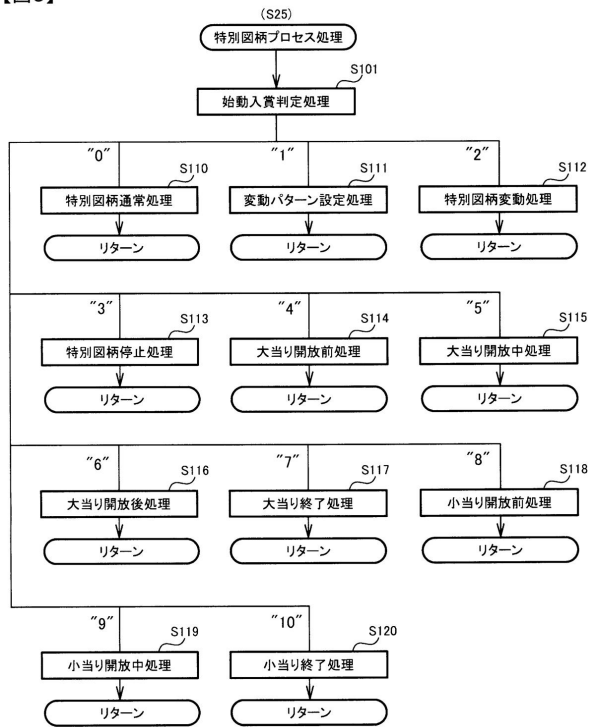
30

40

50

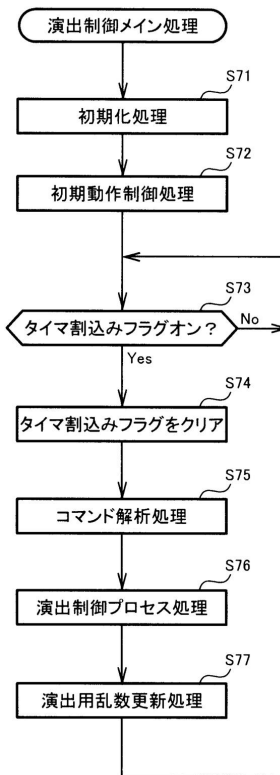
【図 5】

【図5】



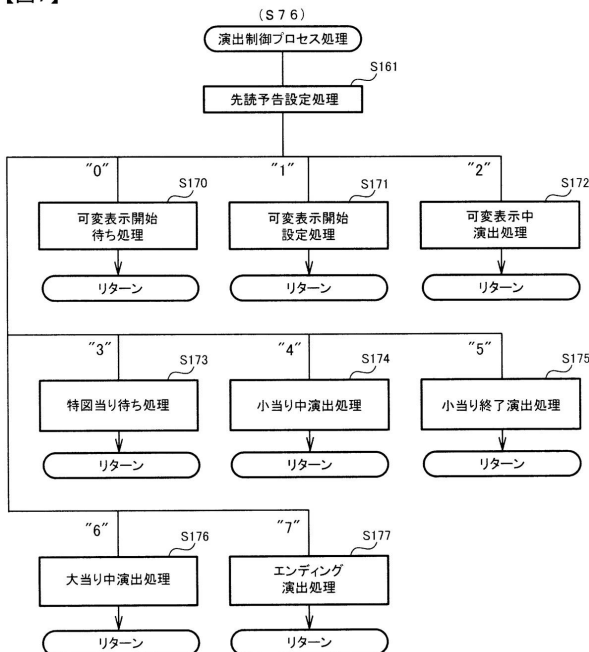
【図 6】

【図6】



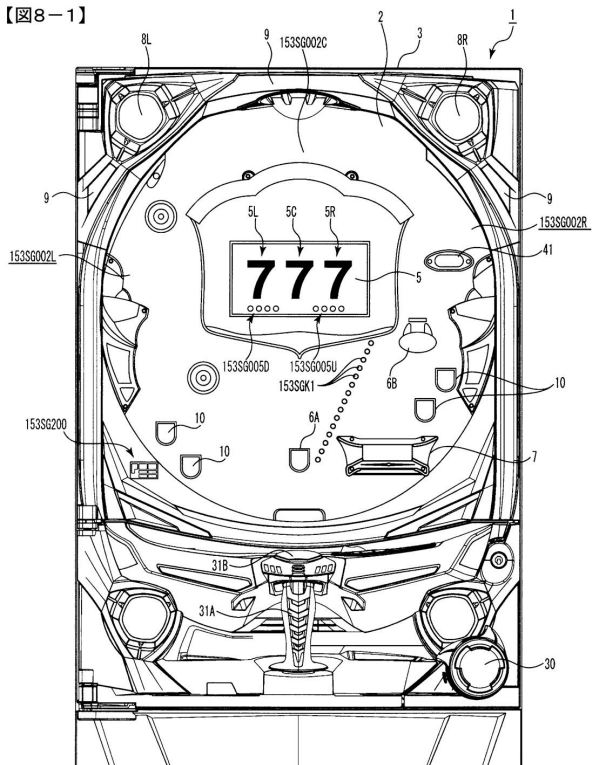
【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】



10

20

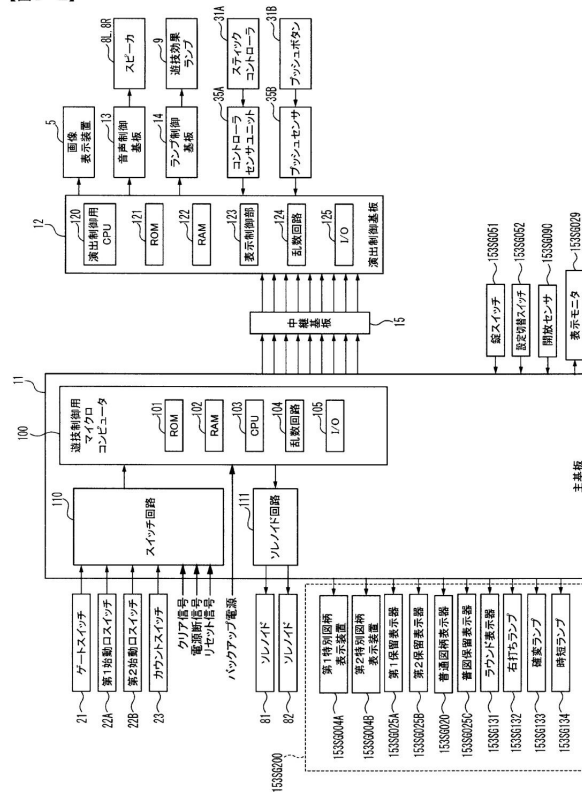
30

40

50

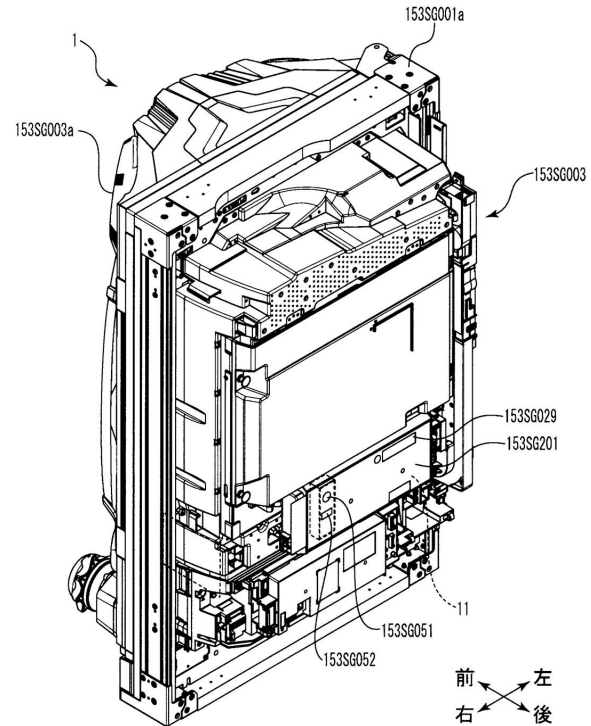
【図 8-2】

【图8-2】



【図 8-3】

【图8-3】



【図 8-4】

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

(B)

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

【図 8-5】

【图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	大当たり種別判定用	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	普通図柄当たり判定用	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 - 6】

【図8-6】

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

【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル	
遊技状態	特図表示結果
通常状態 または時短状態	大当り
	小当り
	はずれ
確変状態	大当り
	小当り
	はずれ

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020〜1237 (確率:1/300)	1020〜1253 (確率:1/280)	1020〜1272 (確率:1/260)	1020〜1292 (確率:1/220)	1020〜1317 (確率:1/200)	1020〜1346 (確率:1/200)
	小当り	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020〜1346 (確率:1/200)	1020〜1383 (確率:1/180)	1020〜1429 (確率:1/160)	1020〜1487 (確率:1/140)	1020〜1556 (確率:1/120)	1020〜1674 (確率:1/100)
	小当り	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル	
遊技状態	特図表示結果
通常状態 または時短状態	大当り
	小当り
	はずれ
確変状態	大当り
	小当り
	はずれ

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020〜1237 (確率:1/300)	1020〜1253 (確率:1/280)	1020〜1272 (確率:1/260)	1020〜1292 (確率:1/220)	1020〜1317 (確率:1/200)	1020〜1346 (確率:1/200)
	小当り	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)	32767〜33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020〜1346 (確率:1/200)	1020〜1383 (確率:1/180)	1020〜1429 (確率:1/160)	1020〜1487 (確率:1/140)	1020〜1556 (確率:1/120)	1020〜1674 (確率:1/100)
	小当り	32767〜33421 (確率:1/200)	32767〜33421 (確率:1/200)	32767〜33421 (確率:1/200)	32767〜33421 (確率:1/200)	32767〜33421 (確率:1/200)	32767〜33421 (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

10

20

【図 8 - 8】

【図8-8】

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

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

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

【図 8 - 9】

【図8-9】

大当り種別

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

30

40

50

【図 8 - 1 0】

【図8-10】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1~997

【図 8 - 1 1】

【図8-11】

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

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

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

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

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

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

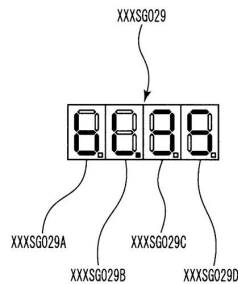
(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

【図 8 - 1 2】

【図8-12】

(A)



(B) 7セグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL.	b L.	00~99
ベース 1 (%)	B1.	b 1.	00~99
ベース 2 (%)	B2.	b 2.	00~99
ベース 3 (%)	B3.	b 3.	00~99

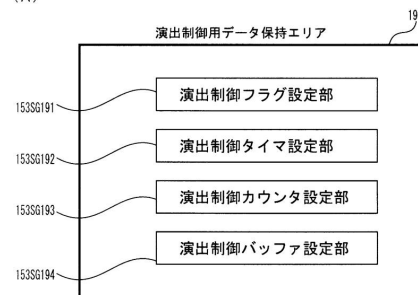
(C) ベース

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

【図 8 - 1 3】

【図8-13】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ					
バッファ番	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H) 0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H) 0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H) 1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H) —
第2特図保留記憶	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
第3特図保留記憶	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —

保留表示フラグ "0" → ○
 保留表示フラグ "1" → ◇
 保留表示フラグ "2" → ☆
 保留表示フラグ "3" → カメラ (青)
 保留表示フラグ "4" → カメラ (赤)

10

20

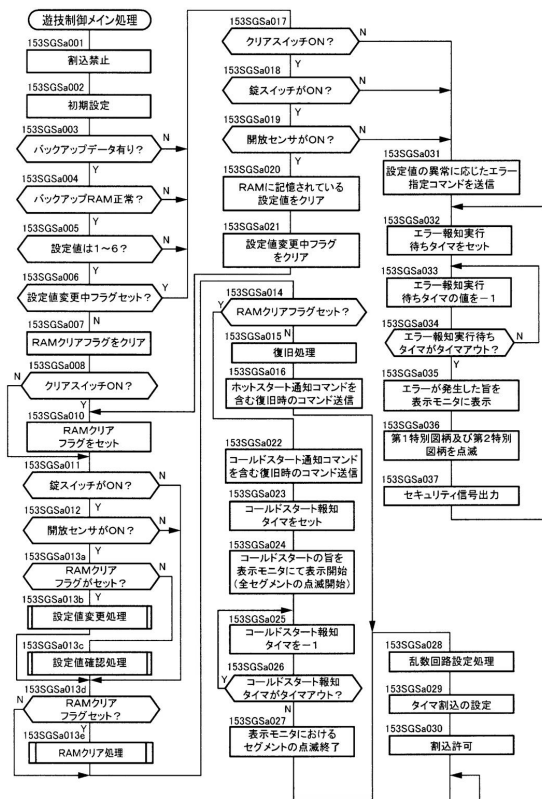
30

40

50

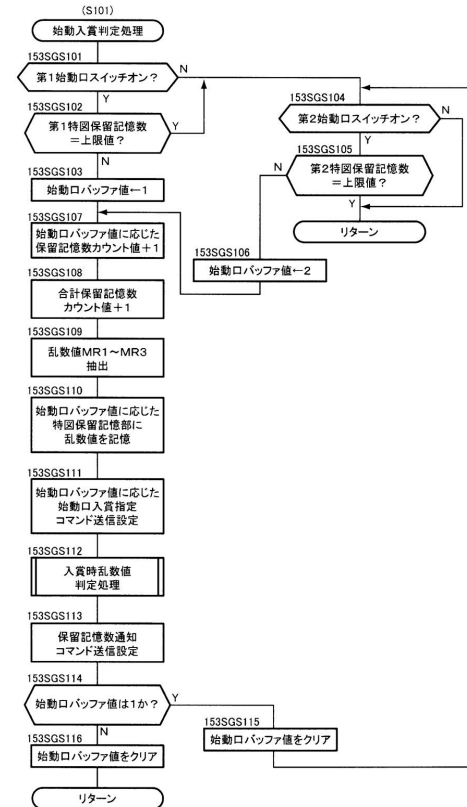
【図 8 - 1 4】

【図8-14】



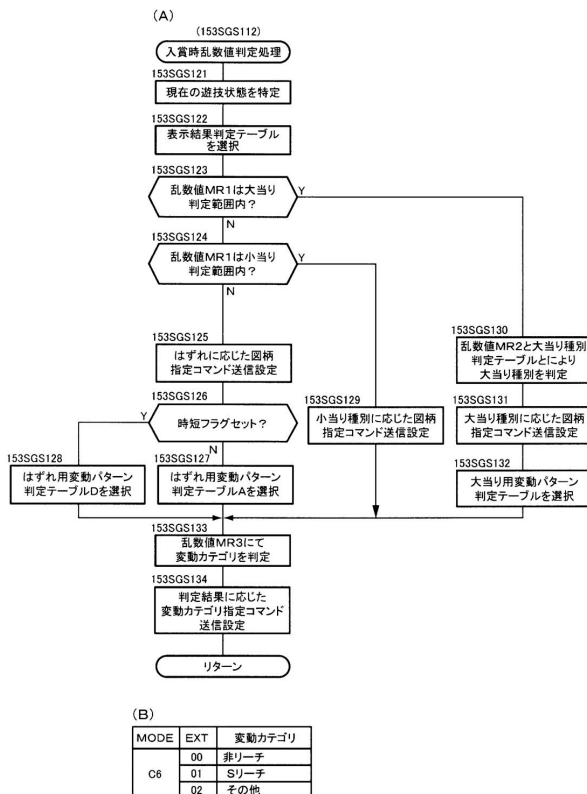
【図 8 - 1 5】

【図8-15】



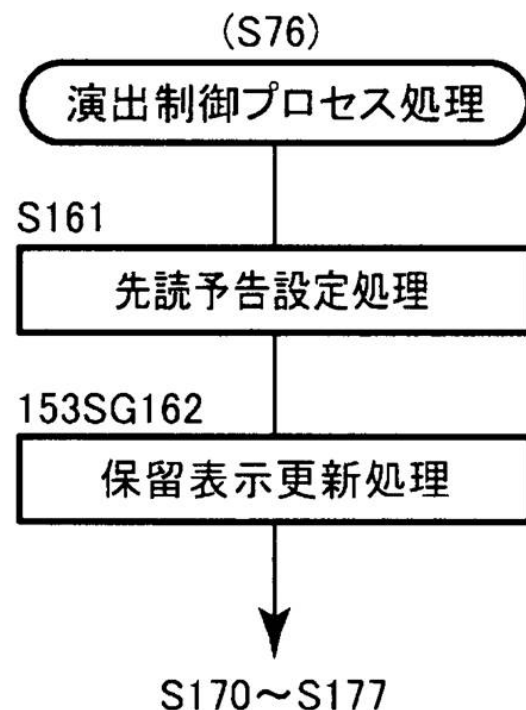
【図 8 - 1 6】

【図8-16】



【図 8 - 1 7】

【図8-17】



10

20

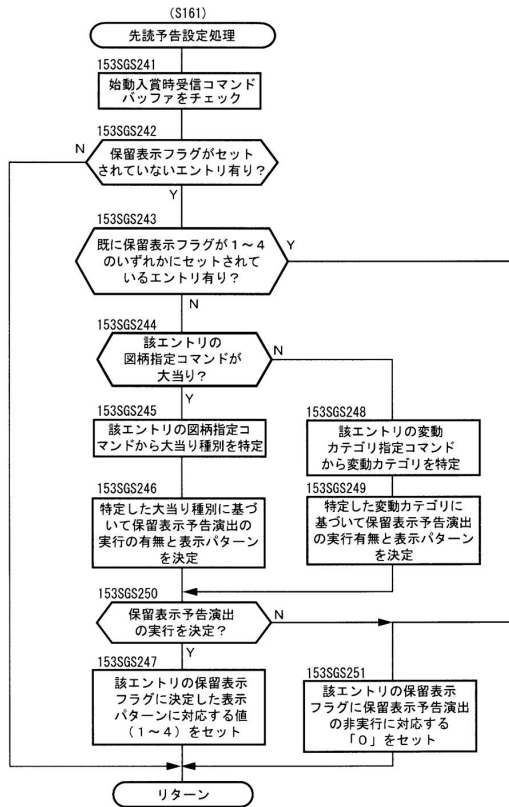
30

40

50

【図 8 - 18】

【図8-18】



【図 8 - 19】

【図8-19】

(A) 表示パターン決定割合 (大当りの場合)

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

(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当りの場合)

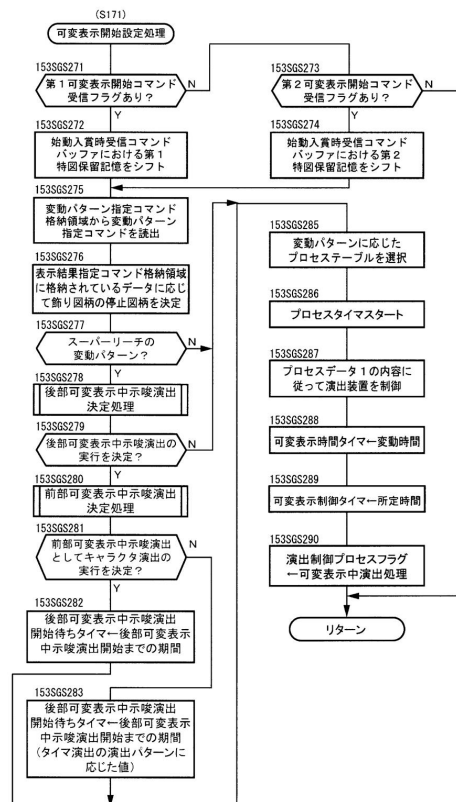
可変表示結果及び 変動カテゴリ	保留表示 予告演出なし ○	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα ◇	表示パターンβ ☆	表示パターンγ カメラ (青)	表示パターンδ カメラ (赤)
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%	0%	0%
はずれ・小当り (その他)	75%	20%	5%	0%	0%
はずれ (Sリーチ)	55%	25%	10%	5%	5%

10

20

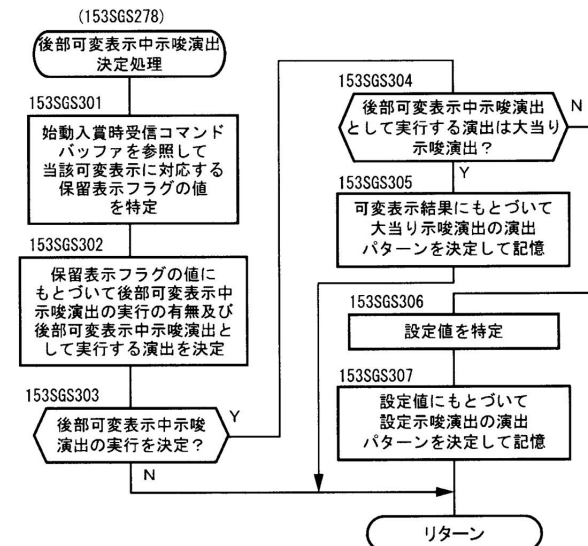
【図 8 - 20】

【図8-20】



【図 8 - 21】

【図8-21】



30

40

50

【図 8 - 2 2】

【図8-22】

(A) 後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

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

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

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

【図 8 - 2 4】

【図8-24】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図 8 - 2 3】

【図8-23】

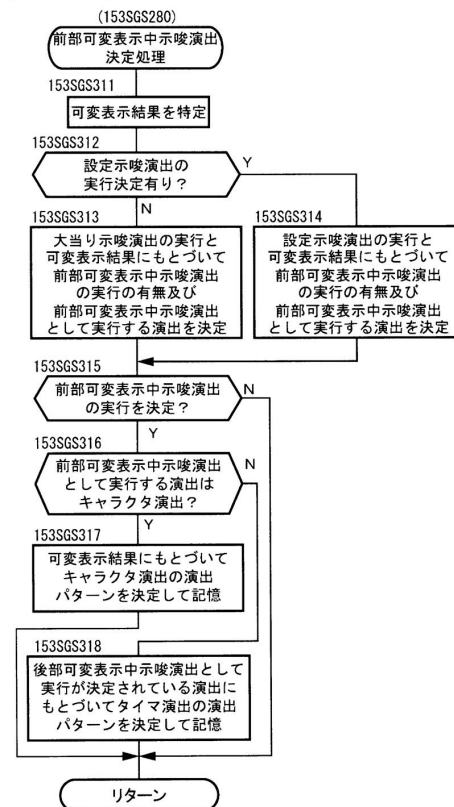
大当り示唆演出の演出パターン決定割合

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

10

【図 8 - 2 5】

【図8-25】



20

30

40

50

【図 8 - 2 6】

【図8-26】

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

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

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

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

(C) キャラクタ演出とタイマ演出の演出パターン

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

(D)

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

【図 8 - 2 7】

【図8-27】

(A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

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

(B) タイマ演出の演出パターン決定割合

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

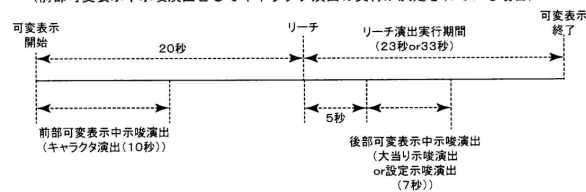
(C) タイマ演出の各演出パターンの内容

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

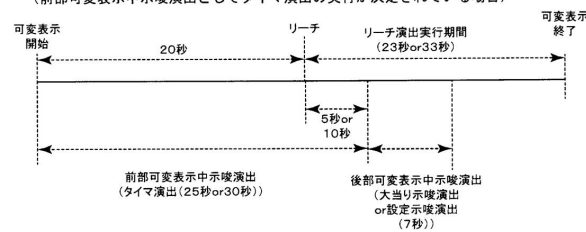
【図 8 - 2 8】

【図8-28】

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



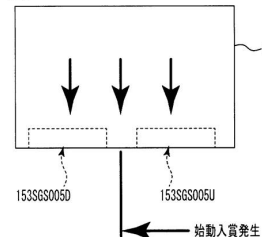
(B) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行が決定されている場合)



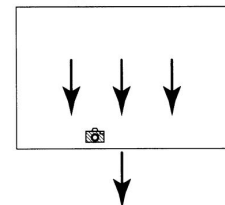
【図 8 - 2 9】

【図8-29】

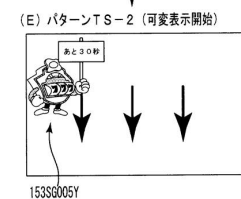
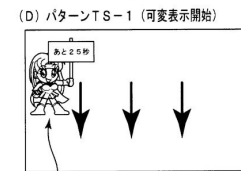
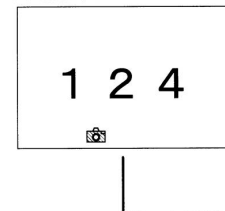
(A)



(B) カメラ保留表示発生



(C) 可変表示終了



10

20

30

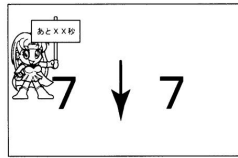
40

50

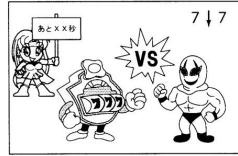
【図 8 - 3 0】

【図8-30】

(F) リーチ



(G) スーパーリーチのリーチ演出開始



(H) タイマが0秒に到達 (タイム演出終了)



(I) パターンAS-1



(J) パターンAS-2



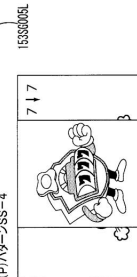
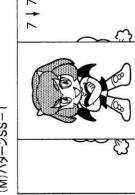
(K) パターンAS-3



【図 8 - 3 1】

【図8-31】

(L) タイマが0秒に到達 (タイム演出終了)



【図 8 - 3 2】

【図8-32】

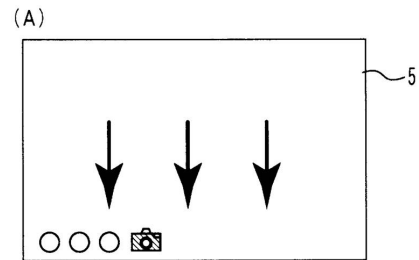
変形例 1 5 3 S G - 1

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

【図 8 - 3 3】

【図8-33】

変形例 1 5 3 S G - 2



153SGS005D

(B) 可変表示中に演出実行



演出画像が重複して視認性低下
演出画像が重複しても視認性低下せず

10

20

30

40

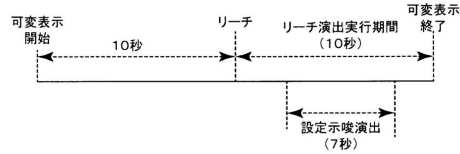
50

【図 8 - 3 4】

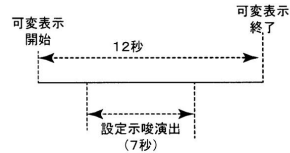
【図8-34】

変形例 1 5 3 S G - 3

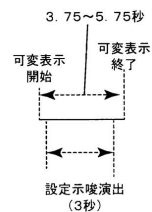
(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



(B) 非リーチ（短縮なし）の可変表示における演出実行期間

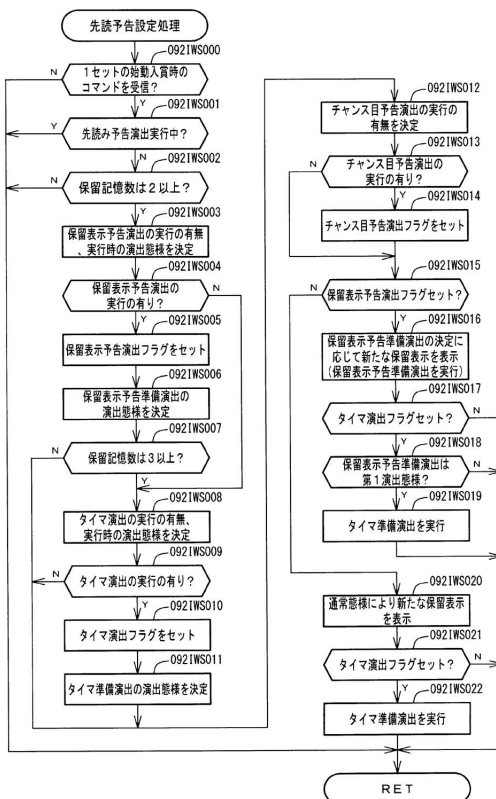


(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



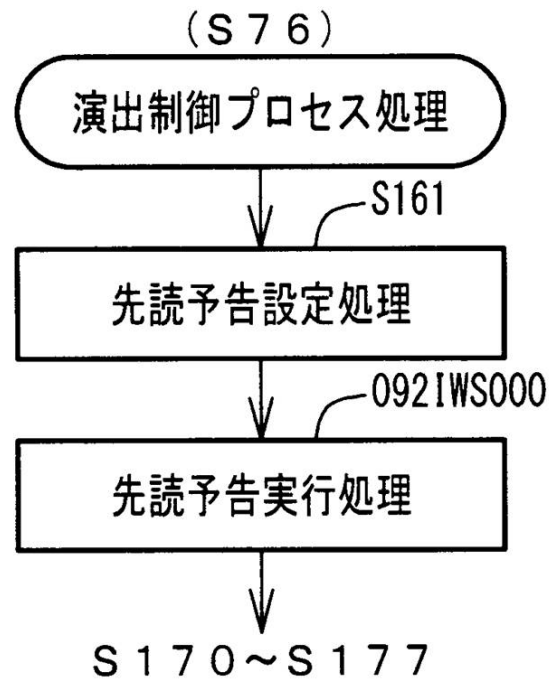
【図 9 - 2】

【図9-2】



【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 3】

【図9-3】

(A) 保留表示予告演出決定テーブル

保留表示予告演出	入賞時判定結果			
	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	大当りA以外の大当り	大当りA
実行なし 通常態様(白色)	99%	55%	40%	10%
実行あり 第1演出態様(青色)	1%	25%	30%	40%
実行あり 第2演出態様(緑色)	0%	15%	20%	30%
実行あり 第3演出態様(赤色)	0%	5%	10%	20%

(B) 保留表示予告準備演出決定テーブル

保留表示予告準備演出	保留表示予告演出		
	第1演出態様(青色)	第2演出態様(緑色)	第3演出態様(赤色)
実行なし	40%	20%	10%
実行あり 第1演出態様(エフェクト小)	60%	70%	70%
実行あり 第2演出態様(エフェクト大)	0%	10%	20%

10

20

30

40

50

【図 9 - 4】

【図9-4】

(A) タイマ演出決定テーブル

タイマ演出	入賞時判定結果		
	非スーパーリーチ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当たり
実行なし	100%	40%	20%
実行あり 第1演出態様(25秒)	0%	50%	50%
実行あり 第2演出態様(30秒)	0%	10%	30%

(B) タイマ準備演出決定テーブル

タイマ準備演出	タイマ演出	
	第1演出態様(25秒)	第2演出態様(30秒)
実行なし	40%	10%
実行あり 第1演出態様(キャラクタA)	60%	70%
実行あり 第2演出態様(キャラクタB)	0%	20%

【図 9 - 5】

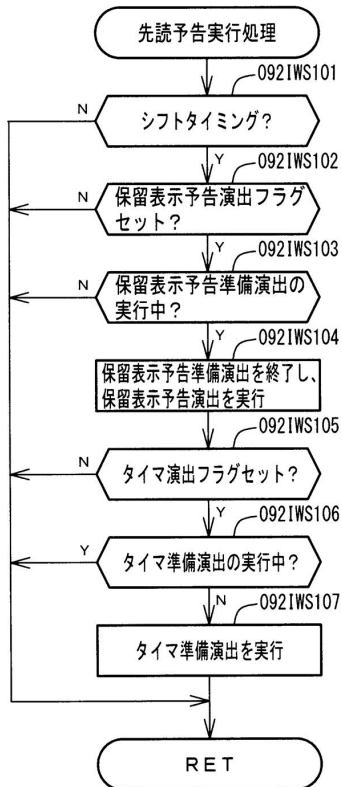
【図9-5】

(A) チャンス目予告演出決定テーブル

チャンス目予告演出	入賞時判定結果			
	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	大当たりA以外の大当たり	大当たりA
実行なし	98%	94%	93%	92%
実行あり	2%	6%	7%	8%

【図 9 - 6】

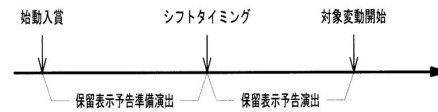
【図9-6】



【図 9 - 7】

【図9-7】

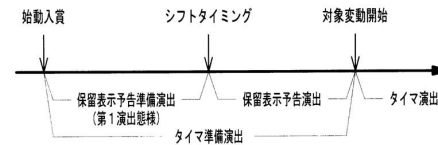
(A) 始動入賞時に保留表示予告演出および準備演出の実行を決定した場合



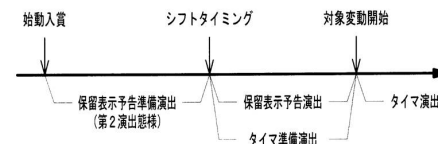
(B) 始動入賞時にタイマ演出および準備演出の実行を決定した場合



(C) 始動入賞時に保留表示予告演出および準備演出（第1演出態様）と、タイマ演出および準備演出との実行を決定した場合



(D) 始動入賞時に保留表示予告演出および準備演出（第2演出態様）と、タイマ演出および準備演出との実行を決定した場合



10

20

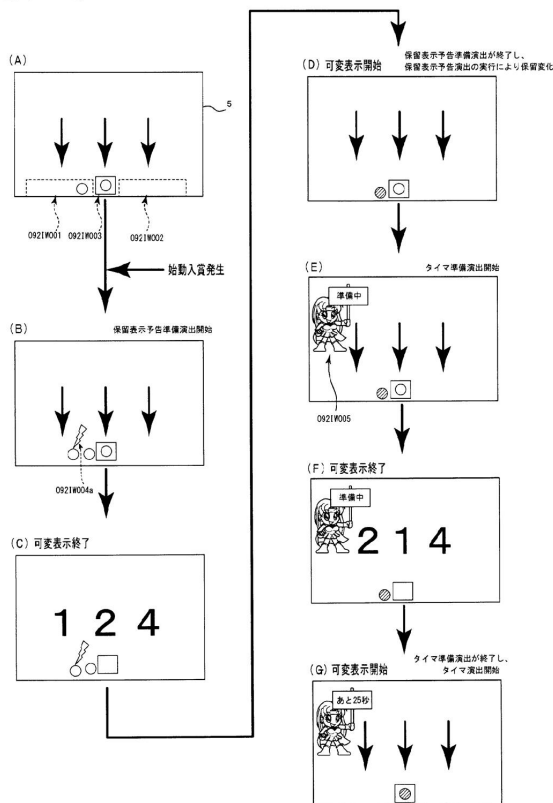
30

40

50

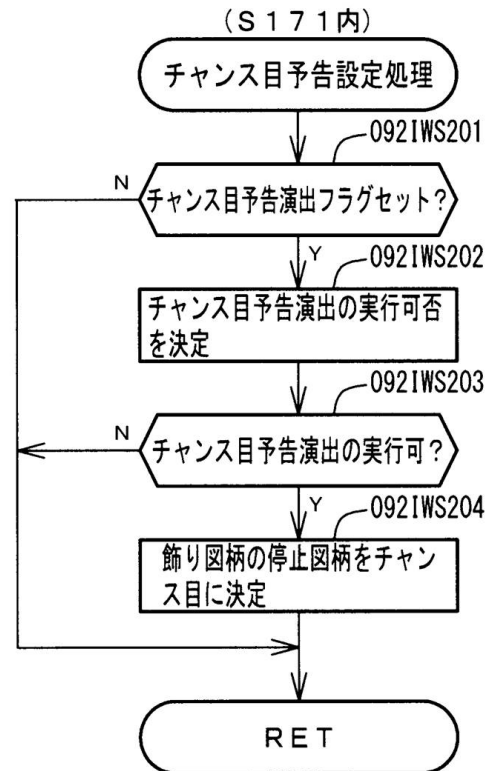
【図 9 - 8】

【図9-8】



【図 9 - 9】

【図9-9】



【図 9 - 10】

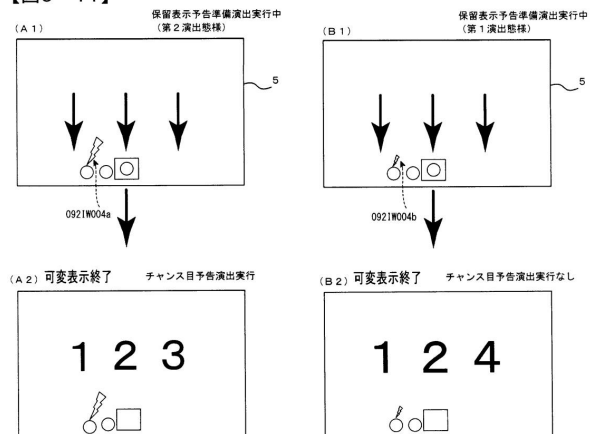
【図9-10】

(A) チャンス目予告実行可否決定テーブル

チャンス目予告演出	各準備演出の実行状況		
	実行なし	第1演出態様で 実行中	第2演出態様で 実行中
実行可	100%	0%	20%
実行否	0%	100%	80%

【図 9 - 11】

【図9-11】



10

20

30

40

50

【図10-1】

【図10-1】

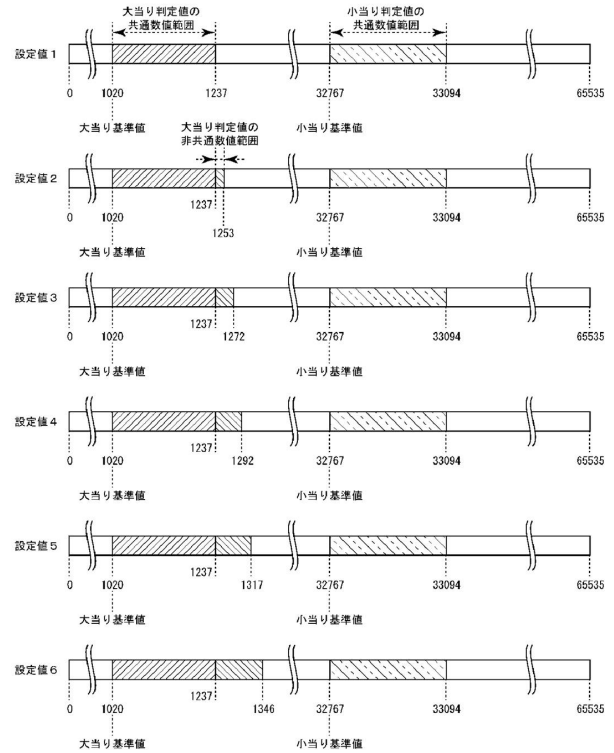
逆技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
または時短状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/160)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

逆技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
または時短状態	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図10-2】

【図10-2】

通常状態または時短状態の場合(第1特図)



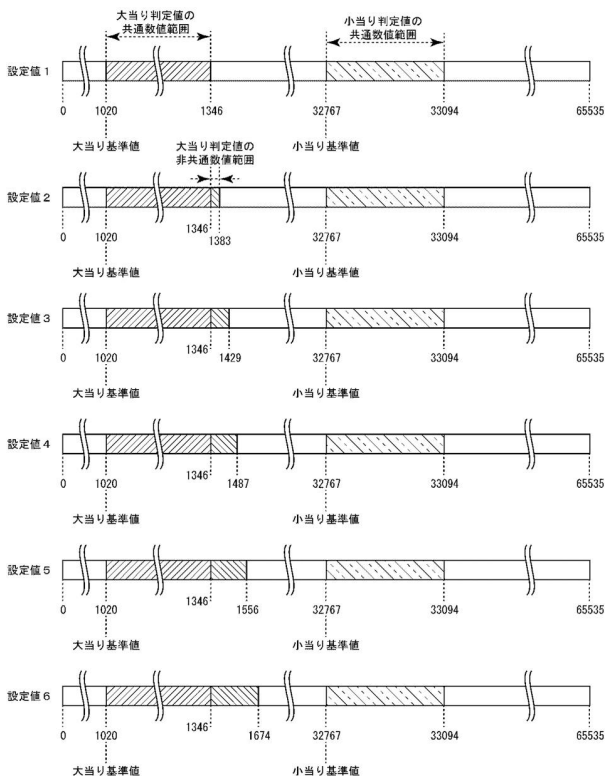
10

20

【図10-3】

【図10-3】

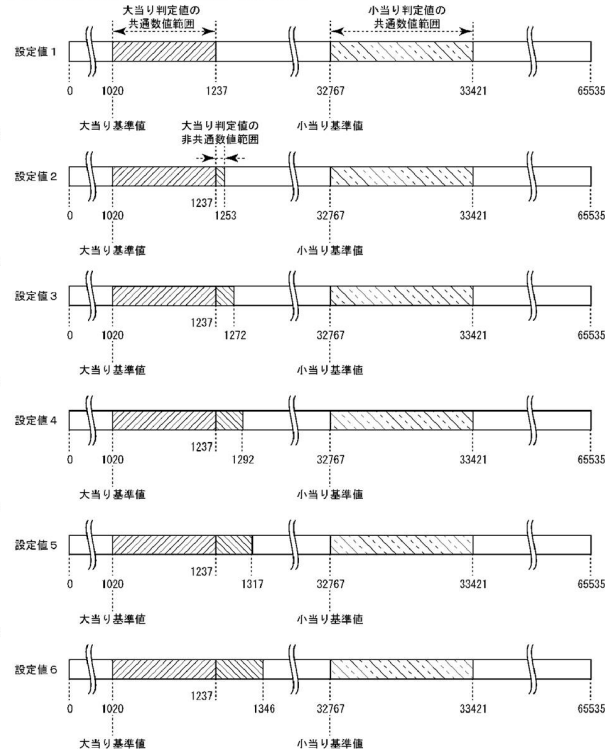
確変状態の場合(第1特図)



【図10-4】

【図10-4】

通常状態または時短状態の場合(第2特図)



30

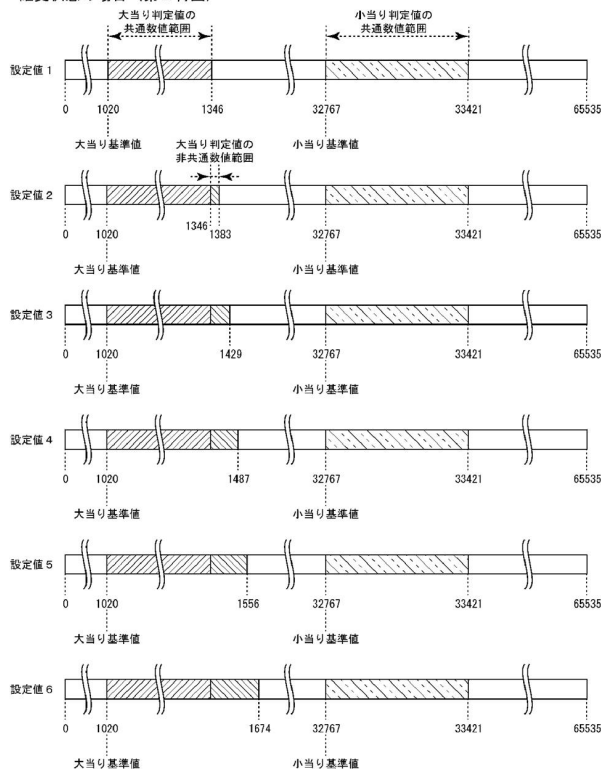
40

50

【図10-5】

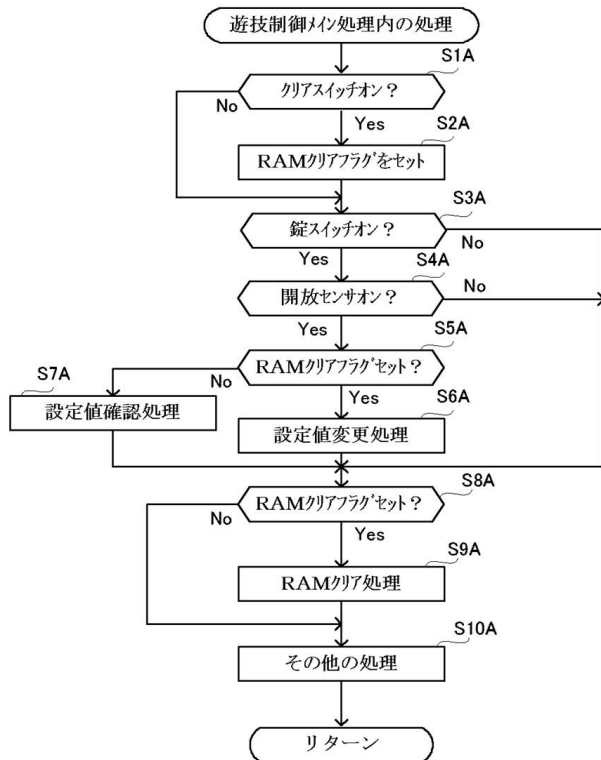
【図10-5】

確定状態の場合（第2特図）



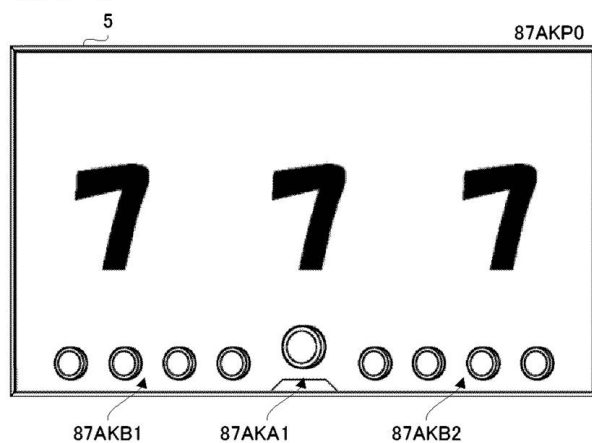
【図10-6】

【図10-6】



【図11-1】

【図11-1】



【図11-2】

【図11-2】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	8000	時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	4500	時短中第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	2000	時短中第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ: ノーマル(ハズレ)
PA2-2	40000	リーチ: ノーマル→スーパーA(ハズレ)
PA2-3	80000	リーチ: ノーマル→スーパーB(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ: ノーマル(大当り)
PA3-2	40000	リーチ: ノーマル→スーパーA(大当り)
PA3-3	80000	リーチ: ノーマル→スーパーB(大当り)

【図 11-3】

【図11-3】

(A) 大当り変動パターン決定例

87AK01		
変動パターン	決定割合	
PA3-3	60/100	
PA3-2	39/100	
PA3-1	1/100	

(B1) ハズレ変動パターン決定例(通常時)

87AK02		
保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PA2-2, PA2-3	3/100
	PA2-1	17/100
	上記以外のハズレ変動パターン	80/100
1	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100
2以上	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100

(B2) ハズレ変動パターン決定例(時短中)

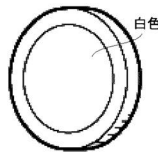
87AK03		
保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100
1	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	6/100
	上記以外のハズレ変動パターン	92/100
2以上	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	2/100
	上記以外のハズレ変動パターン	96/100

【図 11-4】

【図11-4】

7タイプ表示例

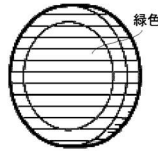
(A1) 87AKC1



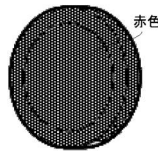
(A2) 87AKC2



(A3) 87AKC3

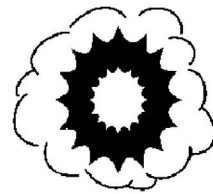


(A4) 87AKC4

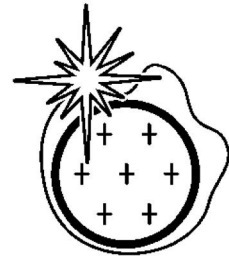


示唆演出例

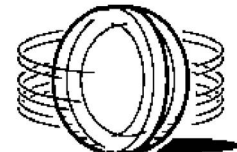
(B1) 87AKD1



(B2) 87AKD2



(B3) 87AKD3



【図 11-5】

【図11-5】

カットイン演出例

(A1) 87AKE1



(A2) 87AKE2



(A3) 87AKE3



促進演出例

(B1) 87AKF1



(B2) 87AKF2



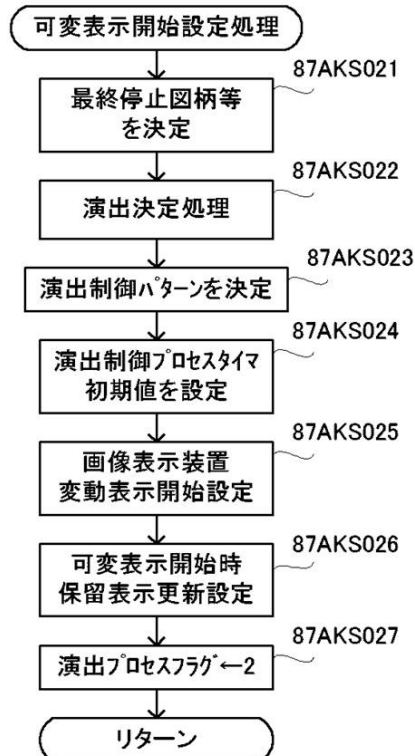
(B3) 87AKF3



【図 11-6】

【図11-6】

(S171)



10

20

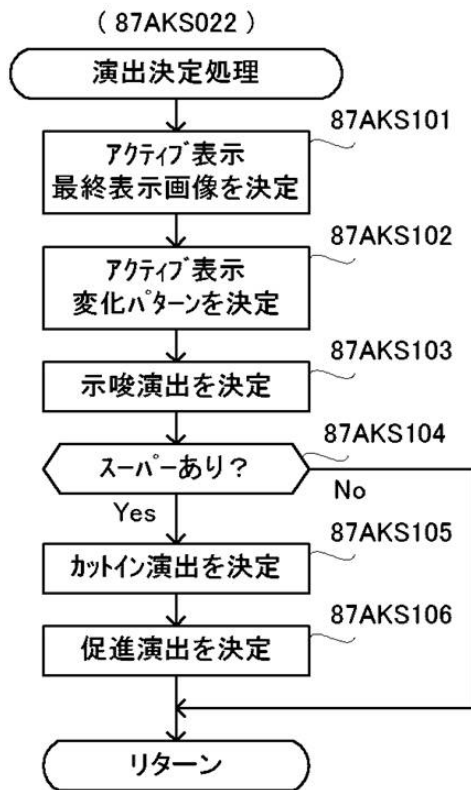
30

40

50

【図 11-7】

【図 11-7】



【図 11-8】

【図 11-8】

最終表示画像の決定例

87AK11

最終表示画像	可変表示内容			
	非リーチ (ハズレ)	ノーマル (ハズレ)	スーパ- (ハズレ)	大当たり
87AKC1	90/100	70/100	10/100	10/100
87AKC2	10/100	20/100	40/100	20/100
87AKC3	0/100	10/100	40/100	30/100
87AKC4	0/100	0/100	10/100	40/100

10

20

【図 11-9】

【図 11-9】

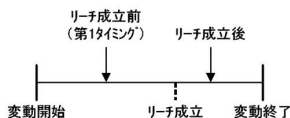
(A) 変化パターンの構成例

変化パターン	アクティブ表示変化内容
87AKP1-1	87AKC1→87AKC2
87AKP1-2	87AKC1→87AKC3
87AKP1-3	87AKC1→87AKC4
87AKP1-4	87AKC2→87AKC3
87AKP1-5	87AKC2→87AKC4
87AKP1-6	87AKC3→87AKC4

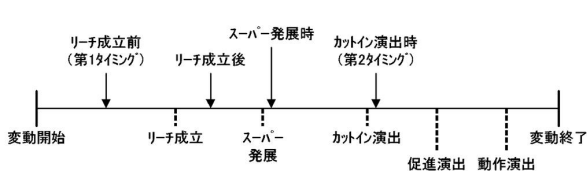
(B1) 変化演出の実行可能タイミング [非リーチ]



(B2) 変化演出の実行可能タイミング [ノーマル]



(B3) 変化演出の実行可能タイミング [スーパ-]



【図 11-10】

【図 11-10】

(A) 変化パターンの決定例 [スーパ-なし]

87AK21

第1タイミング 変化パターン	最終表示画像			
	87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	100/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	0/100	100/100	0/100	0/100
87AKP1-2	0/100	0/100	100/100	0/100
87AKP1-3	0/100	0/100	0/100	100/100

30

(B) 変化パターンの決定例 [スーパ-あり]

87AK22

第1タイミング 変化パターン	第2タイミング 変化パターン	最終表示画像			
		87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	なし	100/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	なし	0/100	100/100	0/100	0/100
なし	87AKP1-1	0/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	87AKP1-4	0/100	0/100	40/100	0/100
なし	87AKP1-2	0/100	0/100	40/100	0/100
87AKP1-2	なし	0/100	0/100	20/100	0/100
87AKP1-1	87AKP1-5	0/100	0/100	0/100	30/100
87AKP1-2	87AKP1-6	0/100	0/100	0/100	30/100
なし	87AKP1-3	0/100	0/100	0/100	30/100
87AKP1-3	なし	0/100	0/100	0/100	10/100

40

50

【図 11-11】

【図11-11】

(A) がせ示唆演出の実行決定例

87AK31

がせ示唆演出	第1タイミング	第2タイミング
実行あり	10/100	0/100
実行なし	90/100	100/100

(B) 示唆演出の決定例

87AK32

示唆演出	変化パターン			
	なし (がせ示唆)	87AKP1-1	87AKP1-2 87AKP1-4	87AKP1-3 87AKP1-5 87AKP1-6
87AKD1	80/100	60/100	20/100	10/100
87AKD2	20/100	30/100	60/100	30/100
87AKD3	0/100	10/100	20/100	60/100

【図 11-12】

【図11-12】

カットイン演出の決定例

87AK41

カットイン演出	最終表示画像			
	87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	80/100	20/100	10/100	0/100
87AKE1	20/100	40/100	30/100	0/100
87AKE2	0/100	30/100	40/100	20/100
87AKE3	0/100	10/100	20/100	80/100

10

【図 11-13】

【図11-13】

促進演出の決定例 【特徴部87AK】

87AK51

カットイン演出	促進演出	可変表示結果	
		ハズレ	大当り
なし	87AKF1	80/100	30/100
	87AKF2	10/100	30/100
	87AKF3	10/100	40/100
87AKE1	87AKF1	60/100	20/100
	87AKF2	20/100	20/100
	87AKF3	20/100	60/100
87AKE2	87AKF1	40/100	10/100
	87AKF2	30/100	10/100
	87AKF3	30/100	80/100
87AKE3	87AKF1	0/100	0/100
	87AKF2	90/100	10/100
	87AKF3	10/100	90/100

【図 11-14】

【図11-14】

促進演出の決定例 【特徴部88AK】

88AK01

変化演出	最終表示画像	促進演出	可変表示結果	
			ハズレ	大当り
なし	87AKC1	87AKF1	60/100	40/100
		87AKF2	40/100	60/100
		87AKF3	0/100	0/100
	87AKC1以外	87AKF1	50/100	50/100
		87AKF2	50/100	50/100
		87AKF3	0/100	0/100
第1タイミングのみ	87AKC2	87AKF1	70/100	20/100
		87AKF2	30/100	80/100
		87AKF3	0/100	0/100
	87AKC2以外	87AKF1	80/100	30/100
		87AKF2	20/100	70/100
		87AKF3	0/100	0/100
第2タイミングのみ	87AKC3	87AKF1	20/100	20/100
		87AKF2	50/100	30/100
		87AKF3	30/100	50/100
	87AKC3以外	87AKF1	30/100	20/100
		87AKF2	50/100	50/100
		87AKF3	20/100	30/100
第1タイミングおよび第2タイミング	87AKC4	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	10/100
		87AKF3	10/100	90/100
	87AKC4以外	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	95/100	40/100
		87AKF3	5/100	60/100

20

30

40

50

【図 11-15】

【図11-15】

促進演出の決定例 [特徴部89AK]

89AK01

示唆演出	促進演出	可変表示結果	
		ハズレ	大当たり
なし	87AKF1	80/100	30/100
	87AKF2	10/100	30/100
	87AKF3	10/100	40/100
87AKD1	87AKF1	60/100	20/100
	87AKF2	20/100	20/100
	87AKF3	20/100	60/100
87AKD2	87AKF1	40/100	10/100
	87AKF2	30/100	10/100
	87AKF3	30/100	80/100
87AKD3	87AKF1	0/100	0/100
	87AKF2	90/100	10/100
	87AKF3	10/100	90/100

【図 11-16】

【図11-16】

促進演出の決定例 [変形例]

87AK61

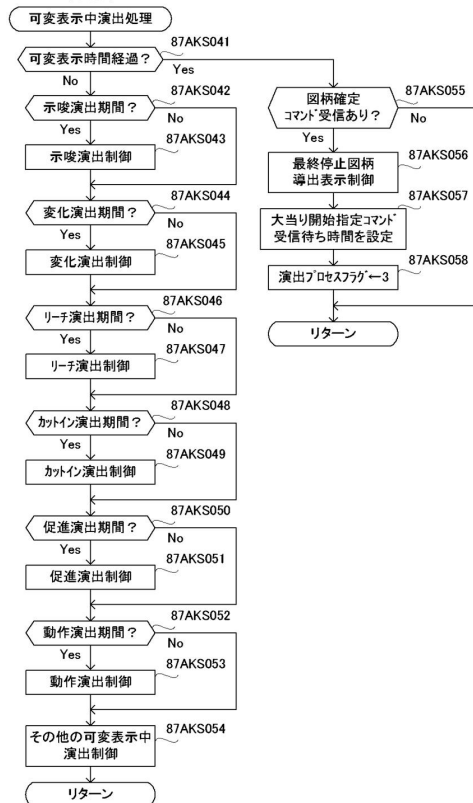
カットイン演出	設定値	促進演出	可変表示結果	
			ハズレ	大当たり
87AKE3	1	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	35/100
		87AKF3	10/100	65/100
	2	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	30/100
		87AKF3	10/100	70/100
	3	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	25/100
		87AKF3	10/100	75/100
	4	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	20/100
		87AKF3	10/100	80/100
	5	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	15/100
		87AKF3	10/100	85/100
	6	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	10/100
		87AKF3	10/100	90/100

10

【図 11-17】

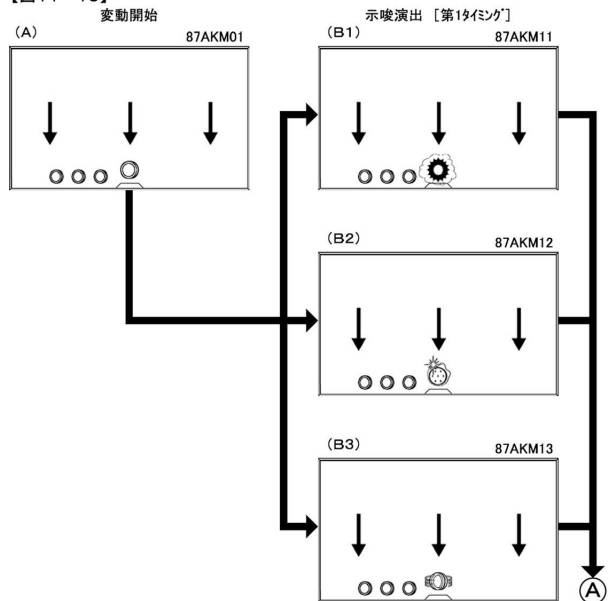
【図11-17】

(S172)



【図 11-18】

【図11-18】



20

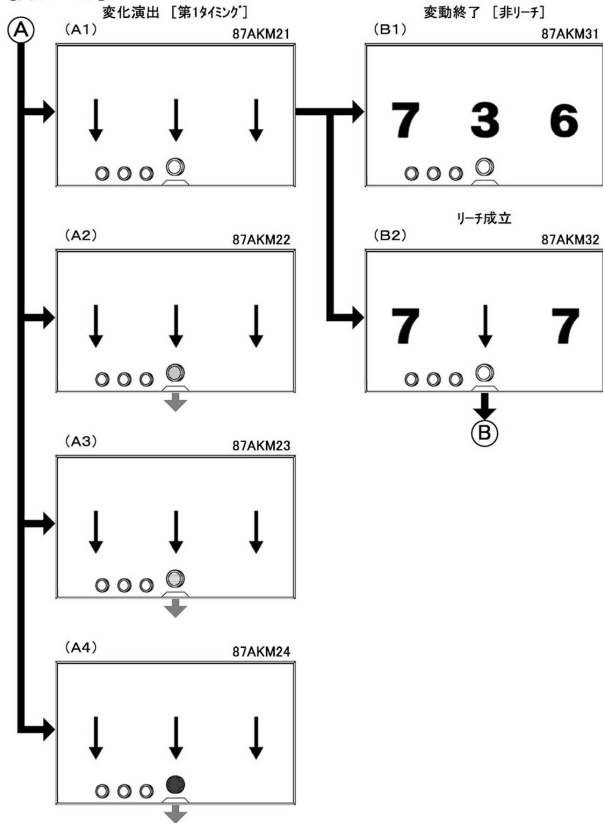
30

40

50

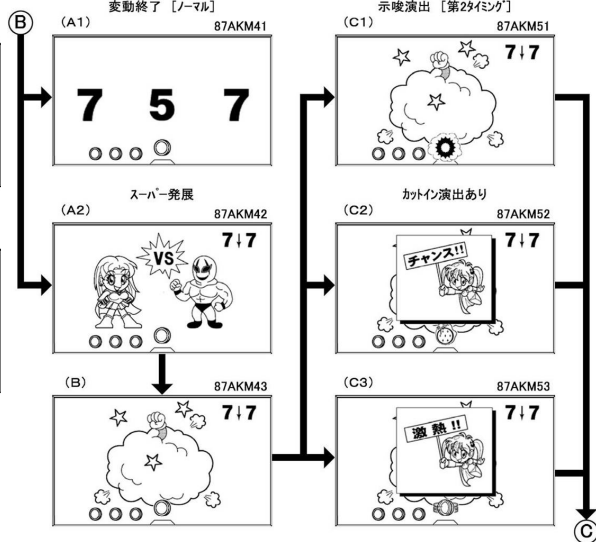
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】

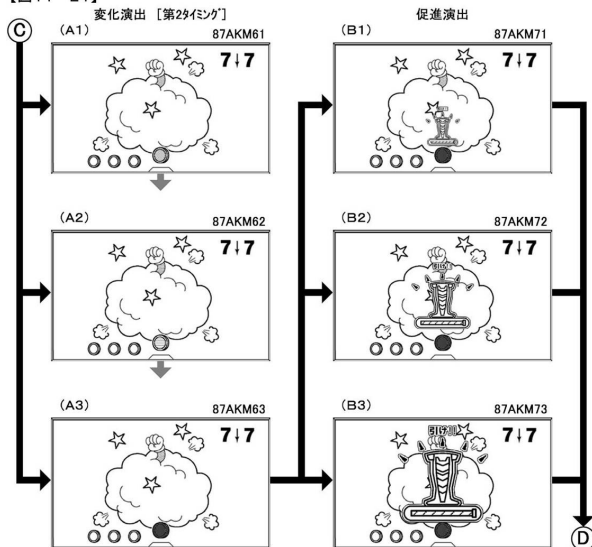


10

20

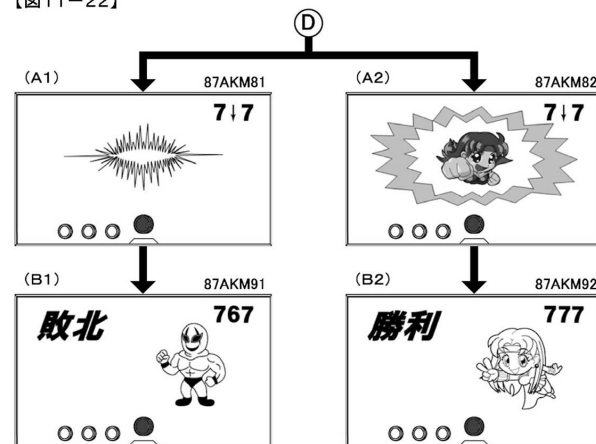
【図 11-21】

【図 11-21】



【図 11-22】

【図 11-22】



30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 3 8 6 4 2 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2