

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7358126号
(P7358126)

(45)発行日 令和5年10月10日(2023.10.10)

(24)登録日 令和5年9月29日(2023.9.29)

(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159頁)

(21)出願番号	特願2019-165037(P2019-165037)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年9月11日(2019.9.11)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-40924(P2021-40924A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年3月18日(2021.3.18)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年4月13日(2022.4.13)		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	井上 昌宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
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、
特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、
前記特定演出実行手段は、特定態様と、該特定態様と異なる特別態様とを含む複数の演出態様の特定演出を実行可能であり、
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、
前記第1準備演出は、第1演出態様と、前記第1演出態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2演出態様と、を含み、

前記第1準備演出が前記第2演出態様で実行されるときの方が、前記第1準備演出が前記第1演出態様で実行されるときよりも、前記第3示唆演出と並列して実行される割合が高く、

前記第3示唆演出は、前記第1示唆演出及び前記第2示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い、

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パチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動

10

20

30

40

50

したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0007】

また、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことにより設定値を示唆する演出を行うものがあった（例えば、特許文献1参照。）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【文献】特開2010-200902号公報（図12）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

そういった遊技機においては、遊技性の高める改良の余地があった。

20

【0010】

そこで、本発明は、興趣を向上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】

【0011】

（手段A）本発明による遊技機は、

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、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

30

前記特定演出実行手段は、特定態様と、該特定態様と異なる特別態様とを含む複数の演出態様の特定演出を実行可能であり、

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、

40

前記第1準備演出は、第1演出態様と、前記第1演出態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2演出態様と、を含み、

前記第1準備演出が前記第2演出態様で実行されるときの方が、前記第1準備演出が前記第1演出態様で実行されるときよりも、前記第3示唆演出と並列して実行される割合が高く、

前記第3示唆演出は、前記第1示唆演出及び前記第2示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い、

ことを特徴とする。

（手段1）他の態様による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊

50

技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりする部分)と、特定演出(例えば、第1態様～第7態様の特定演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ102 IWS503, S506, S509, S512, S515, S518, S521, S907を実行する部分)と、を備え、特定演出実行手段は、特定態様(例えば、第3態様、第4態様)と、該特定態様とは異なる特別態様(例えば、第1態様)とを含む複数の演出態様の特定演出を実行可能であり、第1設定値(例えば、設定値「1」)が設定され且つ有利状態に制御されるときよりも、該第1設定値よりも遊技者にとって有利な第2設定値(例えば、設定値「6」)が設定され且つ有利状態に制御されるときの方が高い割合で特別態様の特定演出を実行し(例えば、演出制御用CPU120は、図8-7(A)に示す第1特定演出実行抽選テーブルを用いて第1特定演出の実行の有無を決定することにより、設定値「1」が設定されている状態で大当たりとなる場合よりも、設定値「6」が設定されている状態で大当たりとなる場合の方が高い割合で第1特定演出を実行する)、さらに、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12-11(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12-10参照)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。

【0012】

(手段2) 手段1において、特定演出実行手段は、有利状態の制御に対応し、設定手段に関する設定示唆に対応しない予告態様(例えば、第5態様、第6態様)と、有利状態の制御に対応せず、設定手段に関する設定示唆に対応する示唆態様(例えば、第3態様、第4態様)とを含む複数の演出態様の特定演出を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、特定演出の興味を向上させることができる。

【0013】

(手段3) 手段1または手段2において、可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS110～S113を実行する部分)と、可変表示中にリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、変動パターンがPt13, Pt15, Pt21, Pt22のいずれかである場合にステップ102 IWS805を実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、リーチ演出の実行中に特定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、リーチ中に特定演出を実行可能である(図8-9参照)) こととしてもよい。そのような構成によれば、特定演出の興味を向上させることができる。

【0014】

(手段4) 手段1から手段3のいずれかにおいて、特定演出実行手段は、未だ開始されていない可変表示を予告対象とする特定演出を実行可能である(例えば、先読み予告演出や保留連演出として特定演出を実行可能である) こととしてもよい。そのような構成によれば、特定演出の興味を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0015】

(手段5) 手段1から手段4のいずれかにおいて、可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、可変表示中にリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段を備え、特定演出実行手段は、リーチ演出の実行中における遊技者の動作にもとづいて特別態様の特定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ102 IWS906~S909を実行する)こととしてもよい。そのような構成によれば、特定演出の興趣を向上させることができる。

【0016】

(手段6) 手段1から手段5のいずれかにおいて、有利度の異なる複数種類の有利状態(例えば、確変大当たり、通常大当たり)に制御可能な遊技機であって、特定演出実行手段は、有利度が高い有利状態に制御されるときに特別態様の特定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、確変大当たりとなる場合のみ第1特定演出を実行可能である(図8-7(A)参照)) こととしてもよい。そのような構成によれば、有利度が高い有利状態に制御されるときに有利度が高い設定値が設定されていることが示唆されるため、興趣を向上させることができる。

【0017】

(手段7) 手段1から手段6のいずれかにおいて、有利度の異なる複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、特定演出実行手段は、有利度が低い有利状態に制御されるときに特別態様の特定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、通常大当たりとなる場合のみ第1特定演出を実行可能であることとしてもよい) こととしてもよい。そのような構成によれば、有利度が低い有利状態に制御されることによる遊技者の落胆を軽減させることができるとともに、遊技を継続することに対する遊技者の意欲を掻き立てることができる。

【0018】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、設定手段は、少なくとも有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定値変更処理を実行する)、有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104)と、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が特別図柄通常処理を実行する部分)と、有利状態判定手段によって有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて有利状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、を備え、有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図9-1~図9-10に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、有利状態判定値は、所定の数値範囲において、設定手段にて設定可能な複数段階の設定値で共通の共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、有利設定値の有利状態判定値は、所定の数値範囲において、共通数値範囲と、不利設定値の有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、共通数値範囲と非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている(例えば、図9-7及び図9-8に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分) こととしてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処

10

20

30

40

50

理負荷を低減することができる。

【0019】

(手段9) 手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、可変表示(例えば、変動表示)を実行可能な可変表示手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120)と、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、表示手段(例えば、演出制御用CPU120、画像表示装置5)と、を備え、表示手段は、設定手段に関する設定示唆に対応する特別表示(例えば、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ)と、有利状態の制御の示唆に対応する特定表示(成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、または「FEVER」の図柄)とを表示可能であり、可変表示期間が所定期間のときには特別表示を表示可能であり(変動パターン(変動時間)が、非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、またはノーマルリーチ大当り(30秒)の場合、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させることが可能であり)、可変表示期間が所定期間よりも長いときには特別表示を表示した後に特定表示を表示可能である(例えば、変動パターン(変動時間)がスーパーリーチはずれ(120秒)またはスーパーリーチ大当り(120秒)の場合、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させ、さらに、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、または「FEVER」の図柄を停止表示させることが可能である)こととしてもよい。そのような構成によれば、特別表示を特定表示よりも優先して表示させることが可能であるため、設定示唆に関する興趣を向上させることができる。

10

20

【0020】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段10から手段14の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2017-131277号公報に示されているような、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った。しかしながら、このような遊技機にあっては、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、却って興趣が低下してしまうおそれがあり、この点に鑑み、好適に興趣を維持することができる遊技機の提供が求められている。

30

【0021】

(手段10) 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12-11(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12-10参照)ことを特徴としている。

40

そのような構成によれば、好適に興趣を維持することができる。

【0022】

(手段11) 手段10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

50

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12-7（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。

【0023】

（手段12）手段10または手段11において、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12-3（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12-3（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）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。

【0024】

（手段13）手段10から手段12のいずれかにおいて、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12-3（B）、図12-4（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12-3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12-4に示すように、タイマ演出も実行すると決定されやすい。ただし、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）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。

【0025】

（手段14）手段10から手段13のいずれかにおいて、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12-3（B）、図12-4（B）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。

【図面の簡単な説明】

【0026】

【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】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。

【図8-2】変動パターンテーブルを示す説明図である。

【図8-3】遊技制御用マイクロコンピュータが送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-4】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図8-5】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-6】予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8－7】第 1 特定演出実行抽選テーブル～第 7 特定演出実行抽選テーブルおよび特別演出実行抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8－8】演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8－9】特定演出における画像表示装置の表示例を示す説明図である。

【図 9－1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9－2】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9－3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9－4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9－5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9－6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9－7】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 9－8】確変状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 9－9】通常状態または時短状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 9－10】確変状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 10－1】画像表示装置に表示される各表示情報の具体例を示す説明図である。

【図 10－2】変動開始時に実行される演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10－3】(G) は、第 1 設定示唆の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(H 1) 及び (H 2) は、第 1 設定示唆演出を実行する場合に使用する、期待度予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(I 1) 及び (I 2) は、第 1 設定示唆演出を実行しない場合に使用する、期待度予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(J) は、第 2 変化演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 10－4】(K) は、第 1 設定示唆演出を実行する場合に使用する、期待度予告演出の成立役決定テーブルを示す説明図であり、(L) は、第 1 設定示唆演出を実行しない場合に使用する、期待度予告演出の成立役決定テーブルを示す説明図であり、(M) は第 2 設定示唆演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 10－5】各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 10－6】各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10－7】各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 11－1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 11－2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 11－3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 11－4】(A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 11－5】各乱数を示す説明図である。

【図 11－6】変動パターンを例示する図である。

【図 11－7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 11－8】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11－9】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 11－10】(A) は大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) を示す説明図であり、(B) は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) を示す説明図であり、(C) は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 11－11】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 11－12】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。

【図 11－13】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 11-14】(A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。

【図 11-15】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 11-16】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図 11-17】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図 11-18】先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 11-19】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 11-20】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 11-21】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 11-22】(A) は後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B) は後部可変表示中示唆演出として実行する大当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。

10

【図 11-23】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 11-24】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 11-25】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 11-26】(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 11-27】(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 11-28】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 11-29】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 11-30】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 11-31】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 11-32】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 11-33】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 11-34】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 12-1】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 12-2】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 12-3】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 12-4】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。

【図 12-5】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。

40

【図 12-6】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 12-7】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 12-8】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 12-9】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 12-10】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 12-11】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。

【発明を実施するための形態】

50

【0027】

(基本説明)

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

【0028】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

10

【0029】

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4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0030】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

20

【0031】

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。

30

【0032】

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。

【0033】

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特図ゲームと同期して、「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。

40

【0034】

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

50

ともいう。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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。

【0053】

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

【0054】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

【0055】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

10

20

30

40

50

【0056】

(遊技の進行の概略)

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

【0057】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

10

【0058】

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

【0059】

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

20

【0060】

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。

【0061】

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

30

【0062】

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。

【0063】

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

40

【0064】

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。

【0065】

50

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。

【0066】

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。

10

【0067】

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。

【0068】

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

20

【0069】

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。

【0070】

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

30

【0071】

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。

【0072】

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。

40

【0073】

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。

【0074】

50

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。

【0075】

（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。

10

【0076】

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

【0077】

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

20

【0078】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依拠して表示結果（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。

30

【0079】

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

【0080】

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。

40

【0081】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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

50

技状態の大当たり種別)の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0082】

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

10

【0083】

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、大当た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た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)における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、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。

【0084】

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。

20

【0085】

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

30

【0086】

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)。

【0087】

(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。

40

【0088】

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

【0089】

50

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【0090】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

【0091】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 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。

【0092】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図保留表示器 2 5 C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。

20

【0093】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 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。

【0094】

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。

30

【0095】

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（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

40

【0096】

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。

【0097】

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。

50

【0098】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0099】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

10

【0100】

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

【0101】

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

20

【0102】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0103】

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

30

【0104】

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。

【0105】

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。

40

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

（動作）

50

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0109】

（主基板 11 の主要な動作）

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

【0110】

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

【0111】

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、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0112】

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

【0113】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、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、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）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。

【0114】

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。

【0115】

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、初期化处理（ステップ S8）を実行する。

【0116】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0117】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、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。

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0121】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開

10

20

30

40

50

放制御などを可能にする。普通図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普通図柄表示器 25 C を点灯させることにより普通図柄保留数を表示する。

【0122】

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

10

【0123】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

【0124】

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

20

【0125】

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

30

【0126】

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

40

【0127】

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。

【0128】

50

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

【 0 1 2 9 】

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。

10

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

20

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

30

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 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。

【 0 1 3 3 】

40

ステップ S 1 1 5 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 2 3 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 8 2 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。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 1 6 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

50

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。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 1 7 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。

10

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

20

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

【 0 1 3 8 】

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

30

【 0 1 3 9 】

(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。

40

【 0 1 4 0 】

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。

50

【0141】

また、演出制御基板12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11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11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120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。

10

【0142】

ステップS73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S73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100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RAM122の所定領域に格納したり、RAM122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123に指示してもよい。

20

【0143】

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

30

【0144】

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

【0145】

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

40

【0146】

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

50

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0150】

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

【0151】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処

10

20

30

40

50

理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

(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。

【0156】

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

【0157】

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）。

【0158】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0159】

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

10

20

30

40

50

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。

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

（特徴部102IWに関する説明）

次に、特徴部102IWについて説明する。

【0163】

（大当り確率）

図8-1は、設定値ごとの大当り確率を説明するための説明図である。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図8-1に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0164】

図8-1に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「247/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図8-1に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当りの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当り確率「2050/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「2470/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0165】

なお、本特徴部102IWでは小当りが設けられていない遊技機について説明するが、小当りが設けられている遊技機においては、小当りに関しては、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が一定であることとしてもよい。

【0166】

なお、大当りと決定される場合には、さらに通常大当り（非確変大当り）や確変大当りなどの大当り種別も決定されるのであるが、大当り種別に関しては、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各大当り種別が決定される。また、小当りが設けられている遊技機においては、小当りと決定される場合に、さらに複数種類の小当り種別に決定されるように構成することも考えられるが、小当り種別に関しても、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各小当り種別が決定されることと

10

20

30

40

50

してもよい。

【0167】

また、変動表示を開始する場合に変動パターンの決定が行われるのであるが、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

【0168】

特徴部102IWでは、図8-2に示す変動パターンが設けられている。図8-2に示すように、可変表示結果がはずれである場合の変動パターンとして、演出内容が非リーチはずれであって変動時間が5秒間である変動パターンPt11と、演出内容が非リーチはずれであって変動時間が2秒間と短い変動パターンPt12と、演出内容がノーマルリーチはずれであって変動時間が15秒間である変動パターンPt13と、演出内容がスーパーリーチはずれであって変動時間が30秒間である変動パターンPt14とが設けられている。また、図8-2に示すように、可変表示結果が大当たりである場合の変動パターンとして、演出内容がノーマルリーチ大当たりであって変動時間が15秒間である変動パターンPt21と、演出内容がスーパーリーチ大当たりであって変動時間が30秒間である変動パターンPt22とが設けられている。

【0169】

(変動パターンテーブル)

特徴部084IWでは、図8-2に示す変動パターンが設けられている。図8-2に示すように、可変表示結果がはずれである場合の変動パターンとして、演出内容が非リーチはずれであって変動時間が5秒間である変動パターンPt11と、演出内容が非リーチはずれであって変動時間が2秒間と短い変動パターンPt12と、演出内容がノーマルリーチはずれであって変動時間が15秒間である変動パターンPt13と、演出内容がスーパーリーチはずれであって変動時間が30秒間である変動パターンPt14とが設けられている。また、図8-2に示すように、可変表示結果が大当たりである場合の変動パターンとして、演出内容がノーマルリーチ大当たりであって変動時間が15秒間である変動パターンPt21と、演出内容がスーパーリーチ大当たりであって変動時間が30秒間である変動パターンPt22とが設けられている。

【0170】

図8-3は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-3に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図8-2に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対応して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0171】

コマンド8C01(H)～8C03(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用CPU120は、コマンド8C01(H)～8C03(H)の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C03(H)を表示結果指定コマンドという。

【0172】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動

パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0173】

コマンド8F00(H)は、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0174】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0175】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0176】

コマンドA001(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。

【0177】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A201(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A20A(H))が送信される。

【0178】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。なお、大当たり終了指定コマンド(A301(H))は、「通常大当たり」や「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。

【0179】

コマンドE1XX(H)は、XXで示す設定値にせっていされていることを示す演出制御コマンド(設定値コマンド)である。例えば、設定値「1」であるときには設定値「1」を指定する設定値コマンド(E101(H))が、設定値「2」であるときには設定値「2」を指定する設定値コマンド(E102(H))が、設定値「3」であるときには設定値「3」を指定する設定値コマンド(E103(H))が、設定値「4」であるときには設定値「4」を指定する設定値コマンド(E104(H))が、設定値「5」であるときには設定値「5」を指定する設定値コマンド(E105(H))が、設定値「6」であるときには設定値「6」を指定する設定値コマンド(E106(H))が、送信される。

【0180】

(コマンド解析処理)

図8-4は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0181】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ102 IWS301）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ102 IWS302）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ102 IWS303）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0182】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ102 IWS304）、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ102 IWS305）。

【0183】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ102 IWS306）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ102 IWS307）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ102 IWS308）。

【0184】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当たりとするか否か、大当たり種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ102 IWS309）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ102 IWS310）。

【0185】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド（飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ102 IWS311）、演出制御用CPU120は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ102 IWS312）。

【0186】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ102 IWS313）。そして、ステップ102 IWS301に移行する。

【0187】

(可変表示開始設定処理)

図8-5は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ102 IWS201）。

【0188】

ステップ102 IWS202において、演出制御用CPU120は、ステップ102 IWS201で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の

10

20

30

40

50

表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ102IWS202）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ102IWS202の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ102IWS202において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0189】

ステップ102IWS202では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り（非確変大当り）を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0190】

また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0191】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0192】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に画像表示装置5において予告演出（例えば、後述する特定演出や特別演出）を実行するか否かを決定する予告演出設定処理を実行する（ステップ102IWS203）。

【0193】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび予告演出（例えば、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出、特別演出）の実行が決定されている場合であれば、実行が決定されている予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ102IWS214）。そして、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ102IWS215）。

【0194】

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

【0195】

10

20

30

40

50

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステーブルが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0196】

また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ102IWS216）。

10

【0197】

なお、この特徴部102IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0198】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ102IWS217）。そして、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ102IWS218）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【0199】

図8-6は、予告演出設定処理（ステップ102IWS203）を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、特定演出の実行と特別演出の実行とをそれぞれ設定可能である。ここで、特定演出および特別演出について説明する。

【0200】

「特定演出」とは、画像表示装置5の所定領域においてルーレット画像が回転表示され、所定の有効期間中に押しボタン31Bへの操作を受け付けた場合に、所定の絵柄が停止表示する演出である。特定演出として、所定の有効期間中に押しボタン31Bへの操作を受け付けた場合に停止する絵柄が異なる第1態様～第7態様の特定演出が設けられている。具体的に、第1態様の特定演出（以下、「第1特定演出」ということがある）は停止する絵柄が「7」であり（図8-9（D1）参照）、第2態様の特定演出（以下、「第2特定演出」ということがある）は停止する絵柄が「BAR」であり（図8-9（D2）参照）、第3態様の特定演出（以下、「第3特定演出」ということがある）は停止する絵柄がチェリーであり（図8-9（D3）参照）、第4態様の特定演出（以下、「第4特定演出」ということがある）は停止する絵柄がスイカであり（図8-9（D4）参照）、第5態様の特定演出（以下、「第5特定演出」ということがある）は停止する絵柄が「激熱」であり（図8-9（D5）参照）、第6態様の特定演出（以下、「第6特定演出」ということがある）は停止する絵柄が「チャンス」であり（図8-9（D6）参照）、第7態様の特定演出（以下、「第7特定演出」ということがある）は停止する絵柄がベルである（図8-9（D7）参照）。なお、いずれの特定演出においても所定の有効期間中に押しボタン31Bへの操作を受け付けなかった場合にはベルが停止されるものである（図8-9（D7）参照）。これにより、遊技者に積極的な遊技の参加を促すものである。

30

40

【0201】

第1特定演出および第2特定演出は、いずれの設定値が設定されているかを示唆する設定値示唆と、大当たりとなることに対する信頼度とを示唆する信頼度示唆との機能を有する演出である。第3特定演出および第4特定演出は、設定値示唆の機能は有するが、信頼度示唆の機能は有さない演出である。第5特定演出および第6特定演出は、信頼度示唆の機能は有するが、設定値示唆の機能は有さない演出である。第7特定演出は、信頼度示唆お

50

よび設定値示唆のいずれの機能も有さない演出である。

【0202】

「特別演出」とは、大当たりとなることを報知する演出である。具体的に、画像表示装置5の下部に特別演出用LED（不図示）が設けられており、該特別演出用LEDを虹色に発光させる演出を特別演出として実行する。なお、特徴部102IWにおけるランプ制御基板14は、特別演出用LEDを駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部123から供給されるランプ信号に基づき特別演出用LEDを駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で特別演出用LEDを点灯／消灯する。

【0203】

また、特定演出および特別演出はいずれもリーチ状態において実行可能な演出である。上述したように、特定演出は画像表示装置5を用いた演出であり、特別演出は特別演出用LEDを用いた演出であることから、特定演出の実行期間と特別演出の実行期間とが重複した場合にも、互いに妨げることなく実行可能な構成となっている。

【0204】

なお、特定演出と特別演出とを同時期に重複して実行してしまうと演出が煩雑になってしまい、遊技者が複数の演出の内容を認識することが困難になってしまうため、これを防止するため、特定演出と特別演出とを同時期に重複して実行しないよう特定演出および特別演出を行うものであってもよい。例えば、特定演出の実行期間と特別演出の実行期間とが重複し得ない期間として予め設定されているものであってもよい。または、特定演出の実行期間と特別演出の実行期間とが重複し得る期間として予め設定されており、特定演出の実行期間と特別演出の実行期間とが重複するようであれば、特定演出および特別演出のうち少なくとも一方の実行を制限するものであってもよい。例えば、特定演出の実行期間および特別演出の実行期間が重複するようであれば、一方の演出の実行を禁止（取りやめる）したり、一方または両方の実行タイミングをずらしたりすることにより、特定演出と特別演出が同時期に重複して実行されることを防止するものであってもよい。

【0205】

予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、非リーチ変動であるか否かを確認し（ステップ102IWS500）、非リーチ変動であればそのまま予告演出設定処理を終了する。非リーチ変動であるか否かはステップ102IWS201において読み出した変動パターンコマンドを参照して確認することができる。

【0206】

非リーチ変動でない場合、演出制御用CPU120は、第1特定演出の実行の有無を決定するための第1特定演出実行抽選を行う（ステップ102IWS501）。具体的に、図8-7（A）に示す第1特定演出実行抽選テーブルを用いて第1特定演出実行抽選を行う。

【0207】

図8-7（A）は、第1特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（A）に示す第1特定演出実行抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）および可変表示結果（確変大当たり、通常大当たり、はずれ）毎に第1特定演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0208】

例えば、可変表示結果が確変大当たりである場合、設定値が「1」～「5」のいずれかであるときには第1特定演出を実行することを決定せず、設定値が「6」であるときには5%の割合で第1特定演出を実行することを決定する。また例えば、可変表示結果が通常大当たりまたははずれである場合、設定値がいずれである場合にも第1特定演出を実行することを決定しない。

【0209】

このように、第1特定演出は、設定値が「6」であり、可変表示結果が確変大当たりであることを確定的に報知する演出である。

【0210】

第1特定演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、第1特定演出の実行を設定し（ステップ102IWS502のY，S503）、ステップ102IWS522へ移行する。

【0211】

演出制御用CPU120は、第1特定演出を実行しないことを決定した場合、第2特定演出の実行の有無を決定するための第2特定演出実行抽選を行う（ステップ102IWS504）。具体的に、図8-7（B）に示す第2特定演出実行抽選テーブルを用いて第2特定演出実行抽選を行う。

【0212】

図8-7（B）は、第2特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（B）に示す第2特定演出実行抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）および可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に第2特定演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

10

【0213】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、設定値が「1」～「3」のいずれかであるときには第2特定演出を実行することを決定せず、設定値が「4」～「6」のいずれかであるときには10%の割合で第2特定演出を実行することを決定する。また例えば、可変表示結果が通常大当たりまたははずれである場合、設定値がいずれである場合にも第2特定演出を実行することを決定しない。

【0214】

このように、第2特定演出は、設定値が「4」～「6」のいずれか（遊技者にとって有利な設定値が設定されている）であり、可変表示結果が大当たりであることを確定的に報知する演出である。

20

【0215】

なお、遊技者にとって「有利な設定値」と「不利な設定値」とは、大当たり確率を基準に区分されるもの（大当たり確率が所定の閾値以上である設定値を「有利な設定値」とし、所定の閾値未満である設定値を「不利な設定値」とするもの）であってもよいし、出玉率（発射した遊技球の数に対する賞球数の割合）を基準に区分されるもの（出玉率が100%以上である設定値を「有利な設定値」とし、100%未満である設定値を「不利な設定値」とするもの）であってもよい。

30

【0216】

第2特定演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、第2特定演出の実行を設定し（ステップ102IWS505のY，S506）、ステップ102IWS522へ移行する。

【0217】

演出制御用CPU120は、第2特定演出を実行しないことを決定した場合、第3特定演出の実行の有無を決定するための第3特定演出実行抽選を行う（ステップ102IWS507）。具体的に、図8-7（C）に示す第3特定演出実行抽選テーブルを用いて第3特定演出実行抽選を行う。

【0218】

図8-7（C）は、第3特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（C）に示す第3特定演出実行抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）および可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に第3特定演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

40

【0219】

例えば、可変表示結果が大当たりおよびはずれのうちいずれである場合であっても、設定値が「1」であるときには1%の割合で第3特定演出を実行することを決定し、設定値が「2」であるときには2%の割合で第3特定演出を実行することを決定し、設定値が「3」であるときには3%の割合で第3特定演出を実行することを決定し、設定値が「4」であるときには4%の割合で第3特定演出を実行することを決定し、設定値が「5」である

50

ときには5%の割合で第3特定演出を実行することを決定し、設定値が「6」であるときには6%の割合で第3特定演出を実行することを決定する。

【0220】

このように、第3特定演出は、遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆するが、可変表示結果については示唆しない演出である。

【0221】

第3特定演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、第3特定演出の実行を設定し（ステップ102IWS508のY，S509）、ステップ102IWS522へ移行する。

【0222】

演出制御用CPU120は、第3特定演出を実行しないことを決定した場合、第4特定演出の実行の有無を決定するための第4特定演出実行抽選を行う（ステップ102IWS510）。具体的に、図8-7（D）に示す第4特定演出実行抽選テーブルを用いて第4特定演出実行抽選を行う。

【0223】

図8-7（D）は、第4特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（D）に示す第4特定演出実行抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）および可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に第4特定演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0224】

例えば、可変表示結果が大当たりおよびはずれのうちいずれである場合であっても、設定値が「1」であるときには11%の割合で第4特定演出を実行することを決定し、設定値が「2」であるときには12%の割合で第4特定演出を実行することを決定し、設定値が「3」であるときには13%の割合で第4特定演出を実行することを決定し、設定値が「4」であるときには14%の割合で第4特定演出を実行することを決定し、設定値が「5」であるときには15%の割合で第4特定演出を実行することを決定し、設定値が「6」であるときには16%の割合で第4特定演出を実行することを決定する。

【0225】

このように、第4特定演出は、遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆するが、可変表示結果については示唆しない演出である。

【0226】

第4特定演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、第4特定演出の実行を設定し（ステップ102IWS511のY，S512）、ステップ102IWS522へ移行する。

【0227】

演出制御用CPU120は、第4特定演出を実行しないことを決定した場合、第5特定演出の実行の有無を決定するための第5特定演出実行抽選を行う（ステップ102IWS513）。具体的に、図8-7（E）に示す第5特定演出実行抽選テーブルを用いて第5特定演出実行抽選を行う。

【0228】

図8-7（E）は、第5特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（E）に示す第5特定演出実行抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）および可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に第5特定演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0229】

例えば、可変表示結果が大当たりであれば、設定値が「1」～「6」のいずれである場合にも、30%の割合で第5特定演出を実行することを決定する。また例えば、可変表示結果がはずれであれば、設定値が「1」～「6」のいずれである場合にも、5%の割合で第5特定演出を実行することを決定する。

【0230】

10

20

30

40

50

このように、第5特定演出は、可変表示結果が大当たりであるか否かについては示唆するが、いずれの設定値が設定されているかについては示唆しない演出である。

【0231】

第5特定演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、第5特定演出の実行を設定し（ステップ102IWS514のY，S515）、ステップ102IWS522へ移行する。

【0232】

演出制御用CPU120は、第5特定演出を実行しないことを決定した場合、第6特定演出の実行の有無を決定するための第6特定演出実行抽選を行う（ステップ102IWS516）。具体的に、図8-7（F）に示す第6特定演出実行抽選テーブルを用いて第2特定演出実行抽選を行う。

10

【0233】

図8-7（F）は、第6特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（F）に示す第6特定演出実行抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）および可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に第6特定演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0234】

例えば、可変表示結果が大当たりであれば、設定値が「1」～「6」のいずれである場合にも、20%の割合で第6特定演出を実行することを決定する。また例えば、可変表示結果がはずれであれば、設定値が「1」～「6」のいずれである場合にも、10%の割合で第6特定演出を実行することを決定する。

20

【0235】

このように、第6特定演出は、可変表示結果が大当たりであるか否かについては示唆するが、いずれの設定値が設定されているかについては示唆しない演出である。

【0236】

第6特定演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、第6特定演出の実行を設定し（ステップ102IWS517のY，S518）、ステップ102IWS522へ移行する。

【0237】

演出制御用CPU120は、第6特定演出を実行しないことを決定した場合、第7特定演出の実行の有無を決定するための第7特定演出実行抽選を行う（ステップ102IWS519）。具体的に、図8-7（G）に示す第7特定演出実行抽選テーブルを用いて第7特定演出実行抽選を行う。

30

【0238】

図8-7（G）は、第7特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（G）に示す第7特定演出実行抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）および可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に第7特定演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0239】

例えば、可変表示結果が大当たりおよびはずれのいずれであっても、また、設定値が「1」～「6」のいずれであっても、10%の割合で第7特定演出を実行することを決定する。

40

【0240】

このように、第7特定演出は、可変表示結果が大当たりであるか否かについても、いずれの設定値が設定されているかについても示唆しない演出である。

【0241】

第7特定演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、第7特定演出の実行を設定し（ステップ102IWS520のY，S521）、ステップ102IWS522へ移行する。

【0242】

ステップ102IWS522において、演出制御用CPU120は、特別演出の実行の

50

有無を決定するための特別演出実行抽選を行う（ステップ102 IWS 522）。具体的に、図8-7（H）に示す特別演出実行抽選テーブルを用いて特別演出実行抽選を行う。

【0243】

図8-7（H）は、特別演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（H）に示す特別演出実行抽選テーブルでは、設定値（「1」～「6」）および可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に特別演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0244】

例えば、可変表示結果が大当たりであれば、設定値が「1」～「6」のいずれである場合にも、30%の割合で特別演出を実行することを決定する。また例えば、可変表示結果がはずれであれば、設定値が「1」～「6」のいずれである場合にも、特別演出を実行することを決定しない。

【0245】

このように、特別演出は、可変表示結果が大当たりであることを確定的に報知するが、いずれの設定値が設定されているかについては示唆しない演出である。

【0246】

特別演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、特別演出の実行を設定し（ステップ102 IWS 523のY，S524）、予告演出設定処理を終了する。ステップ102 IWS 524において特別演出の実行が設定された場合、ステップ102 IWS 214において特別演出の実行に対応するプロセステーブルが選択され、ステップ102 IWS 216，S805の処理が行われることにより特別演出が実行されるよう構成されている。

【0247】

なお、図示は省略するが、演出制御用CPU120は、予告演出設定処理において、開始する変動にもとづいて大当たりとするか否かを示唆するための予告演出（例えば、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出）を設定可能である。

【0248】

図8-8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中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、特定演出の実行が設定されているか否かを判定し（ステップ102 IWS 900）、設定されていない場合にはステップ102 IWS 802へ移行する。具体的に、上述したステップ102 IWS 503，S506，S509，S512，S515，S518，S521のいずれかを実行しているかを確認することで特定演出の実行が設定されているか否かを判定する。特定演出の実行が設定されている場合、リーチ中の特定タイミングであるか否かを判定し（ステップ102 IWS 901）、特定タイミングである場合にはルーレット変動を開始する（ステップ102 IWS 902）。ここで特定タイミングとは、予め定められた特定演出の実行開始タイミングである。変動パターン毎に異なるタイミングが定められていてもよいし、または変動パターンにかかわらず一定のタイミングが定められていてもよい。

【0249】

その後、演出制御用CPU120は、予め定められた有効期間開始タイミングである場合に、遊技者による押しボタン31Bへの操作を有効とする有効期間であることを示す有効期間フラグをセットする（ステップ102 IWS 904）。なお、図示は省略するが、有効期間フラグがセットされている間は押しボタン31Bへの操作を促す促進表示が行われるものである。

【0250】

演出制御用CPU120は、有効期間フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ102 IWS 905）、セットされていない場合にはステップ102 IWS 802へ移行する。有効期間フラグがセットされている場合、押しボタン31Bへの操作を受け付けたか否かを判定し、受け付けた場合には設定されている特定演出に応じた絵柄（第

10

20

30

40

50

1 特定演出であれば「7」、第2 特定演出であれば「BAR」、第3 特定演出であればチェリー、第4 特定演出であればスイカ、第5 特定演出であれば「激熱」、第6 特定演出であれば「チャンス」、第7 特定演出であれば「ベル」)を停止表示(ステップ102 IWS907)、ステップ102 IWS910へ移行する。

【0251】

ステップ102 IWS906において、プッシュボタン31Bへの操作を受け付けていない場合、有効期間終了タイミングとなったか否かを判定し(ステップ102 IWS908)、有効期間終了タイミングとなった場合にはベルを停止表示する(ステップ102 IWS909)。その後、有効期間フラグをリセットし(ステップ102 IWS910)、ステップ102 IWS802へ移行する。

10

【0252】

このように、特定演出が開始されても遊技者が有効期間中にプッシュボタン31Bを押下操作しないときには、実行中の特定演出がいずれの特定演出であった場合にも、ベルを停止表示するものである。つまり、特定演出が開始されても有効期間中に操作を受け付けない場合には、設定値についても大当りに対する信頼度についても示唆されないようになっている。

【0253】

ステップ102 IWS802においては、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ102 IWS802)、プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ102 IWS803)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ102 IWS804)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ102 IWS805)。

20

【0254】

演出制御用CPU120は、変動時間タイマの値を1減算し(ステップ102 IWS806)、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップ102 IWS807)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ102 IWS808)。

【0255】

図8-9は、特定演出における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。図8-9に示す画像表示装置5の表示例では、画像表示装置5の略中央にて飾り図柄の変動表示が行われ、右上にて小図柄の変動表示が行われている。そして、画像表示装置5の中央下部にルーレット画像102 IW01が表示され、その直上にアクティブ表示が表示される。また、ルーレット画像102 IW01の左側には4個の保留表示が表示されている。

30

【0256】

例えば、飾り図柄の変動が開始され、リーチとなるよりも前ではルーレット画像102 IW01が停止表示されており(図8-9(A))、リーチが発生した後の特定タイミングにおいてルーレット画像102 IW01が回転表示される(図8-9(B))。そして、操作有効期間が開始されて「ボタンを押せ」といった文字表示がなされることにより遊技者へのプッシュボタン31Bの押下操作を促す(図8-9(C))。

40

【0257】

その後、プッシュボタン31Bの押下操作を検出した場合、実行中の特定演出が第1 特定演出であれば「7」が停止表示され(図8-9(D1))、第2 特定演出であれば「BAR」が停止表示され(図8-9(D2))、第3 特定演出であればチェリーが停止表示され(図8-9(D3))、第4 特定演出であればスイカが停止表示され(図8-9(D4))、第5 特定演出であれば「激熱」が停止表示され(図8-9(D5))、第6 特定演出であれば「チャンス」が停止表示され(図8-9(D6))、第7 特定演出であればベルが停止表示される(図8-9(D7))。

【0258】

50

また、プッシュボタン 3 1 B の押下操作を検出しなかった場合、ベルが停止表示される(図 8-9 (D7))。

【0259】

以上に説明したように、本特徴部 102 IWによれば、遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(本例では、設定値「1」～「6」)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりする部分)と、特定演出(本例では、第1態様～第7態様の特定演出)を実行可能な特定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップ102 IWS503, S506, S509, S512, S515, S518, S521, S907を実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、特定態様(本例では、第3態様、第4態様)と、該特定態様とは異なる特別態様(本例では、第1態様)とを含む複数の演出態様の特定演出を実行可能であり、第1設定値(本例では、設定値「1」)が設定され且つ有利状態に制御されるときよりも、該第1設定値よりも遊技者にとって有利な第2設定値(本例では、設定値「6」)が設定され且つ有利状態に制御されるときの方が高い割合で特別態様の特定演出を実行する(本例では、演出制御用CPU120は、図8-7(A)に示す第1特定演出実行抽選テーブルを用いて第1特定演出の実行の有無を決定することにより、設定値「1」が設定されている状態で大当たりとなる場合よりも、設定値「6」が設定されている状態で大当たりとなる場合の方が高い割合で第1特定演出を実行する)こととした。これにより、特定演出が特別態様で実行されるかどうかにより遊技者が注目する点で興趣を向上させることができる。

【0260】

例えば、特開2010-200902号公報には、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことにより設定値を示唆する演出を行う遊技機が記載されているが、そういった遊技機においては、設定値を示唆する演出について興趣が不十分であった。そこで、上記のような構成とすることにより、特定演出が特別態様で実行されるかどうかにより遊技者が注目する点で興趣を向上させることができる。

【0261】

なお、「特定態様」が、設定示唆に対応する態様(設定されている設定値を示唆する第3態様および第4態様)であることとして説明したが、これに限るものではなく、設定示唆に対応しない態様であってもよい。例えば、大当たりに対する信頼度のみを示唆する態様であってもよいし、設定されている設定値についても大当たりに対する信頼度についても示唆しない態様であってもよい。

【0262】

なお、大当たりとなる場合のみ選択され得る第1態様の特定演出を「特別態様」の特定演出として実行可能な構成として説明したが、これに限るものではなく、はずれである場合にも選択され得る態様の特定演出を「特別態様」の特定演出として実行可能であってもよい。

【0263】

また、確変大当たりとなる場合のみ選択され得る第1態様の特定演出を「特別態様」の特定演出として実行可能な構成として説明したが、これに限るものではなく、大当たり種別にかかわらず選択され得る態様の特定演出を「特別態様」の特定演出として実行可能であってもよい。

【0264】

なお、本特徴部102 IWでは、ルーレット画像を回転表示して絵柄を停止表示する演出を特定演出として実行可能であることとしたが、特定演出の具体的な態様についてはこ

れに限るものではない。例えば、得点を付与する演出を特定演出として実行可能であり、付与された得点によって示唆内容が異なることとしてもよい。また、付与された得点が加算されていき、該加算結果の値によって設定値や大当りに対する信頼度を示唆可能であることとしてもよい。例えば、加算結果の値が特定値（例えば1000ポイント）となれば設定値「6」が設定されていることを確定的に報知するようなものであってもよい。

【0265】

また、実行された特定演出の態様（停止表示された絵柄）の履歴を蓄積して記憶し、遊技者の動作にもとづいて該履歴を表示可能であることとしてもよい。これにより、いずれの態様の特定演出が実行されたかを後から確認することができる。

【0266】

また、本特徴部102IWにおける特定演出として停止表示される絵柄の登場順によっても設定値や大当りに対する信頼度が示唆されることとしてもよい。例えば、第3態様の特定演出の次に第4態様の特定演出が実行された場合には遊技者にとって有利な設定値が設定されている割合が高いこととしてもよい。また、例えば、第5態様の特定演出の次に第5態様の特定演出が実行された場合には有利状態に制御する割合が高いこととしてもよい。

【0267】

また、本特徴部102IWにおいては、1つのリールを模したルーレット画像を回転表示する演出を特定演出として実行可能であることとしたが、これに限るものではなく、例えば3つのリールを模したルーレット画像を回転表示させ、同一の絵柄を停止表示する演出を特定演出として実行するものであってもよい。その場合、3つのリールが揃いの絵柄でない態様（例えば、左右のリールでは同一絵柄が揃うリーチ状態となるものの、中のリールでは異なる絵柄が停止表示されるガセパターン）の特定演出を実行可能であることとしてもよい。

【0268】

また、3つのリールをルーレット画像として回転表示する特定演出においては、各リールをそれぞれ異なる操作手段への操作にもとづいて停止表示するものであってもよい。例えば、遊技者が操作可能な左ボタン、中ボタン、および右ボタンを備えた遊技機において、左ボタンを押下することにもとづいて左リールが停止表示し、右ボタンを押下することにもとづいて右リールが停止表示し、中ボタンを押下することにもとづいて中リールが停止表示するものであってもよい。その場合、押下する順序によって、揃い図柄が停止表示されるか否かが異なることとしてもよい。例えば、左ボタン、中ボタン、右ボタンの順に押下した場合のみ揃い絵柄が停止表示するものであってもよい。また、揃い絵柄が停止表示するために必要な押下順序については事前に遊技者に報知されるものであってもよい。また、揃い絵柄が停止表示するために必要な押下順序にもとづいて設定値や大当りに対する信頼度が示唆されることとしてもよい。例えば、必要な押下順序として、左ボタン、中ボタン、右ボタンの第1順と、右ボタン、中ボタン、左ボタンの第2順とが設けられており、遊技者にとって有利な設定値に設定されている場合や大当りに制御される場合は第1順よりも第2順を決定することとしてもよい。

【0269】

また、以上に説明したように、本特徴部102IWによれば、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（本例では、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりする部分）と、特定演出（本例では、第1態様～第7態様の特定演出）を実行可能な特定演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ102IWS503，S506，S509，S512，S515，S518，S521，S907を実行する部分）と、有利状態に制御されるときに、複数の設定値のうちいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通の割合にて、特定演出とは異なる特別演出（本例では

10

20

30

40

50

、特別演出)を実行可能な特別演出実行手段本例では、演出制御用CPU120における、ステップ102 IWS524, S805を実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、第1設定値が設定され且つ有利状態に制御されるときよりも、該第1設定値よりも遊技者にとって有利な第2設定値が設定され且つ有利状態に制御されるときの方が高い割合で特定演出を実行する(本例では、演出制御用CPU120は、図8-7(A)に示す第1特定演出実行抽選テーブルを用いて第1特定演出の実行の有無を決定することにより、設定値「1」が設定されている状態で大当たりとなる場合よりも、設定値「6」が設定されている状態で大当たりとなる場合の方が高い割合で第1特定演出を実行する)こととした。これにより、有利状態の制御に対応した演出のバリエーションが増加するとともに、遊技者が設定値を推測する要素が加わるため、興趣を向上させることができる。

10

【0270】

例えば、特開2013-106796号公報には、有利状態の制御に対応した演出を実行可能な遊技機として、大当たり遊技状態となる変動において、所定の演出を複数のタイミングで行うことにより、大当たりとなることを報知する遊技機が記載されているが、そういった遊技機においては、有利状態の制御に対応した演出について興趣が不十分であった。そこで、上記のような構成とすることにより、有利状態の制御に対応した演出のバリエーションが増加するとともに、遊技者が設定値を推測する要素が加わるため、興趣を向上させることができる。

【0271】

なお、本特徴部102 IWでは、特別演出用LEDを虹色に発光させる演出を特別演出として実行可能であることとしたが、特別演出の具体的な態様についてはこれに限るものではない。例えば、画像表示装置5、スピーカ8L, 8R、他の発光部材、可動物、送風部材、振動部材、発熱部材などいずれの演出部材を用いた演出を特別演出として実行可能であることとしてもよい。

20

【0272】

なお、特別演出は大当たり遊技状態に制御することを報知する演出であり、特定演出は大当たり遊技状態に制御することに対する信頼度を示唆可能な演出であるから、大当たり遊技状態に制御する変動において、特別演出を実行した後に、大当たり遊技状態に制御することに対する信頼度を示唆する特定演出を行ってしまうのは、特定演出の演出効果が低減してしまう。そこで、特別演出の実行タイミングは特定演出の実行タイミングよりも後であることとしてもよい。

30

【0273】

また、特別演出を実行可能なタイミングよりも遅いタイミングにおいて特定演出の態様を報知(ルーレット画像に絵柄を停止表示)可能なものであっても、特別演出が実行される変動においては、大当たりに対する信頼度のみを示唆する態様の特定演出ではなく、設定値を示唆する態様(大当たりに対する信頼度についても併せて示唆する態様を含む)の特定演出を実行することにより、演出効果の低減を防止することとしてもよい。例えば、特定演出の演出態様の選択よりも早く特別演出の実行の有無を決定し、特別演出を実行する場合には、大当たりに対する信頼度のみを示唆する態様から設定値を示唆する態様以外のいずれかの態様を選択し、特別演出を実行しない場合には、大当たりに対する信頼度のみを示唆する態様から設定値を示唆する態様を含むいずれかの態様を選択することとすればよい。また、特別演出の実行の有無と特定演出の演出態様とをそれぞれ独立して決定するものであっても、特別演出を実行した際に、特定演出の演出態様を、大当たりに対する信頼度のみを示唆する態様から設定値を示唆する態様(大当たりに対する信頼度についても併せて示唆する態様を含む)に切り替えることとしてもよい。

40

【0274】

また、本特徴部102 IWでは、特定演出実行手段は、有利状態の制御に対応し、設定手段に関する設定示唆に対応しない予告態様(本例では、第5態様、第6態様)と、有利状態の制御に対応せず、設定手段に関する設定示唆に対応する示唆態様(本例では、第3態様、第4態様)とを含む複数の演出態様の特定演出を実行可能であることとした。これ

50

により、特定演出の興趣を向上させることができる。

【0275】

また、本特徴部102IWでは、可変表示を実行可能な可変表示実行手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS110～S113を実行する部分）と、可変表示中にリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、変動パターンがPt13, Pt15, Pt21, Pt22のいずれかである場合にステップ102IWS805を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、リーチ演出の実行中に特定演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、リーチ中に特定演出を実行可能である（図8-9参照））こととした。これにより、特定演出の興趣を向上させることができる。

10

【0276】

また、本特徴部102IWでは、可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、可変表示中にリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段を備え、特定演出実行手段は、リーチ演出の実行中における遊技者の動作にもとづいて特別態様の特定演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ102IWS906～S909を実行する）こととした。これにより、特定演出の興趣を向上させることができる。

【0277】

なお、本特徴部102IWでは、操作有効期間中にプッシュボタン31Bへの操作を検出しなかった場合には、設定値についても大当りに対する信頼度についても示唆しない第7特定演出と同様の挙動を示す（ベルを停止表示する）こととしたが、これに限るものではなく、操作有効期間中にプッシュボタン31Bへの操作を検出したか否かにかかわらず共通の絵柄を停止表示する（具体的には、ステップ102IWS908のYである場合に、ステップ102IWS907へ移行する）こととしてもよい。

20

【0278】

また、本特徴部102IWでは、有利度の異なる複数種類の有利状態（本例では、確変大当り、通常大当り）に制御可能な遊技機であって、特定演出実行手段は、有利度が高い有利状態に制御されるときに特別態様の特定演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、確変大当りとなる場合のみ第1特定演出を実行可能である（図8-7（A）参照））こととした。これにより、有利度が高い有利状態に制御されるときに有利度が高い設定値が設定されていることが示唆されるため、興趣を向上させることができる。

30

【0279】

なお、本特徴部102IWでは、「有利度の異なる複数種類の有利状態」として、確変状態へ移行するかどうか異なる確変大当りおよび通常大当りに制御可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、大当り遊技状態に制御する期間が長い長期間大当りと、大当り遊技状態に制御する期間が短い短期間大当りとを「有利度の異なる複数種類の有利状態」として実行可能であることとしてもよい。ここで「大当り遊技状態に制御する期間」とは、大入賞口を開放する総開放期間と、大入賞口を開放する回数との両方を含む概念である。すなわち、長期間大当りとして1ラウンドあたりの大入賞口の開放期間が20秒である10R大当りを実行し、短期間大当りとして1ラウンドあたりの大入賞口の開放期間が1秒である10R大当りを実行可能であることとしてもよい。または長期間大当りとして10R大当りを実行し短期間大当りとして2R大当りを実行可能であることとしてもよい。

40

【0280】

また、大当り遊技状態終了後に特殊な遊技状態へ移行する遊技機においては、特殊な遊技状態に移行する期間が異なる複数種類の大当りが設けられており、該特殊な遊技状態に移行する期間が長い大当りと、該特殊な遊技状態に移行する期間が短い大当りとを「有利度の異なる複数種類の有利状態」として実行可能であることとしてもよい。特殊な遊技状態としては、例えば、通常状態よりも大当りとなりやすい高確率状態や、通常状態よりも特別図柄の変動を実行する頻度が高い時短状態や、通常状態よりも小当り遊技状態に制御されやすいKT状態などがある。

50

【0281】

また、本特徴部102IWでは、実行中の可変表示を予告対象とする特定演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、特定演出実行手段は、未だ開始されていない可変表示を予告対象とする特定演出を実行可能であることとしてもよい。具体的に、先読み予告演出（未だ開始されていない未開始変動を予告対象として、該未開始変動よりも前の変動において開始される演出）を特定演出として実行可能であることとしてもよいし、保留連演出（未だ開始されていない未開始変動を予告対象として、該未開始変動よりも前に制御される大当り遊技状態において開始される演出）を特定演出として実行可能であることとしてもよい。これにより、特定演出の興趣を向上させることができる。

10

【0282】

また、本特徴部102IWでは、有利度が高い有利状態に制御されるときに特別態様の特定演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、逆に、特定演出実行手段は、有利度が低い有利状態に制御されるときに特別態様の特定演出を実行可能であることとしてもよい。具体的に、演出制御CPU120は、通常大当りと確変大当りとに制御可能であり、通常大当りとなる場合のみ第1特定演出を実行可能であることとしてもよい。これにより、有利度が低い有利状態に制御されることによる遊技者の落胆を軽減させることができるとともに、遊技を継続することに対する遊技者の意欲を掻き立てることができる。

【0283】

また、本特徴部102IWでは、各特定演出の実行の有無をそれぞれ異なる抽選により決定することとしているが、これに限るものではなく、例えば、特定演出の実行の有無を決定し、実行する場合には特定演出の演出態様を第1態様～第7態様のいずれかから選択する抽選を行うこととしてもよい。

20

【0284】

（本実施形態の特徴部207SGに関する説明）

【0285】

次に、本実施の形態の特徴部207SGについて説明する。

【0286】

特徴部207SGにおける主基板11は、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。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と、設定値変更状態において大当りの当選確率（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。

30

【0287】

基板ケースには、設定値等を表示可能な表示モニタが配置されている。該表示モニタは、主基板11に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤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。

40

【0288】

特徴部207SGの遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御メイン処理（図3参照）において、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が起動したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば、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を行う。

【0289】

設定値変更処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定切替スイッチへ

50

の操作を受け付けることにもとづいて、表示モニタに表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102の所定アドレスに格納する処理を繰り返し実行可能である。尚、表示モニタに表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102の所定アドレスに格納すればよい。

【0290】

このように、特徴部207SGにおける遊技制御用マイクロコンピュータ100は、少なくとも有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。

【0291】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄通常処理（S110）において、乱数回路104にて生成された大当り判定用乱数値と、設定されている設定値に対応する大当り判定値（設定値に応じた表示結果判定テーブル（図9-1～図9-6）に対応する判定値）とにもとづいて、大当り遊技状態に制御するか否かを判定する。そして、ステップS114～S117の処理と同様に、大当り遊技状態に制御すると判定した場合に大当り遊技状態に制御する。

【0292】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図9-1～図9-10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。

【0293】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-1（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値1）、図9-1（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図9-2（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図9-2（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図9-3（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図9-3（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図9-4（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図9-4（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図9-5（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値5）、図9-5（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値5）、図9-6（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値6）、図9-6（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値6）、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）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0294】

本実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【0295】

図9-1(A)～図9-6(B)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部207SG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。

【0296】

図9-1(A)に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0297】

図9-1(B)に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0298】

図9-2(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0299】

図9-2(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0300】

図9-3(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または

50

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。

【0301】

図9-3(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値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。

【0302】

図9-4(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0303】

図9-4(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0304】

図9-5(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0305】

図9-5(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)においては、遊技状態が通常状態または

10

20

30

40

50

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。

【0306】

図9-6(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値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。

【0307】

図9-6(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0308】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率(本実施の形態の特徴部207SG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207SG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。

【0309】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、図9-1～図9-6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

10

20

30

40

50

変状態における大当たり確率の倍率は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たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率は全て一定(例えば、5倍)に設定してもよい。

【0310】

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「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-1(A)、図9-2(A)、図9-3(A)、図9-4(A)、図9-5(A)、図9-6(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「小当たり」として小当た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。

10

【0311】

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「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-1(B)、図9-2(B)、図9-3(B)、図9-4(B)、図9-5(B)、図9-6(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「小当たり」として小当た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

【0312】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当た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「小当たり」として小当た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207SGでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当た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「小当たり」として小当た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。

【0313】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」や「小当たり」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図9-7に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020~1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【0314】

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

40

【0315】

つまり、本実施の形態の特徴部207SG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「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり

50

」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。

【0316】

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。

【0317】

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。

【0318】

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

【0319】

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。

【0320】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0321】

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。

【0322】

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。

【0323】

図9-9に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち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。

【0324】

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。

【0325】

つまり、本実施の形態の特徴部207SG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。

【0326】

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。

【0327】

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

【0328】

次に、図9-10に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち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。

【0329】

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

10

20

30

40

50

れている。

【0330】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0331】

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。

【0332】

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。

【0333】

以上、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、図9-7～図9-10に示すように、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲(共通数値範囲)内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

【0334】

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。

【0335】

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)。

【0336】

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、

10

20

30

40

50

特別図柄に関して大当たり（大当たり A ～大当たり C）とすることを決定する。また、MR 1 が小当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当たり及び小当たりの当選を決定する。尚、図 9-1 (A) ～図 9-6 (B) に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）並びに小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【0337】

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

【0338】

以上、本実施の形態の特徴部 207 SG におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 9-7 ～図 9-10 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち 1020 ～1237 までの範囲が大当たり判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ～ 6 のいずれかである場合（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 以外の場合）は、1238 から各設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ～ 6 のいずれかである場合は、当たり判定値の 1020 を大当たり基準値として、大当た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、大当た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ので、CPU 103 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0339】

特に本実施の形態の特徴部 207 SG においては、0 ～ 65535 の範囲内において大当たり判定値の数値範囲が 1020 を基準値とした 1 箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値 MR 1 の値が大当たり判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当たり遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要が無いため、CPU 103 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0340】

また、図 9-7 ～図 9-10 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の 1020 を大当たり基準値として、大当た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、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR 1 の値が、1020 から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び 1020 から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU 103 が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【0341】

更に、図 9-7 ～図 9-10 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た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た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

50

当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である)一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値(小当り基準値)として設定されている。このため、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、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ので、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0342】

尚、図9-7~図9-10に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲(32767~33094または、32767~33421)に設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0343】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図9-7~図9-10に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一となっているが、CPU103は、可変表示を実行する際にRAM102から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する(RAM102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する)ので、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、本実施の形態の特徴部207SGのように、RAM102から読み出した設定値に応じた大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲を設定する場合は、RAM102から読み出す設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

【0344】

また、図9-7~図9-10に示すように、パチンコ遊技機1に設定値として1(最も大当り確率が低い設定値)が設定されている場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は、大当り判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0345】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、図9-7~図9-10に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

【0346】

また、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、図9-7~図9-10に示すように、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【0347】

[特徴部16TMに関する説明]

10

20

30

40

50

次に、特徴部 16 T M に関して説明する。図 10-1 (A 1) 及び (B 1) は、本実施形態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。保留表示は、実行されていない特別図柄の変動表示に対応した表示情報であり、アクティブ表示は、実行されている特別図柄の変動表示に対応した表示情報である。本実施形態では、画像表示装置 5 の画面左下部に、第 1 保留記憶数 (0 ~ 4 の第 1 保留表示 16 T M 0 0 1) が表示される第 1 保留表示領域 16 T M 0 1 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面中央下部に、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示 16 T M 0 0 3 が表示されるアクティブ表示領域 16 T M 0 1 3 が設けられている。

【0348】

また、遊技状態が低確低ベース状態 (通常状態) に制御されている場合、画像表示装置 5 の画面中央下部であってアクティブ表示 16 T M 0 0 3 の下方に設けられた特別演出領域 16 T M 0 3 5 に、後述するミニスロット 16 T M 0 3 0 が表示される。本例では、ミニスロット 16 T M 0 3 0 がアクティブ表示 16 T M 0 0 3 の直下に表示されているため、遊技者からは、あたかもミニスロット 16 T M 0 3 0 がアクティブ表示 16 T M 0 0 3 の台座であるかのように見える。即ち、ミニスロット 16 T M 0 3 0 が、アクティブ表示 16 T M 0 0 3 に対応した位置に表示されていることにより、ミニスロット 16 T M 0 3 0 によって、実行中の変動表示に対応した演出が実行されることを遊技者は容易に把握することができる。

【0349】

本実施形態において、ミニスロット 16 T M 0 3 0 は、特別図柄の変動表示が実行されているか否か (飾り図柄の変動表示が実行されているか否か) によらず、また、保留記憶数によらず表示可能な情報である。

【0350】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 保留記憶数が 0 でないときには、第 1 保留表示領域 16 T M 0 1 1 に第 1 保留記憶数に相当する数の第 1 保留表示 16 T M 0 0 1 を表示する。即ち、第 1 保留表示 16 T M 0 0 1 は、始動条件 (例えば、第 1 始動入賞口への入賞) は成立したが開始条件 (例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当たり遊技状態に制御されておらず、且つ、第 2 保留記憶数が 0 であり第 1 保留記憶数が 0 ではないこと) が成立していない第 1 特別図柄の変動表示 (及び飾り図柄の変動表示) に対応した情報である。第 1 保留表示領域 16 T M 0 1 1 に複数の第 1 保留表示 16 T M 0 0 1 が表示されている場合には、アクティブ表示領域 16 T M 0 1 3 に近い順序で (遊技者から見て右から順に)、その第 1 保留表示 16 T M 0 0 1 に対応した変動表示の開始条件が成立する。

【0351】

演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示領域 16 T M 0 1 3 にアクティブ表示 16 T M 0 0 3 を表示する。即ち、アクティブ表示 16 T M 0 0 3 は、始動条件 (例えば、第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口への入賞) が成立した後に開始条件 (例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当たり遊技状態に制御されておらず、且つ、保留記憶数が 0 ではないこと) が成立した特別図柄の変動表示 (及び飾り図柄の変動表示) に対応した情報である。

【0352】

本実施形態では、前述したように、特別図柄の変動表示に対応して、飾り図柄の変動表示が実行される。図 10-1 (A 1) 及び (B 1) に示すように、飾り図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置 5 の中央上部のエリアを、左から図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、図柄表示エリア 5 R とする。

【0353】

また、本実施形態では、図 10-1 (A 1) 及び (B 1) に示すように、画像表示装置 5 の右上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第 1 特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び

10

20

30

40

50

停止表示される、画像表示装置 5 の画面右上部のエリアを、左から小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、小図柄表示エリア 5 r とする。小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R よりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【0354】

図 10-1 (A1) 及び (B1) に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、画像表示装置 5 の特別演出領域 16 TM035 においてミニスロット 16 TM030 が表示される。ミニスロット 16 TM030 では、複数種類のミニスロット図柄の可変表示が実行される。後述する第 1 のミニスロット可変表示では、図 10-1 (A2) に示すように、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、及び「blank」のミニスロット図柄が可変表示され、後述する第 2 のミニスロット可変表示では、図 10-1 (B2) に示すように、予告文字が表示されていない図柄（「表示なし」）、並びに、大当たり期待度を示唆する予告文字からなる図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」のミニスロット図柄が可変表示される。

【0355】

（第 1 のミニスロット可変表示）

図 10-1 (A1) に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、特別図柄の変動表示（飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）が実行される毎に、「左」、「中」、「右」の 3 つに区分されたミニスロット図柄表示エリア 5 L1、5 C1、5 R1（スロットマシンにおける 3 つのリールのそれぞれに対応した領域）において、ミニスロット図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される第 1 のミニスロット可変表示を実行可能である。第 1 のミニスロット可変表示では、ミニスロット図柄表示エリア 5 L1、5 C1、5 R1 において、ミニスロット図柄は、各々一段（1 ライン）に表示される。なお、以下の説明において単に「変動表示」という場合は、特別図柄の変動表示、または、特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示もしくは小図柄の変動表示のことをいう。

【0356】

ここで、図 10-1 (A2) に示すように、ミニスロット図柄表示エリア 5 L1、5 C1、5 R1（3 リール）の各ミニスロット図柄表示エリアにおいて、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、「blank（本例では横方向の直線形オブジェクト（ー））」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、所定の順序で可変表示される。

【0357】

そして、ミニスロット図柄表示エリア 5 L1、5 C1、5 R1 にミニスロット図柄が停止した際に、成立役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと、役が成立したものとして役成立となる。成立役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。本実施形態における成立役は、同一図柄の組合せ及び異なる図柄を含む組合せである。なお、異なる図柄の組合せの場合は、成立役として「はずれ」となる。

【0358】

本実施形態では、同一図柄の組合せが揃うと役成立とする。例えば、ミニスロット図柄表示エリア 5 L1、5 C1、5 R1 に [ベル]、[ベル]、[ベル] の同一図柄の組合せが揃うと「ベル」の役成立となる。同様に、[スイカ]、[スイカ]、[スイカ] の同一図柄の組合せが揃うと「スイカ」の役成立となり、[チェリー]、[チェリー]、[チェリー] の同一図柄の組合せが揃うと「チェリー」の役成立となり、[7]、[7]、[7] の同一図柄の組合せが揃うと「7 揃い」の役成立となる。但し、ミニスロット図柄表示エリア 5 L1、5 C1、5 R1 に [blank]、[blank]、[blank] の同一図柄の組合せが揃った場合は、成立役が「はずれ」であるときと同じ扱いとなる。

【0359】

（第 2 のミニスロット可変表示）

図10-1(B1)に示すように、本実施形態では、第1のミニスロット可変表示が実行された後(上述した何れかの成立役が成立した後)に、複数に区分されていない単一のミニスロット図柄表示エリア5LCR1(1つのリールに対応した領域)において、ミニスロット図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される第2のミニスロット可変表示を実行可能である。第2のミニスロット可変表示では、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1において、ミニスロット図柄は一段(1ライン)に表示される。

【0360】

ここで、図10-1(B2)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1(1リール)において、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、所定の順序で可変表示される。本実施形態では、第2のミニスロット可変表示による表示結果、即ち、表示された文字によって、実行されている特別図柄の変動表示の表示結果(実行されている飾り図柄の変動表示の表示結果)が「大当たり」となることが示唆される。

【0361】

また、本実施形態では、図10-1(A1)及び(B1)に示すように、遊技状態が低確低ベース状態(通常状態)に制御されてから実行された変動表示の回数をカウントする変動回数カウンタの値を示す変動回数表示16TMO40が、画像表示装置5の画面左下部に表示される。変動回数表示16TMO40が示す値によって、遊技者は、通常状態で実行された変動表示の回数を把握することができる。図10-1(A1)及び(B1)に示す例では、変動回数表示16TMO40として「125」が表示されており、遊技状態が通常状態に移行してから既に124回の変動表示が実行され、現時点で125回目の変動表示が実行されている状態を示している。

【0362】

ここで、変動回数表示16TMO40は、当該遊技機の設定値に基づいて、後述する第2設定示唆演出が実行されることにより、通常態様(例えば白色態様)から、通常態様と異なる設定示唆態様(例えば紫色態様)に変化する。

【0363】

なお、変動回数表示16TMO40の表示態様を、実行される変動表示の表示結果に基づいて、通常態様(例えば白色態様)から、通常態様及び前述した設定示唆態様(例えば紫色態様)の何れとも異なる期待度予告態様(例えば赤色態様)に変化させる予告演出(例えば第2期待度予告演出と称する)を実行しても良い。但し、同一の変動表示において、第2設定示唆演出及び第2期待度予告演出の両方は実行されず、第2設定示唆演出を実行することに決定された場合には、当該変動表示において第2期待度予告演出を実行しないものとする。即ち、第2設定示唆演出を第2期待度予告演出よりも優先して実行する。

【0364】

図示は省略するが、演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理(ステップS161)において、第1始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド)を新たに受信した場合に、該始動入賞に対応するアクティブ表示および保留表示の表示態様の変化パターンを決定する処理を行う。

【0365】

例えば、1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様(通常態様、青色態様および赤色態様のいずれか)を決定する。なお、アクティブ表示の最終表示態様とは、あくまで始動入賞時に決定されるアクティブ表示の最終的な表示色である。本実施形態では、アクティブ表示が最終的な表示色まで変化した後、後述する期待度予告演出が実行されたことに応じて、そのアクティブ表示に予告文字が重畳表示される場合がある。即ち、始動入賞時に決定されたアクティブ表示の最終表示態様から、さらに、変動開始時の演出決定処理に基づいてアクティブ表示の態様に変化する可能性がある。

10

20

30

40

50

【0366】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の変化パターン（アクティブ表示の変化タイミングと変化態様の遷移の組み合わせ）、並びに、第1変化演出（アクティブ表示の表示態様を変化させる場合（アクティブ変化演出を実行する場合）、及び、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合（アクティブ変化演出を実行しない場合）において、アクティブ表示の表示態様を変化させる可能性があることを示唆する演出）の実行有無及び実行回数を決定する。この第1変化演出には、成功態様と、失敗態様とがあり、以下に示す例では、成功態様の第1変化演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の第1変化演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。また、第1変化演出は、アクティブ表示にキャラクタが作用する演出である。成功態様の第1変化演出が実行された場合には、キャラクタがアクティブ表示に作用することにより、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の第1変化演出が実行された場合には、キャラクタがアクティブ表示に作用するものの、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。

10

【0367】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示の変化パターン（保留表示の変化タイミングと変化態様の遷移の組み合わせ）を決定する。

【0368】

（変動表示開始時の演出決定処理）

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

20

【0369】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

30

【0370】

また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【0371】

図10-2は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、図10-2に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図10-2に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

40

【0372】

まず、演出制御用CPU120は、後述する第1設定示唆演出の実行有無を、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図10-3（G）を参照）に基づいて決定する（ステ

50

ップ S 1 6 T M 2 0 0 0)。

【0373】

ここで、本実施形態では、低確低ベース状態のときに、現在設定されている設定値を示唆する演出として第1設定示唆演出を実行可能である。この第1設定示唆演出は、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、同一図柄の組合せとして「ベル」、「ベル」、「ベル」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることにより、「ベル」の役成立とする演出である。即ち、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、「ベル」、「ベル」、「ベル」のミニスロット図柄の組合せが停止表示したことに基づいて、遊技者は、設定値を示唆するための第1設定示唆演出が実行されたことを認識する。

10

【0374】

図10-3(G)のテーブルに示すように、現在設定されている設定値に応じて、第1設定示唆演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、設定値が「1」である場合には、第1設定示唆演出を97%の割合で実行しないことに決定し、3%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「2」である場合には、第1設定示唆演出を96%の割合で実行しないことに決定し、4%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「3」である場合には、第1設定示唆演出を95%の割合で実行しないことに決定し、5%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「4」である場合には、第1設定示唆演出を94%の割合で実行しないことに決定し、6%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「5」である場合には、第1設定示唆演出を93%の割合で実行しないことに決定し、7%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「6」である場合には、第1設定示唆演出を92%の割合で実行しないことに決定し、8%の割合で実行することに決定する。

20

【0375】

図10-3(G)に示すように、設定値に応じて第1設定示唆演出の実行割合が異なっており、設定値が高いほど、高い割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。本実施形態では、変動表示を実行する毎に変動開始時演出決定処理を実行するため、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定することになる(ステップS16TM2000)。即ち、前述した第1のミニスロット可変表示の成立役を「ベル」とするか又は「はずれ」とするかを決定する。これにより、遊技者は、変動表示が実行される毎に第1設定示唆演出が実行されるか否かに関心を持つことになり、また、変動表示が実行された回数に対しての第1設定示唆演出が実行された回数(第1設定示唆演出の実行割合)に対しても関心を持つことになる。このような構成によれば、変動表示毎に遊技者に設定値を推測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0376】

次いで、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を実行することに決定した場合には(ステップS16TM2010でYES)、期待度予告演出の実行有無を、第1設定示唆演出を実行する場合に選択される期待度予告演出の実行有無決定テーブル1(図10-3(H1)及び(H2)を参照)に基づいて決定する(ステップS16TM2020)。一方、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS16TM2010でNO)、後述するステップS16TM2120に移行する。

40

【0377】

図10-3(H1)は、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合であって、表示結果が「はずれ」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル1には、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」(変動時間が10秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」(変動時間

50

が120秒)である場合には、期待度予告演出を60%の割合で実行しないことに決定し、40%の割合で実行することに決定する。

【0378】

図10-3(H2)は、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合であって、表示結果が「大当り」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル1には、大当り用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当り」(変動時間が120秒)である場合には、期待度予告演出を20%の割合で実行しないことに決定し、80%の割合で実行することに決定する。

10

【0379】

図10-3(H1)及び(H2)に示すように、期待度予告演出の実行有無は、変動パターン(変動時間)に基づいて決定されている。本実施形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合に、変動パターン(変動時間)が、非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、又はノーマルリーチ大当り(30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定し、変動パターン(変動時間)がスーパーリーチはずれ(120秒)である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行することに決定し、スーパーリーチ大当り(120秒)である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行することに決定している。

20

【0380】

変動時間が短い変動パターン(非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、ノーマルリーチ大当り(30秒))が選択されている場合には、第1設定示唆演出と期待度予告演出の両方の演出を実行するだけの十分な期間が確保されていない。そのため、変動時間が短い変動パターンに基づく変動表示が実行される場合には、第1設定示唆演出を実行可能ではあるものの、第1設定示唆演出の実行後に期待度予告演出を実行しないようにしている。

【0381】

一方で、変動時間が長い変動パターン(スーパーリーチはずれ(120秒)、スーパーリーチ大当り(120秒))が選択されている場合には、第1設定示唆演出と期待度予告演出の両方の演出を実行するだけの十分な期間が確保されている。そのため、第1設定示唆演出を実行した後に、期待度予告演出を実行することが可能となっている。

30

【0382】

このように、本実施形態では、変動時間にかかわらず第1設定示唆演出が実行されるか否かを共通のテーブルに基づいて決定するようにしており、変動時間が短い場合、変動時間が長い場合、のいずれの場合であっても、共通の割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。これに対して、期待度予告演出は、変動時間が短い場合よりも変動時間が長い場合の方が高い割合で実行されることになる。即ち、実行される変動表示の変動時間が短い場合に[第1設定示唆演出が実行された後に期待度予告演出が実行される割合]よりも、実行される変動表示の変動時間が長い場合に[第1設定示唆演出が実行された後に期待度予告演出が実行される割合]の方が高くなる。

40

【0383】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合に(ステップS16TM2030でYES)、前述した第2のミニスロット可変表示で停止表示させる表示結果、及び、第2変化演出の実行有無を、文字アイコン決定テーブル(図10-3(J))に基づいて決定する(ステップS16TM2040)。第2変化演出とは、「第2のミニスロット可変表示で停止された表示結果としての文字図柄」に基づく文字アイコンを、アクティブ表示16TM003に重畳表示させることにより、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる演出である。本実施形態では、第2のミニスロット可変表示で停止された表示結果が、文字図柄が表示されない「表示なし」

50

の表示結果となった場合を除いて、第2変化演出が実行されることになる。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS16TM2030でNO）、後述するステップS16TM2060に移行する。

【0384】

図10-3（J）は、文字アイコン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-3（J）に示すように、この実施の形態では、期待度予告演出を実行することに決定している場合、第2のミニスロット可変表示の表示結果として、文字図柄がミニスロット図柄表示エリア5LCR1に表示されない表示結果である「表示なし」、並びに、文字図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかを決定可能となっており、これらの各表示結果に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

10

【0385】

図10-3（J）に示すように、当該変動表示の表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、当該変動表示において実行する第2のミニスロット可変表示の表示結果として、70%の割合で「表示なし」が選択され、25%の割合で「CHANCE」が選択され、5%の割合で「激熱」が選択される。

【0386】

一方、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、当該変動表示において実行する第2のミニスロット可変表示の表示結果として、22%の割合で「表示なし」が選択され、35%の割合で「CHANCE」が選択され、40%の割合で「激熱」が選択され、3%の割合で「FEVER」が選択される。そのため、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「FEVER」となった場合には、大当たりの発生が確定する。

20

【0387】

図10-3（J）に示すように、第2のミニスロット可変表示（1リールでの可変表示）の表示結果に関しては、「表示なし」<「CHANCE」<「激熱」<「FEVER」の順で大当たりとなる期待度が高くなっている。従って、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄が停止した場合（その後第2変化演出が実行される場合）には、何れの文字図柄も停止せず表示結果が「表示なし」となった場合（その後第2変化演出が実行されない場合）よりも、大当たりとなる割合が高い。また、停止する文字図柄に応じて大当たり期待度も異なることから、遊技者は、第2のミニスロット可変表示の表示結果に注目することになる。

30

【0388】

本実施形態では、第2のミニスロット可変表示の表示結果として文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れか）が停止した場合に、アクティブ表示の表示態様を変化させる第2変化演出が実行される。具体的には、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5LCR1（1リール）において、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄が停止表示されると、（i）停止表示された文字図柄がミニスロット図柄表示エリア5LCR1から上方に移動して、アクティブ表示領域16TM013に表示されているアクティブ表示16TM003に作用し（図10-7（11）を参照）、（ii）そのアクティブ表示16TM003と、移動してきた文字図柄に基づく文字アイコンとが重畳表示される（図10-7（12）を参照）。この文字アイコンは、第2のミニスロット可変表示の表示結果となった文字図柄と同じ文字を示すアイコンである。即ち、アクティブ表示16TM003に、表示結果となった文字図柄と同じ文字を示す文字アイコンが付加される演出が、第2変化演出として実行されることになる。一方で、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「表示なし」となった場合には、第2変化演出は実行されない。

40

【0389】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の成立役を、第1設定示唆演出を実行する場合に使用する期待度予告演出の成立役決定テーブル1（図10-4（K）を参

50

照)に基づいて決定し(ステップS16TM2050)、ステップS16TM2060に進む。

【0390】

図10-4(K)は、期待度予告演出の成立役決定テーブル1の具体例を示す説明図である。図10-4(K)に示すように、この実施の形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合、期待度予告演出の成立役、より具体的には、期待度予告演出において実行される第1のミニスロット可変表示の成立役(以下同様)として、「はずれ」、「スイカ」、「スイカ(リプレイ経由)」、「チェリー」、「チェリー(リプレイ経由)」、「チェリー(フリーズ)」、「7揃い」、及び「7揃い(フリーズ)」の何れかを決定可能となっており、これらの各成立役に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

10

【0391】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「はずれ」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、異なる図柄を含む組合せのミニスロット図柄を停止表示させる。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5L1に[リプレイ]、ミニスロット図柄表示エリア5C1に[リプレイ]、ミニスロット図柄表示エリア5R1に[ベル]が停止表示する場合には、期待度予告演出の成立役は「はずれ」となる。

【0392】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「スイカ」、「チェリー」、「7揃い」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せのミニスロット図柄を停止表示させる。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]のミニスロット図柄の組合せが停止表示する場合には、期待度予告演出の成立役は「スイカ」となる。

20

【0393】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「スイカ(リプレイ経由)」、「チェリー(リプレイ経由)」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして[リプレイ]、[リプレイ]、[リプレイ]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1においてミニスロット図柄の再変動を行い、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]のミニスロット図柄の組合せ、又は、[チェリー]、[チェリー]、[チェリー]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させる。

30

【0394】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「チェリー(フリーズ)」、「7揃い(フリーズ)」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、通常態様(上から下方向へのスクロール表示や更新表示)とは異なるフリーズ態様でミニスロット図柄の可変表示を実行した後に、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に[チェリー]、[チェリー]、[チェリー]のミニスロット図柄の組合せ、又は、[7]、[7]、[7]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させる。本実施形態におけるフリーズ態様の可変表示とは、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1の視認性を低下させた状態で、下から上方向へのスクロール表示や更新表示を実行するミニスロット図柄の可変表示である。

40

【0395】

図10-4(K)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる表示結果が「表示なし」(文字が表示されていない図柄)である場合(即ち第2変化演出が実行されない場合)には、期待度予告演出における成立役は、100%の割合で「はずれ」となる。

【0396】

また、図10-4(K)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止

50

表示させる文字図柄が「CHANCE」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「CHANCE」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、5%の割合で「はずれ」となり、45%の割合で「スイカ」となり、20%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、20%の割合で「チェリー」となり、2%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、8%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0397】

また、図10-4（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「激熱」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「激熱」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、15%の割合で「スイカ」となり、10%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、40%の割合で「チェリー」となり、10%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、25%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

10

【0398】

また、図10-4（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「FEVER」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「FEVER」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、70%の割合で「7揃い」となり、30%の割合で「7揃い（フリーズ）」となる。

【0399】

20

図10-4（K）に示すように、成立役が「はずれ」のときには、停止図柄が「表示なし」又は「CHANCE」となり、成立役が「スイカ」、「チェリー」のときには、停止図柄（文字アイコン）が「CHANCE」又は「激熱」となり、成立役が「7揃い」のときには、停止図柄（文字アイコン）が「FEVER」となる。また、成立役が「はずれ」のときには、停止図柄として「CHANCE」よりも「表示なし」の方が選択されやすく、成立役が「スイカ」のときには、停止図柄（文字アイコン）として「激熱」よりも「CHANCE」の方が選択されやすく、成立役が「チェリー」のときには、停止図柄（文字アイコン）として「CHANCE」よりも「激熱」の方が選択されやすい。

【0400】

即ち、第2のミニスロット可変表示の停止図柄に関して、大当り遊技状態に制御される期待度は、「表示なし」<「CHANCE」<「激熱」<「FEVER」の順で高くなり、第1のミニスロット可変表示の成立役に関して、大当り遊技状態に制御される期待度は、「はずれ」<「スイカ」<「チェリー」<「7揃い」の順で高くなっている。また、第1のミニスロット可変表示の成立役として「7揃い」が選択される場合は、第2のミニスロット可変表示の停止図柄は必ず「FEVER」となるので、「7揃い」は大当り確定の演出となっている。このような構成によれば、複数種類のミニスロット図柄により構成される成立役に応じて、大当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、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0401】

ここで、図10-4（K）に示すように、フリーズ態様の可変表示を伴う成立役は、「チェリー（フリーズ）」及び「7揃い（フリーズ）」に限られる。そして、成立役として「チェリー（フリーズ）」が選択された場合は、表示結果（文字アイコン）が「CHANCE」又は「激熱」となり、成立役として「7揃い（フリーズ）」が選択された場合は、予告文字（文字アイコン）が「FEVER」となる。即ち、ミニスロット図柄がフリーズ態様の可変表示を行う場合には、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様のまま可変表示を行う場合よりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている。このような構成によれば、ミニスロット図柄の可変表示態様に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0402】

50

一方、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS16TM2010でNO)、期待度予告演出の実行有無を、第1設定示唆演出を実行しない場合に選択される期待度予告演出の実行有無決定テーブル2(図10-3(I1)及び(I2)を参照)に基づいて決定する(ステップS16TM2120)。
【0403】

図10-3(I1)は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合であって、表示結果が「はずれ」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル2には、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」(変動時間が10秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」(変動時間が120秒)である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行しないことに決定し、60%の割合で実行することに決定する。

【0404】

図10-3(I2)は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合であって、表示結果が「大当たり」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル2には、大当たり用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を30%の割合で実行しないことに決定し、70%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」(変動時間が120秒)である場合には、期待度予告演出を10%の割合で実行しないことに決定し、90%の割合で実行することに決定する。

【0405】

ここで、第1設定示唆演出を実行することに決定した図9(H1)及び(H2)の例では、「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択された場合に、期待度予告演出を実行しないことに決定した(「実行なし」が100%となる)が、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した図9(I1)及び(I2)の例では、「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択された場合に、期待度予告演出を実行することに決定する可能性がある(「実行あり」が、「ノーマルリーチはずれ」で20%、「ノーマルリーチ大当たり」で70%となる)。

【0406】

また、第1設定示唆演出を実行することに決定した図9(H1)及び(H2)の例で、「スーパーリーチ」の変動パターンが選択された場合に期待度予告演出を実行する割合(「スーパーリーチはずれ」で40%、「スーパーリーチ大当たり」で80%)よりも、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した図9(I1)及び(I2)の例で、「スーパーリーチ」の変動パターンが選択された場合に期待度予告演出を実行する割合の方が高い(「スーパーリーチはずれ」で60%、「スーパーリーチ大当たり」で90%となる)。このように、本実施形態では、第1設定示唆演出が実行されなかった場合には、第1設定示唆演出が実行された場合よりも、高い割合で期待度予告演出が実行されることになる。

【0407】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には(ステップS16TM2130でYES)、前述した第2のミニスロット可変表示で停止表示させる表示結果、及び、第2変化演出の実行有無を、文字アイコン決定テーブル(図10-3(J)を参照)に基づいて決定する(ステップS16TM2140)。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS16TM2130でNO)、後述するステップS16TM2060に移行する。

【0408】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の成立役を、第1設定示唆演出を実行しない場合に使用する期待度予告演出の成立役決定テーブル2（図10-4（L）を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2150）、ステップS16TM2060に進む。

【0409】

図10-4（L）は、期待度予告演出の成立役決定テーブル2の具体例を示す説明図である。図10-4（L）に示すように、この実施の形態では、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合、期待度予告演出の成立役、より具体的には、期待度予告演出において実行される第1のミニスロット可変表示の成立役（以下同様）として、「はずれ」、「スイカ」、「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー」、「チェリー（リプレイ経由）」、「チェリー（フリーズ）」、「7揃い」、及び「7揃い（フリーズ）」の何れかを決定可能となっており、これらの各成立役に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

10

【0410】

図10-4（L）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる表示結果が「表示なし」（文字が表示されていない図柄）である場合（即ち第2変化演出が実行されない場合）には、期待度予告演出における成立役は、100%の割合で「はずれ」となる。

【0411】

また、図10-4（L）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「CHANCE」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「CHANCE」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、5%の割合で「はずれ」となり、15%の割合で「スイカ」となり、50%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、2%の割合で「チェリー」となり、18%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、10%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

20

【0412】

また、図10-4（L）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「激熱」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「激熱」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、10%の割合で「スイカ」となり、15%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、10%の割合で「チェリー」となり、38%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、27%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

30

【0413】

また、図10-4（L）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「FEVER」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「FEVER」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、30%の割合で「7揃い」となり、70%の割合で「7揃い（フリーズ）」となる。

【0414】

なお、本実施形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定された場合と、第1設定示唆演出を実行しないことに決定された場合とで、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役（即ち「ベル」以外の成立役）が、異なるテーブルに基づいて決定される例を示したが、このような形態に限らず、第1設定示唆演出を実行することに決定された場合と、第1設定示唆演出を実行しないことに決定された場合とで、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役（即ち「ベル」以外の成立役）が、共通のテーブルに基づいて決定されるようにしても良い。即ち、ステップS16TM2020とステップS16TM2120とで異なる割合で（異なる期待度予告演出の実行有無決定テーブルに基づいて）期待度予告演出の実行有無を決定する一方、ステップS16TM2050とステップS16TM2150とで共通の成立役決定テーブルに基づいて期待

40

50

度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役を決定するようにしてもよい。

【0415】

以上に示したように、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）のときに、変動表示が実行される毎にミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1で第1のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、その成立役が「ベル」又は「はずれ」となる。そして、第1のミニスロット可変表示（1回目）の終了後に、当該変動表示中に（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行される場合（期待度予告演出が実行される場合）と、（ii）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行されない場合（期待度予告演出が実行されない場合）とがある。

【0416】

ここで、（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行された場合（期待度予告演出が実行された場合）は、成立役決定テーブルに基づいて決定された成立役が成立した後に、さらに、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1で第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行される。そして、第2のミニスロット可変表示（1回目）の表示結果として、（a）文字が含まれない図柄（「表示なし」）、または、（b）文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）が停止する。（b）文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）が停止した場合には、その文字図柄に基づく文字アイコンがアクティブ表示に付加される第2変化演出が実行されることになる。

【0417】

このように、上記の実施形態では、第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、（a）文字が含まれない図柄（「表示なし」）が停止する場合、即ち、第2変化演出が実行されない場合であっても、その前に必ず（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行され、その成立役が必ず「はずれ」になる演出構成を採用している。これに限らず、第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、（a）文字が含まれない図柄（「表示なし」）が停止する場合（第2変化演出が実行されない場合）に、その前に実行される（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）で、「はずれ」以外の成立役が成立する可能性があるようにしてもよい。

【0418】

また、第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、（a）文字が含まれない図柄（「表示なし」）が停止する場合（第2変化演出が実行されない場合）には、（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）自体が実行されないようにしてもよい。即ち、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1での（3リール方式での）第1のミニスロット可変表示（1回目）の後に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1での（1リール方式での）第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行されるようにしてもよい。

【0419】

また、第2のミニスロット可変表示（1回目）の表示結果として、必ず（b）文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）が停止するようにしてもよい。即ち、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1での（1リール方式での）第2のミニスロット可変表示が実行された場合には、その後に必ず第2変化演出が実行されるようにしてもよい。このような演出構成を採用した場合には、第2のミニスロット可変表示（1回目）の前に実行される（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）の成立役が「はずれ」とはならないようにしてもよい。

【0420】

次いで、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値が $25 \times n$ （ n は整数）〔25の倍数〕である場合には（ステップS16TM2060でYES）、後述する第2設定示唆演出を実行するか否かを、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図10-4（M）を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2070）、そのまま処理を終了する。一方で、変動回数カウンタの値が $25 \times n$ （ n は整数）でない場合には（ステップS16TM2060でNO）、そのまま処理を終了する。

【0421】

ここで、本実施形態では、低確低ベース状態のときに、現在設定されている設定値を示唆する演出として第2設定示唆演出を実行可能である。この第2設定示唆演出は、画像表示装置5の画面左下部において通常態様（本例では白色態様）で表示されている変動回数表示16TM040を、特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで、紫色態様に変化させる演出である。そして、第2設定示唆演出を開始してから所定期間が経過すると、第2設定示唆演出を終了し、画像表示装置5の画面左下部において紫色態様で表示されている変動回数表示16TM040を通常態様に戻す。

【0422】

図10-4(M)は、現在設定されている設定値に応じて、第2設定示唆演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、設定値が「1」である場合には、第2設定示唆演出を90%の割合で実行しないことに決定し、10%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「2」である場合には、第2設定示唆演出を88%の割合で実行しないことに決定し、12%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「3」である場合には、第2設定示唆演出を86%の割合で実行しないことに決定し、14%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「4」である場合には、第2設定示唆演出を84%の割合で実行しないことに決定し、16%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「5」である場合には、第2設定示唆演出を82%の割合で実行しないことに決定し、18%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「6」である場合には、第2設定示唆演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。

【0423】

なお、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態のときに、画像表示装置5にミニスロット16TM030を表示して、第1設定示唆演出、第2変化演出、及び期待度予告演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、遊技状態が低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態の何れかであるときに、画像表示装置5にミニスロット16TM030を表示して、第1設定示唆演出、第2変化演出、または期待度予告演出の何れかを実行してもよい。

【0424】

また、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態のときに、画像表示装置5に変動回数表示16TM040を表示して、第2設定示唆演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、遊技状態が低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態の何れかであるときに、画像表示装置5に変動回数表示16TM040を表示して、第2設定示唆演出を実行してもよい。

【0425】

図10-2に示すように、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップS16TM2020又はステップS16TM2120で期待度予告演出の実行有無を決定し、さらに、ステップS16TM2050又はステップS16TM2150で期待度予告演出の成立役を決定している。ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を決定するときには、図10-3(G)に示すように、現在設定されている設定値に基づいて、第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、本実施形態では変動パターン（変動時間）にかかわらず第1設定示唆演出を実行可能である。

【0426】

また、第1設定示唆演出を実行し（ステップS16TM2010でYES）、期待度予告演出を実行する場合には、図10-3(H1)及び(H2)に示すように、変動パターン（変動時間）に基づいて、期待度予告演出の実行有無を決定している。変動パターン（変動時間）が非リーチはずれ（10秒）、ノーマルリーチはずれ（30秒）、ノーマルリーチ大当たり（30秒）の場合には、100%の割合で「期待度予告演出を実行しない」と決定する一方で、変動パターン（変動時間）がスーパーリーチはずれ（120秒）の場合には、40%の割合で「期待度予告演出を実行する」と決定し、スーパーリーチ大当たり（120秒）の場合には、80%の割合で「期待度予告演出を実行する」と決定する。

【0427】

このように、変動パターン（変動時間）にかかわらず第1設定示唆演出を実行可能であり、変動パターン（変動時間）にかかわらず、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることが可能である。また、変動パターン（変動時間）がスーパーリーチ（120秒）である場合に、第1設定示唆演出と期待度予告演出とを実行可能であり、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せ停止表示させた後に、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]以外の同一図柄の組合せ（例えば、[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]又は[7]、[7]、[7]等）を停止表示させることが可能である。このような構成によれば、ミニスロット16TM030において、設定値を示唆する第1設定示唆演出を実行可能であるとともに、表示結果が「大当たり」となる期待度を示唆する期待度予告演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0428】

図10-3（G）に示すように、設定値に応じて実行割合が異なる第1設定示唆演出が実行される毎に、第1設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントすることにより、第1設定示唆演出の実行割合を遊技者自身が算出[第1設定示唆演出の実行割合＝（第1設定示唆演出の実行回数／変動回数）×100]し、その算出した第1設定示唆演出の実行割合が、周知の設定値毎の第1設定示唆演出の実行割合のいずれの設定値に近似するのかを判断することによって、遊技者は設定値を推測することが可能となる。

20

【0429】

仮に、期待度予告演出の実行有無の決定を、第1設定示唆演出の実行有無の決定よりも先に行い、期待度予告演出を第1設定示唆演出よりも優先して実行する構成を採用した場合、期待度予告演出が実行されることに決定されたことと変動時間との関係で、第1設定示唆演出の実行抽選自体が行われないケースや、第1設定示唆演出の実行抽選に当選しても期待度予告演出が優先されることにより第1設定示唆演出が実行されないケースが発生しうる。その結果、遊技者が算出した第1設定示唆演出の実行割合と、実際の設定値に基づく第1設定示唆演出の実行割合との乖離度合いが大きくなってしまふ。そして、設定値を推測する要素としての第1設定示唆演出の重要性が低下してしまい、遊技者が注目しなくなる可能性がある。このような問題を解決するために、図10-2のステップS16TM2000及びステップS16TM2020に示すように、第1設定示唆演出の実行有無を、期待度予告演出の実行有無よりも先に決定して、第1設定示唆演出を期待度予告演出よりも優先的に実行する構成を採用している。

30

【0430】

（変化演出及び設定示唆演出を実行する具体例）

次に、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行することに決定した場合の具体例に関して、図10-5～図10-7を用いて説明する。図10-5は、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行する場合のタイムチャートであり、図10-6及び図10-7は、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行する場合に画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

40

【0431】

図10-5～図10-7に示す演出例は、CPU103が、始動入賞時に、第1始動入賞判定処理（S101A）において、当該始動入賞に対応した変動表示の表示結果が「大当たり」となることを判定した場合（図柄指定コマンドにより指定した場合）の例である。そして、これに基づいて、演出制御用CPU120が、始動入賞時変化演出決定処理（不図示）において、アクティブ表示の最終表示態様（最終表示色）を赤色態様に決定し、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン022（第1変化演出の実行回数は1回であ

50

り、成功態様の第1変化演出が実行されるパターン)とすることに決定し、成功態様の第1変化演出を実行することに決定した場合の例である。

【0432】

また、CPU103が、変動開始時に、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることを判定し(表示結果指定コマンドにより指定し)、当該変動表示の変動パターン(変動時間)を「スーパーリーチ大当たり(120秒)」と決定した場合(変動パターンコマンドにより指定した場合)の例である。そして、これに基づいて、演出制御用CPU120が、変動開始時に、変動開始時演出決定処理において、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を実行することに決定し、ステップS16TM2020で期待度予告演出を実行することに決定し、ステップS16TM2040で第2のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」とすることに決定すると共に第2変化演出を実行することに決定し、ステップS16TM2050で期待度予告演出の成立役を「チェリー(フリーズ)」とすることに決定し、ステップS16TM2070で第2設定示唆演出を実行することに決定した場合の例である。

10

【0433】

まず、図10-6(1)に示すように、遊技状態が低確低ベース状態に制御されているときに、前回実行された(直近に実行された)第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、その変動表示が確定停止したときの飾り図柄の組合せ(本例では、「247」)を継続して表示させている。また、前回実行された(直近に実行された)第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて、その変動表示が確定停止したときの小図柄の組合せ(本例では、「247」)を継続して表示させている。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が4であることに対応して、画像表示装置5の第1保留表示領域16TM011に第1保留表示16TM001を4つ表示させている。

20

【0434】

低確低ベース状態中である場合には、図10-6(1)に示すように、画像表示装置5において、低確低ベース状態(通常状態)の期間に変動表示が実行された回数を示す変動回数表示16TM040が表示される。本例では、低確低ベース状態に移行した後、現時点までに変動表示が124回実行されているものとし、図10-6(1)に示すように、変動回数表示16TM040として「124」などの文字が通常態様(白色態様)で表示されている場合の画面が示されている。

30

【0435】

また、演出制御用CPU120は、前回実行された(直近に実行された)ミニスロット図柄の可変表示の成立役(表示結果)が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、その可変表示が確定停止したときのミニスロット図柄の組合せ(本例では、[リプレイ][リプレイ][ベル])を継続して表示させている。

【0436】

40

次いで、図10-6(2)に示すように、CPU103が、第1特別図柄の変動表示を開始すると(図10-5に示すT1のタイミング)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始し、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始する。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のアクティブ表示領域16TM013に、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示16TM003を表示させており、第1保留記憶数が3であることに対応して、画像表示装置5の第1保留表示領域16TM011に第1保留表示16TM001を3つ表示させている。

【0437】

このとき、図10-6(2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置

50

5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で、ステップS16TM2070で第2設定示唆演出を実行することに決定していることに基づいて、第2設定示唆演出を実行する。本例では、低確低ベース状態に移行した後、現時点までに変動表示が125回実行されているものとし、図10-6(2)に示すように、変動回数表示16TM040として「125」などの文字が紫色態様で表示されている場合が示されている。遊技者は、変動回数表示16TM040の表示態様が、それまでの通常態様(白色態様)から紫色態様に変化したことにより、設定示唆が行われたことを把握する。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0438】

次いで、図10-6(3)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図10-5に示すT2のタイミング)、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を実行することに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄の可変表示(第1のミニスロット可変表示)を開始する。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0439】

次いで、図10-6(4)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図10-5に示すT3のタイミング)、第2設定示唆演出を終了させ、紫色態様で表示されていた変動回数表示16TM040(「125」などの文字)を通常態様(白色態様)に戻す。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

【0440】

次いで、図10-6(5)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図10-5に示すT4のタイミング)、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン022(第1変化演出の実行回数は1回であり、成功態様の第1変化演出が実行されるパターン)とすることに決定し、成功態様の第1変化演出を実行することに決定していることに基づいて、成功態様の第1変化演出を実行する。本例では、キャラクタ16TM050が登場して、アクティブ表示16TM003に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタ16TM050が投げたボールが、アクティブ表示16TM003に当たる画像が表示されることによって、そのアクティブ表示16TM003の態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【0441】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

【0442】

次いで、図10-6(6)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図10-5に示すT5のタイミング)、成功態様の第1変化演出を実行したことに応じて、アクティブ表示16TM003の表示態様を通常態様から赤色態様(本例では白色の丸形表示から赤色の丸形表示)に変化させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、第1設定示唆演出が実行されたときのミニスロット図柄の組合せ(本例では、[ベル][ベル][ベル])を停止表示させる。

10

20

30

40

50

【0443】

次いで、図10-6(7)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図10-5に示すT6のタイミング)、ステップS16TM2050で期待度予告演出の成立役を「チェリー(フリーズ)」とすることに決定していることに基づいて、期待度予告演出を実行し、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、フリーズ態様のミニスロット図柄の可変表示を開始する。本例では、フリーズ態様の可変表示が実行されると、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1を覆う被覆画像として暗転画像16TM100を表示することにより、ミニスロット図柄の視認性を低下させて視認困難状態とした状態で、下から上方向へのミニスロット図柄の可変表示(スクロール表示や更新表示)を実行する。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

10

【0444】

なお、本実施形態では、ミニスロット図柄の視認性を低下させるためにミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1を覆う暗転画像16TM100を表示することにより、暗転画像16TM100よりも表示優先度の低いミニスロット図柄が視認困難ではあるものの僅かに視認可能な状態となる(即ち、暗転画像16TM100のレイヤ透過率が0%ではない)ようにしたが、このような形態に限らず、暗転画像16TM100よりも表示優先度の低いミニスロット図柄(表示レイヤが下位であり遊技者から見て暗転画像16TM100よりも奥に見える画像)が全く視認不能な状態となる(即ち、暗転画像16TM100のレイヤ透過率が0%となる)ようにしても良い。

20

【0445】

次いで、図10-6(8)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図10-5に示すT7のタイミング)、ステップS16TM2050で期待度予告演出の成立役を「チェリー(フリーズ)」とすることに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、成立役が「チェリー」となるときのミニスロット図柄の組合せ(本例では、[チェリー][チェリー][チェリー])を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

30

【0446】

次いで、図10-7(9)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる(図10-5のT8のタイミング)。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

40

【0447】

また、演出制御用CPU120は、リーチ状態の成立を契機として、ミニスロット16TM030の態様を、第1のミニスロット可変表示に対応した態様から、第2のミニスロット可変表示に対応した態様に変化させる。即ち、ミニスロット16TM030が表示されるエリアを、3リールのミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1から、1リールのミニスロット図柄表示エリア5LCR1に変化させる。1リールのミニスロット図柄表示エリア5LCR1には、表示結果として複数種類のミニスロット図柄(「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」)の何れかを表示可能であり、表示結果が予告文字を含む図柄(「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」)となった場

50

合には、その表示結果に基づいて、表示結果となった予告文字のアイコンをアクティブ表示に付加する第2変化演出が実行される。そして、演出制御用CPU120は、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1において、ミニスロット図柄の可変表示を開始する。

【0448】

次いで、図10-7(10)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップS16TM2040で第2のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」とすることに決定していること、即ち、期待度予告演出の予告文字を「激熱」とすることに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5LCR1に「激熱」の予告文字を含む図柄を停止表示させる(図10-5のT9のタイミング)。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

10

【0449】

次いで、図10-7(11)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップS16TM2040で第2変化演出を実行すること(予告文字を含む図柄を停止表示させること)に決定していることに基づいて、第2変化演出を実行する(図10-5のT10のタイミング)。本例では、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる際に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄(本例では「激熱」の図柄)が、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1からアクティブ表示領域16TM013まで移動して、アクティブ表示16TM003に作用する演出が実行される。より具体的には、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出したミニスロット図柄(本例では「激熱」の図柄)が、アクティブ表示16TM003に当たったことを示すエフェクト画像が表示されることによって、そのアクティブ表示16TM003の態様を変化することを遊技者に示唆している。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。

20

【0450】

次いで、図10-7(12)に示すように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ16TM060と敵キャラクタ16TM070とを表示させる(図10-5に示すT11のタイミング)。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

30

【0451】

また、演出制御用CPU120は、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄に基づく文字アイコン(本例では「激熱」の文字アイコン)を、アクティブ表示16TM003に重畳表示させることにより、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる。即ち、表示結果となった予告文字(本例では「激熱」)と同じ文字を示す文字アイコンを、アクティブ表示16TM003に付加する。

【0452】

図10-6及び図10-7に示したように、アクティブ表示領域16TM013に現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示16TM003が表示されているときに、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せ(本例では[チェリー][チェリー][チェリー])が停止表示され(図10-6(8))、続いて、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に、期待度予告演出の予告文字としてのミニスロット図柄(本例では「激熱」)が停止表示され(図10-7(10))、その後、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示したミニスロット図柄の文字と同じ文字(本例では「激熱」)を示す文字アイコンをアクティブ表示16TM003に付加する第2変化演出が実行されている(図10-7(11)及び(12))。

40

【0453】

このような構成によれば、第1設定示唆演出が実行されるミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において停止表示したミニスロット図柄の組合せに応じて、アク

50

タイプ表示 16 T M 0 0 3 の表示態様を変化させる第 2 変化演出を実行可能となるので、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0454】

また、図 10-5～図 10-7 に示したように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じて実行されるバトル演出が開始されるよりも前に、第 1 設定示唆演出を終了させるようにしている。即ち、バトル演出が実行される前に、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 において、第 1 設定示唆演出に対応したミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）は非表示となる。このように、設定値を示唆する第 1 設定示唆演出を、変動表示の前半（リーチ状態成立前）、即ち当該変動表示の表示結果が示唆される前の段階で実行することにより、第 1 設定示唆演出への関心を高めることができる。また、変動表示の後半（リーチ状態成立以降）、即ち当該変動表示の表示結果が示唆された後の段階（表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するバトル演出が開始された後）では、第 1 設定示唆演出が既に終了しているため、当該変動表示の表示結果（バトル演出の結果）に注目させることができる。

【0455】

また、図 10-6（1）に示すように、第 1 設定示唆演出を実行せず且つ期待度予告演出を実行しないことに決定されたことに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 に、成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[リプレイ] [リプレイ] [ベル]）が停止する。また、図 10-6（6）に示すように、第 1 設定示唆演出を実行することに決定されたことに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 に、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）が停止する。また、図 10-6（8）に示すように、期待度予告演出を実行することに決定され且つ成立役が「チェリー」に決定されたことに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[チェリー] [チェリー] [チェリー]）が停止する。このように、ミニスロット 16 T M 0 3 0 には、複数種類の成立役のうちの何れかを停止表示させることが可能であるため、ミニスロット 16 T M 0 3 0 でミニスロット図柄の可変表示が実行されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0456】

また、図 10-6（2）及び（3）に示すように、特別演出領域 16 T M 0 3 5（画像表示装置 5 の画面中央下部）とは異なる画像表示装置 5 の画面左下部の領域において、変動回数表示 16 T M 0 4 0 を、通常態様（白色態様）から紫色態様に変化させる第 2 設定示唆演出が実行される。ここで、図 10-3（G）に示すように、第 1 設定示唆演出の実行割合は、3%（設定値 1）～8%（設定値 6）の幅であるのに対して、図 10-4（M）に示すように、第 2 設定示唆演出の実行割合は、10%（設定値 1）～20%（設定値 6）の幅であるため、両方の演出が同じ回数だけ実行されたと仮定した場合には、第 2 設定示唆演出の方が、第 1 設定示唆演出よりも設定値を推測しやすいことになる。具体的には、第 1 設定示唆演出の実行回数に基づいて算出された実行割合と、各設定値（1～6）に対応した所定の演出実行割合（3%～8%）とを比較して、前者に最も近い演出実行割合に対応した設定値を、当該遊技機の設定値として推測する。また、第 2 設定示唆演出の実行回数に基づいて算出した実行割合と、各設定値（1～6）に対応した所定の演出実行割合（10%～20%）とを比較して、前者に最も近い演出実行割合に対応した設定値を、当該遊技機の設定値として推測する。このような推測を行った場合、第 2 設定示唆演出の実行回数に基づいて推測された設定値の方が、第 1 設定示唆演出の実行回数に基づいて推測された設定値よりも、当該遊技機の設定値である可能性が高い（設定示唆の信頼度が高い。あるいは設定示唆の精度が高い。なお、設定示唆の信頼度および設定示唆の精度は、設定されている設定値によって設定示唆演出の実行割合が顕著に異なることや、特定の設定値（例えば設定値 6）が設定されていることを遊技者が推測する際の推測しやすさが異なることにより変化する概念である）。但し、本実施形態では、第 1 設定示唆演出に関

しては1回の変動表示毎に実行抽選が行われ、第2設定示唆演出に関しては25回の変動表示毎に実行抽選が行われるため、第1設定示唆演出の実行頻度は第2設定示唆演出の実行頻度よりも高い。そのため、第1設定示唆演出の方が、第2設定示唆演出よりも、同じ変動表示回数内(同じ時間内)に多くの回数実行されることになるため、設定値の推測には有用である。このように、演出によって示唆される設定値が当該遊技機の設定値である割合が異なる複数種類の設定示唆演出を設けることにより、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0457】

本実施形態では、図10-6及び図10-7に示すように、画像表示装置5の画面右上部に設けられた小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。一方で、図10-6に示すように、特別演出領域16TM035(画像表示装置5の画面中央下部)において、第1設定示唆演出を実行しており、画像表示装置5の画面左下部において、第2設定示唆演出を実行している。このように、画面上部では、特別図柄の変動表示に対応した演出として、小図柄の変動表示を実行しているのに対して、画面下部では、設定示唆演出(第1設定示唆演出、第2設定示唆演出)を実行することで、何れか一方の演出によって他方の演出の視認性が低下することがないようにしている。

【0458】

また、本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づくアクティブ表示の表示態様として、通常態様、青色態様、及び赤色態様という複数種類の表示態様(表示色)がある。そして、図10-6(5)に示すように、キャラクタ16TM050が登場して、アクティブ表示16TM003に向かってボールを投げる態様の作用演出が実行されたことに伴い、アクティブ表示16TM003の表示態様(表示色)を通常態様(白色の丸形表示)から赤色態様(赤色の丸形表示)に変化させる第1変化演出が実行される。また、変動開始時の判定結果に基づいてミニスロット図柄表示エリア5LCR1で第2のミニスロット可変表示が実行され、その表示結果となった文字図柄に基づいて、当該文字図柄が示す文字のアイコンをアクティブ表示16TM003に付加する第2変化演出が実行される。このように、設定示唆演出が実行される領域とは異なる領域で実行された作用演出に応じてアクティブ表示の表示色を変化させる第1変化演出と、第1設定示唆演出が実行される領域(特別演出領域16TM035)に表示された予告文字に基づく作用演出に応じてアクティブ表示の表示形状を変化させる第2変化演出という、複数系統の変化演出を設けることにより、アクティブ表示を変化させる際の興趣を一層向上させることができる。

【0459】

また、図10-7(11)及び(12)に示すように、第2変化演出が実行される際に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止したミニスロット図柄(本例では「激熱」)が、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出して、アクティブ表示領域16TM013に表示されているアクティブ表示16TM003に当たる演出が実行される。具体的には、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出したミニスロット図柄(本例では「激熱」)が、アクティブ表示16TM003に当たったことを示すエフェクト画像が表示された後に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止したミニスロット図柄の文字と同じ文字を示す文字アイコンがアクティブ表示16TM003に付加される。このような構成によれば、ミニスロット16TM030において実行される演出と、アクティブ表示16TM003の表示態様とに関連性を持たせ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0460】

また、図10-4(K)及び(L)に示すように、ミニスロット16TM030における期待度予告演出(第1のミニスロット可変表示(2回目))の成立役は、「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」の何れかに決定される。そして、決定された成立役に応じて、第2のミニスロット可変表示の表示結果が、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れになるのかの選択割合が異なっている。さらに、本実施形態では、第2のミニスロット可変表示の表示結果が、「CHANCE」、

「激熱」、及び「F E V E R」の何れかの文字図柄になった場合、その文字図柄の態様と、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に付加される文字アイコンの態様とは合致する。即ち、ミニスロット 1 6 T M 0 3 0 において実行される期待度予告演出（第 1 のミニスロット可変表示（2 回目））の成立役に応じて、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に付加される文字アイコンの態様が何れになるのかの割合が異なっている。このような構成によれば、ミニスロット 1 6 T M 0 3 0 において実行される演出と、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 の表示態様とに関連性を持たせ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0 4 6 1】

（特徴部 0 9 6 I W、特徴部 2 0 7 S G および特徴部 1 6 T M に関する説明）

上述した特徴部 0 9 6 I W、特徴部 2 0 7 S G および特徴部 1 6 T M に記載した任意の構成を組み合わせた遊技機としてもよい。

【0 4 6 2】

例えば、特徴部 0 9 6 I W に記載した構成と、特徴部 1 6 T M に記載した構成とを組み合わせた場合、特徴部 0 9 6 I W に記載した特定演出（以下、第 1 の演出という）と特徴部 1 6 T M に記載した設定示唆演出（以下、第 2 の演出という）とは、いずれも設定されている設定値を示唆する演出であることから、同じ演出であることとしてもよいし、それぞれ異なる演出であることとしてもよい。特徴部 0 9 6 I W に記載した構成と、特徴部 1 6 T M に記載した構成とを組み合わせ、第 1 の演出と第 2 の演出とをそれぞれ異なる演出として実行可能な構成とした場合、第 1 の演出と第 2 の演出とは設定示唆の信頼度、あるいは設定示唆の精度が異なることとしてもよい。また、1 回の特別図柄の変動中に第 1 の演出と第 2 の演出とを実行する場合には、各演出の実行タイミングが重複しないよう構成することにより、演出内容が煩雑になることを防止するものであることが好ましい。

【0 4 6 3】

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。

【0 4 6 4】

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。

【0 4 6 5】

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。

【0 4 6 6】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりする部分）と、特定演出（例えば、第 1 態様～第 7 態様の特定演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 1 0 2 I W S 5 0 3, S 5 0 6, S 5 0 9, S 5 1 2, S 5 1 5, S 5 1 8, S 5 2 1, S 9 0 7 を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、特定態様（例えば、第 3 態様、第 4 態様）と、該特定態様とは異なる特別態様（例えば、第 1 態様）とを含む複数の演出態様の特定演出を実行可能であり、第 1 設定値（例えば、設定値「1」）が設定され且つ有利状態に制御されるときよりも、該第 1 設定値よりも遊技者にとって有利な第 2 設定値（例えば、設定値「6」）が設定され且つ有利状態に制御されるときの方が高い割合で特別態様の特定演出を実行し（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 - 7 (A) に示す第 1 特定演出実行抽選テーブルを用いて第 1 特定演出の実行の有無を決定することにより、設定値「1」が設定されている状態で大当たり

10

20

30

40

50

となる場合よりも、設定値「6」が設定されている状態で大当たりとなる場合の方が高い割合で第1特定演出を実行する）、さらに、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12-11（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12-10参照）遊技機が挙げられる。

【0467】

このような構成によれば、特定演出が特別態様で実行されるかどうかにより遊技者が注目する点で興趣を向上させることができる。また、好適に興趣を維持することができる。

【0468】

なお、実行される特定演出の態様の種類に加えて、示唆演出や準備演出の態様の種類によって設定値の示唆を行うようにしてもよい。例えば、第1・第2・第3示唆演出や第1・第2準備演出の態様を各々複数種類用意しておき、示唆演出や準備演出を実行可能なタイミング毎に示唆演出や準備演出の態様を複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって第1・第2・第3示唆演出や第1・第2準備演出の各態様の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、第1・第2・第3示唆演出や第1・第2準備演出が特定種類の態様で実行されやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、示唆演出や準備演出の態様の種類がさらに豊富になるとともに、特定種類の態様による示唆演出や準備演出が実行された場合には設定されている設定値が遊技者にとって有利であることへの期待感が向上するため、遊技興趣を向上させることができる。

また、設定値の示唆を複数の要素（例えば特定演出の態様の種類と、示唆演出や準備演出の態様の種類との2つの要素）により行うようにすれば、複数の要素で遊技者に有利な設定値が示唆された場合には、遊技者は遊技者に有利な設定値であることをより確信することができる。或る要素で遊技者に有利な設定値が示唆されなかった場合でも、他の要素で有利な設定値が示唆されれば、遊技者は遊技者に有利な設定値であることへの期待感を継続できるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0469】

さらに、興趣を向上させることができ、また、好適に興趣を維持することができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、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12-11（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12-10参照）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。

（特徴部153SGに関する説明）

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

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。

【0473】

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。

【0474】

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。

【0475】

図11-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘153SGK1が配設されている。このため、左遊技領域153SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域153SG002Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0476】

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。

【0477】

図11-2及び図11-3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。

10

【0478】

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。

【0479】

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。

20

【0480】

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。

30

【0481】

また、図11-1及び図11-2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

40

50

る時短ランプ 1 5 3 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 1 5 3 S G 2 0 0 が設けられている。

【 0 4 8 2 】

第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの L E D から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B 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。

【 0 4 8 3 】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する L E D 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。

【 0 4 8 4 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当たり図柄と第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一

【 0 4 8 5 】

部が重複していてもよい。

第 1 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D 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 1 5 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 1 5 3 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D 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 L E D 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 L E D が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では左方向）に向けて消灯していく。

【 0 4 8 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G 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 1 5 3 S G 0 2 5 A の左端部の L E D のみが点灯していると同時に、第 2 保留表示器 1 5 3 S G 2 5 B の左 2 個の L E D 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。

【 0 4 8 7 】

また、ラウンド表示器 1 5 3 S G 1 3 1 は 5 個のセグメント（L E D）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G における大当たり種別としては、5 ラウンド大当たりである大当たり A、1 0 ラウンド大当たりである大当たり B、1 5 ラウンド大当たりである大当たり C の計 3 個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器 1 5 3 S G 1 3 1 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。

【 0 4 8 8 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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

10

20

30

40

50

る表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9や装飾用 LEDの点灯動作などを制御するために用いられる LED制御コマンドが含まれている。

【0489】

尚、本実施の形態の特徴部 153 SGにおける演出制御基板 12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体 153 SG 321及び第2可動体 153 SG 322と、第1可動体 153 SG 321が該第1可動体 153 SG 321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 153 SG 331と、第2可動体 153 SG 322が該第2可動体 153 SG 322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 153 SG 332と、が接続されている。

10

【0490】

図 11-4 (A)は、本実施の形態における特徴部 153 SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE (コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT (コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 11-4 (A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0491】

図 11-4 (A)に示す例において、コマンド 8001Hは、第1特別図柄表示装置 153 SG 004 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド 8002Hは、第2特別図柄表示装置 153 SG 004 B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 5 L, 5 C, 5 R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。

20

30

【0492】

コマンド 8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 11-4 (B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0493】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 11-4 (B)に示すように、コマンド 8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

40

【0494】

50

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

【0495】

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

【0496】

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

【0497】

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。

【0498】

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づき、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づき、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。

【0499】

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

10

20

30

40

50

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。

【0500】

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

10

【0501】

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。

【0502】

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

20

【0503】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M （Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M （Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U （Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 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 1 0 4 と、I / O （Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C）1 0 6 とを備えて構成される。

30

【0504】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 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、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

【0505】

図 1 1 - 5 は、主基板 1 1 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 1 1 - 5 に示すように、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 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、

50

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。

【0506】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図11-5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、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。

【0507】

図11-6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。

【0508】

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。

【0509】

図11-6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。

【0510】

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。

【0511】

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。

10

【0512】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図11-6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、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。

【0513】

20

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。

【0514】

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

30

【0515】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図11-7（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル、図11-7（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル、図11-8（A）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-8（B）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

40

【0516】

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

50

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。

【0517】

図11-7(A)及び図11-7(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。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。

【0518】

図11-7(A)に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0519】

図11-7(B)に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0520】

図11-7(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0521】

図11-7(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0522】

図11-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094

10

20

30

40

50

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。

【0523】

図11-7(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0524】

図11-7(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0525】

図11-7(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0526】

図11-7(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0527】

図11-7(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556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。

【0528】

50

図11-7(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。

【0529】

図11-7(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。

【0530】

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

【0531】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、図11-7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。

【0532】

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11-7(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設

定されている。

【0533】

一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図11-7(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

【0534】

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。

【0535】

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

【0536】

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。

【0537】

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。

【0538】

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。

【0539】

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

10

20

30

40

50

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。

【0540】

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。

【0541】

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。

【0542】

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。

【0543】

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。

【0544】

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。

【0545】

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。

【0546】

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

10

20

30

40

50

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

【0 5 4 7】

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

10

【0 5 4 8】

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

【0 5 4 9】

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

20

【0 5 5 0】

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

【0 5 5 1】

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

30

【0 5 5 2】

つまり、本実施の形態の特徴部1 5 3 S Gでは、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1 3 4 7を基準として増加していく。

40

【0 5 5 3】

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

50

【0554】

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大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0555】

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。

【0556】

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。

20

【0557】

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）。

30

【0558】

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11-7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。

40

【0559】

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

50

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。

【0560】

図 11-8 (A) 及び図 11-8 (B) は、ROM 101 に記憶されている大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)、大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) を示す説明図である。このうち、図 11-8 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき) 大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図 11-8 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき) 大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0561】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数 (MR 2) に基づいて、大当たりの種別を大当たり A ~ 大当たり C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0562】

ここで、本実施の形態の特徴部 153 SG における大当たり種別について、図 11-9 を用いて説明する。本実施の形態の特徴部 153 SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当たり A (非確変大当たりともいう) と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たり B や大当たり C (確変大当たりともいう) が設定されている。

【0563】

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

【0564】

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

【0565】

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

【0566】

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

【0567】

また、図 11-8 (A) に示すように、大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) においては、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 249 までは大当たり B に割り当てられており、250 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。一方で、図 11-8 (B) に示すように、大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) においては、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 199 までは大当たり B に割り当てられており、200 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。つまり、本実施の

10

20

30

40

50

形態の特徴部 153SG では、遊技球が入賞した入賞口が第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかに応じて大当たり種別の決定割合が異なっている一方で、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず共通の割合にて大当たり種別を決定するようになっている。

【0568】

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

【0569】

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。

【0570】

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

【0571】

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

【0572】

図 11-10 (A) 及び図 11-10 (B) に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たり A である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり A 用) と、大当たり種別が大当たり B、大当たり C 用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり A 用) と大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン (PB1-1)、スーパーリーチα大当たりの変動パターン (PB1-2)、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン (PB1-3) の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0573】

図 11-10 (A) に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり A 用) においては、MR3 の判定値の範囲 1~997 のうち、1~400 まではノーマルリーチ大当たりの変動パターン (PB1-1) に割り当てられており、401~850 まではスーパーリーチα大当たりの変動パターン (PB1-2) に割り当てられており、851~997 まではスーパーリーチβ大当たりの変動パターン (PB1-3) に割り当てられている。

【0574】

図 11-10 (B) に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) においては、MR3 の判定値の範囲 1~997 のうち、1~200 まではノーマルリーチ大当たりの変動パターン (PB1-1) に割り当てられており、201~550 まではスーパーリーチα大当たりの変動パターン (PB1-2) に割り当てられており、551~997 まではスーパーリーチβ大当たりの変動パターン (PB1-3) に割り当てられている。

【0575】

また、小当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、小当たりの変動パターン (PC1-1) の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 11-10 (C) に

示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、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。

【0576】

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。

【0577】

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。

【0578】

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

【0579】

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。

【0580】

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

【0581】

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。

【0582】

図11-11（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～

10

20

30

40

50

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。

【0583】

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。

10

【0584】

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

【0585】

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。

20

【0586】

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。

30

【0587】

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。

40

【0588】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図11-6参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変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

50

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。

【0589】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図11-11（A）～図11-11（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、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。

10

【0590】

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で対応し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。

【0591】

図11-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

20

【0592】

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。

30

【0593】

図11-12（A）に示すように、表示モニタ153SG029は、第1表示部153SG029A、第2表示部153SG029B、第3表示部153SG029C、第4表示部153SG029Dを備えている。第1表示部153SG029A～第5表示部153SG029E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153SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

40

【0594】

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。

【0595】

表示モニタ153SG029には、図11-12（B）及び図11-12（C）に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースLと、全遊技状態における1回目のア

50

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。

【0596】

実際に表示モニタ153SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。

【0597】

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。

【0598】

図11-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図11-13（A）に示すような演出制御用データ保持エリア153SG190が設けられている。図11-13（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。

【0599】

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。

【0600】

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。

10

【0601】

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。

【0602】

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。

20

【0603】

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

30

40

【0604】

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

【0605】

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15

50

3SG194Aには、後述する先読予告設定処理（図11-18）において保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグの記憶領域が各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0606】

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。

【0607】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）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トリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）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。

【0608】

図11-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）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トリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図11-13（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0609】

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11-14は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（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。

【0610】

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)。

10

【0611】

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)。

20

【0612】

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。

【0613】

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)。

30

【0614】

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。

40

【0615】

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。

50

【0616】

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。

【0617】

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。

【0618】

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。

【0619】

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。

【0620】

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

【0621】

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）。

【0622】

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）。

【0623】

錠スイッチ153SG051がONであり（153SGSa018；Y）、且つ開放セ

10

20

30

40

50

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。

【0624】

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。

【0625】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（153SGSa022）。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（153SGSa023）、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（153SGSa024）。

【0626】

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。

【0627】

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。

【0628】

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。

【0629】

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（

10

20

30

40

50

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)。

【0630】

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。

【0631】

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。

【0632】

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11-14に示すように、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(153SGSa008;Y)や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(153SGSa009)を実行する形態を例示しているが、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。

【0633】

図11-15は、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理において実行する始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(153SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(153SGS101;Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(153SGS102)。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。153SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(153SGS102;N)、

10

20

30

40

50

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)。

【0634】

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

【0635】

153SGS103、153SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(153SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(153SGS108)。例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0636】

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。

【0637】

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。

【0638】

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

10

20

30

40

50

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

10

【0639】

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。

【0640】

20

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。

【0641】

30

図11-16（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-15の153SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。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。

40

【0642】

図11-16（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例

50

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。

【0643】

153SGS121の処理に続いて、図11-7に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(153SGS122)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値が1であれば図11-7(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、始動口バッファ値が2であれば図11-7(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットすればよい。

【0644】

その後、セットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた大当りの数値範囲(大当りの判定範囲)を参照し、図11-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該大当り判定範囲内であるか否かを判定する(153SGS123)。大当り判定範囲には、153SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0645】

153SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとならないと判定された場合には(153SGS123;N)、更にセットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた小当りの数値範囲(小当りの判定範囲)を参照し、図11-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該小当り判定範囲内であるか否かを判定する(153SGS124)。小当り判定範囲には、153SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、小当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と小当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「小当り」に決定されると判定できる。

【0646】

153SGS124にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に小当りとならないと判定された場合には(153SGS124;N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(153SGS125)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態で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

10

20

30

40

50

）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（153SGSS128）。

【0647】

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

【0648】

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11-11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。

【0649】

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。

【0650】

図11-16（A）に示すように、153SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（153SGS123；Y）、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（153SGS130）。このとき、CPU103は、始動口バツ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。

【0651】

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）。

【0652】

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）。

【0653】

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11-16（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチや小当たり）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。

【0654】

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。

【0655】

図11-17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11-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aに応じて更新する保留表示更新処理を実行した後に図7に示すS170～S177のいずれかの処理を実行するようになっている。

【0656】

図11-18は、演出制御用CPU120が図11-17に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理（S161）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、図11-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの内容をチェックし（153SGS241）、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（153SGS242）。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が1～4のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する（153SGS243）。

【0657】

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。

【0658】

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（153

10

20

30

40

50

SGS246)。

【0659】

153SG246においては、例えば、図11-19(A)に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン(予告種別)とを決定する。図11-19(A)に示す決定割合の設定例では、153SGS245の処理において特定した大当たり種別に応じて、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。

【0660】

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

【0661】

ここで、図11-19(A)に示すように、大当たり種別が大当たりA(非確変大当たり)である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、55%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、20%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当たり種別が大当たりBまたは大当たりC(確変大当たり)である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、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。

【0662】

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たりである場合は、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たり種別に基づいて、図示しない小当たり・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。

【0663】

具体的には、図11-19(B)に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当た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たりである場合)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。

【0664】

つまり、図11-19(A)及び図11-19(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。

【0665】

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。

【0666】

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11-19に示すように、表示パターンγや表示パターンδが決定される場合とは可変表示結果が大当りもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターンγや表示パターンδ(青色や赤色のカメラの態様)の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図11-19(B)に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他(ノーマルリーチや小当り)である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがない。

【0667】

図11-18に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS246または153SGS249の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS250)。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに153SGS246または153SGS249の処理にて決定した表示パターンに対応した値(1~4のいずれか)をセットして先読予告設定処理を終了する(153SGS247)。尚、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットして先読予告設定処理を終了する(153SGS251)。

【0668】

図11-20は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(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

10

20

30

40

50

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。

【０６６９】

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。

【０６７０】

また、１５３ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（１５３ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（１５３ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（１５３ＳＧＳ２７３；Ｙ）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第２特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、１個目～４個目の第２特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（１５３ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０６７１】

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。

【０６７２】

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）。

【０６７３】

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。

【０６７４】

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

10

20

30

40

50

る第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが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。

【0675】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0676】

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。

【0677】

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11-28に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当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。

【0678】

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。

【0679】

そして、演出制御用CPU120は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS281）。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図11-28（A）に示すようにリーチ演出の開始から5秒後）に応じた値をセットして153SGS285に進み（153SGS282）、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図11-28（B）に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値（具体的には、タイマ演出の演出パターンが25秒間の演出期間であるパターンTS-1である場合はリーチ演出の開始から5秒後、タイマ演出の演出パターンが30秒間の演出期間であるパターンTS-2である場合はリーチ演出の開始から10秒後））をセットして153SGS285に進む（153SGS283）。

【0680】

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）。

【0681】

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。

【0682】

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。

【0683】

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。

【0684】

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

10

20

30

40

50

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)。

【0685】

図11-21は、図11-20に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理(153SGS278)を示すフローチャートである。図11-21に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用CPU120は、図11-13(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aを参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する(153SGS301)。尚、該処理では、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの「1-0」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの「2-0」のエントリを特定すればよい。

【0686】

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(153SGS302)。

【0687】

具体的には、図11-22(A)に示すように、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「0」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、90%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、10%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「1」または「2」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、50%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、50%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【0688】

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。

【0689】

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

10

20

30

40

50

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。

【0690】

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

10

【0691】

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。

【0692】

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。

20

【0693】

図11-21に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS303）。153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS304）。

30

【0694】

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）。

【0695】

尚、153SGS305の処理において決定可能な演出パターンとしては、図11-22（B）に示すように、パターンAS-1～パターンAS-3までの計3個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンAS-1は、当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターンAS-2は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンAS-1よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）であり、パターンAS-3は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：高）である。

40

【0696】

そして、前述した153SGS305の処理では、図11-23に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当りである場合は、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

50

し、60%の割合でパターンA S-3に決定する。

【0697】

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）。

【0698】

尚、153SGS307において決定可能な演出パターンとしては、図11-22（B）に示すように、パターンSS-1～パターンSS-5までの計5個のパターンが設けられている。これらパターンSS-1～パターンSS-5のうち、パターンSS-1は、設定値が奇数（例えば1、3、5）である可能性を示唆し、パターンSS-2は、設定値が偶数（例えば、2、4、6）である可能性を示唆し、パターンSS-3は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3または5）である可能性を示唆し、パターンSS-4は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4または6）である可能性を示唆し、パターンSS-5は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

【0699】

そして、パターンSS-1及びSS-2については、設定値が1～4（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5、6（高設定）のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターンSS-3及びパターンSS-4については、設定値が5、6のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5、6であることの期待度が高いとされている。

【0700】

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。

【0701】

前述した153SGS307の処理において演出制御用CPU120は、図11-24に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、演出パターンを60%の割合でパターンSS-1に決定し、25%の割合でパターンSS-2に決定し、9%の割合でパターンSS-3に決定し、6%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、演出パターンを25%の割合でパターンSS-1に決定し、60%の割合でパターンSS-2に決定し、6%の割合でパターンSS-3に決定し、9%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、演出パターンを50%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定し、20%の割合でパターンSS-3に決定し、10%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。

【0702】

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

合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定し、15%の割合でパターンSS-3に決定し、30%の割合でパターンSS-4に決定し、5%の割合でパターンSS-5に決定する。

【0703】

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

【0704】

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

【0705】

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する(153SGS313)。具体的には、図11-26(A)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、40%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、70%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、25%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、5%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【0706】

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

【0707】

また、演出制御用CPU120は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する(153SGS314)。具体的には、図11-26(B)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、30%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、70%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、20%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【0708】

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りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りであ

10

20

30

40

50

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

【0709】

このため、可変表示結果が大当りである場合は、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。

【0710】

そして、図11-25に示すように、演出制御用CPU120は、153SGS313または153SGS314の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS315)。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する(153SGS316)。

【0711】

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)。

【0712】

尚、153SGS317の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図11-26(C)に示すように、パターンCS-1及びパターンCS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンCS-1は、画像表示装置5において図示しないキャラクタAを表示することによって可変表示結果が大当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(大当り期待度：中)である。

【0713】

このため、153SGS317の処理において演出制御用CPU120は、図11-27(A)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、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。

【0714】

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)。

【0715】

153SGS318の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図11-26(C)に示すように、パターンTS-1及びパターンTS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンTS-1は、画像表示装置5において可変表示結果が大当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(大当り期待度：高)とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタYの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出である(図11-27(C)及び図1

10

20

30

40

50

1-29 (D) 及び図 11-29 (E) 参照)。

【0716】

このため、153SGS318の処理において演出制御用CPU120は、図11-27 (B) に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当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。

【0717】

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。

【0718】

以上、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、図11-26 (D) に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当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。

【0719】

図11-20～図11-28に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理 (S172) において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理 (S172) においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を-1していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が0になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理 (S172) においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

【0720】

尚、図11-28 (A) 及び図11-28 (B) に示すように、本特徴部153SGにおける後部可変表示中示唆演出としての大当り示唆演出や設定示唆演出は、リーチ演出の実行期間中において非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い期間 (図11-6参照) である7秒間に亘って実行される。このため、仮に遊技者が画像表示装置5から一瞬目を離れたとしても、遊技者が大当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。

【0721】

次に、本特徴部153SGにおける可変表示中の演出態様について図11-29～図11-31にもとづいて説明する。まず、図11-29 (A) 及び図11-29 (B) に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターンγまたは表示パターンδに決定されると、第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

【0722】

そして、図11-29(C)～図11-29(E)に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターンTS-1である場合は、図11-29(D)に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタXの画像153SG005Xが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である25秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターンTS-2である場合は、図11-29(E)に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタYの画像153SG005Yが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である30秒間のタイマの更新表示が開始される。

10

【0723】

次いで、図11-30(F)～図11-30(H)に示すように、後部可変表示中示唆演出までのタイマの更新表示とともに可変表示が進行すると、スーパーリーチ演出が開始される。そして、該スーパーリーチ演出の実行中にタイマが0秒に到達する(タイマ演出が終了する)と、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出または設定示唆演出が開始される。

【0724】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターンAS-1であれば、図11-30(I)に示すように、画像表示装置5において「チャンス！」等の大当り期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンAS-2であれば、図11-30(J)に示すように、画像表示装置5において「熱い！」等の大当り期待度がパターンAS-1よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンAS-3であれば、図11-30(K)に示すように、画像表示装置5において「激アツ！」等の大当り期待度がパターンAS-2よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

20

【0725】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図11-31(L)～図11-31(P)に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターンSS-1～パターンSS-4である場合は、画像表示装置5においてそれぞれ異なるキャラクタの設定値示唆画像131SG005H、131SG005I、131SG005J、131SG005Kが表示されることで、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターンSS-5である場合は、パターンSS-1～パターンSS-4において画像表示装置5に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像131SGS005Lが画像表示装置5において表示される。

30

【0726】

以上のように、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることができるようになっている。つまり、本実施の形態の特徴部153SGにおける青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

40

【0727】

以上、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、大当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り期待度が高いタイ

50

マ演出を実行可能であり、図11-26(D)に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いことによって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0728】

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。

【0729】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示(図11-29(D)及び図11-29(E)参照)により明確に報知する形態を例示しているが、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。

【0730】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、図11-29(D)及び図11-29(E)に示すように、タイマ演出を画像表示装置5での画像表示にて実行する形態を例示しているが、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8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光、画像表示装置5以外の表示手段での表示のうちいずれか1の態様また複数の態様を組み合わせ実行してもよい。

【0731】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図11-30(H)及び図11-31(L)に示すように、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当たり示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当たり示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

【0732】

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

【0733】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行された場合は必ず後部可変表示中示唆演出が実行される形態を例示しているが、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。

【0734】

また、図11-27(B)及び図11-27(C)に示すように、タイマ演出の演出パターンとしては、演出期間が25秒であるパターンTS-1と演出期間が30秒であるパターン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

10

20

30

40

50

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。

【０７３５】

また、図１１－２８に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【０７３６】

尚、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に設定示唆演出が実行される形態を例示したが、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。

10

【０７３７】

また、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－１８及び図１１－２２に示すように、先読予告として保留記憶表示の表示態様を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様等にて表示可能な保留表示予告演出を実行可能であり、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が３や４）に対応する可変表示では、表示態様が白色の四角形や星形である保留記憶表示（保留表示フラグの値が１や２）に対応する可変表示よりも高い割合で設定示唆演出の実行を決定可能となっている。このため、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が３や４）に対応する可変表示では、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

20

【０７３８】

また、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－２９及び図１１－３１に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示に対し遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【０７３９】

30

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。

【０７４０】

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。

40

【０７４１】

また、図１１－１９に示すように、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されているので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることで保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも遊技者を注目させることができ、技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【０７４２】

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

50

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。

【0743】

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。

10

【0744】

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。

20

【0745】

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11-22(A)に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が3である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が4である場合）とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0746】

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。

40

【0747】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図11-20に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能となっており、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リー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。

【0748】

50

また、図 11-6 及び図 11-28 に示すように、設定示唆演出の実行期間は短縮非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い 7 秒に設定されているので、スーパーリーチの可変表示中（リーチ演出の実行中）において遊技者による設定示唆演出の見逃しを一層防ぐことができる。

【0749】

また、図 11-19 に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0750】

また、図 11-19 に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがないので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されたことによって遊技者が注目していたにもかかわらず、該保留記憶表示に対応する可変表示が非リーチやノーマルリーチ等の可変表示であったことによって設定示唆演出が実行されることなく興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0751】

また、図 11-20～図 11-28 に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

20

【0752】

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。

【0753】

例えば、前記実施の形態の特徴部 153SG では、図 11-26 (D) に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されるとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるよう設定されているが、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 11-32 に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する割合が前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定する割合よりも低く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される用に設定されてもよい。

30

40

【0754】

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 11-33 (A) 及び図 11-33 (B) に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D や第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U において保留記憶表示が表示されているときに画像表示装置 5 において第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D や第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U に所定の演

50

出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E が重複する場合は、少なくとも青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を該演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E よりも優先して表示する（青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E によって隠蔽されないように表示する）ようにしてもよい。このようにすることで、青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E に遮られてしまうことによって遊技者が青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を見逃してしまうことを防ぐことができる。

【 0 7 5 5 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中にのみ 7 秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 3 として図 1 1 - 3 4 (A) 及び図 1 1 - 3 4 (B) に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を 7 秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間（例えば、図 1 1 - 3 4 (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 . 7 5 秒 ~ 5 . 7 5 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。

【 0 7 5 6 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 1 1 - 2 2 (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 1 5 3 S G - 4 として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも 1 の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 7 5 7 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中に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 2 5 秒後と 3 0 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 1 5 3 S G - 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 3 0 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 2 5 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 S S - 3 ~ パターン S S - 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。

【 0 7 5 8 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G 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 1 5 3 S G 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。

【 0 7 5 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G 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。

10

【0760】

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。

20

【0761】

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。

【0762】

（特徴部092IWに関する説明）

30

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。

40

【0763】

図12-1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。

【0764】

図12-2は、演出制御用CPU120が図12-1に示す演出制御プロセス処理にお

50

いて実行する先読予告設定処理（ステップ S 1 6 1）を示すフローチャートである。

【0765】

先読予告設定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 9 2 I W S 0 0 1）。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 S 7 5）において、始動入賞時のコマンドを受信すると、RAM 1 2 2 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。

10

【0766】

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 CPU 1 2 0 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 0 9 2 I W S 0 0 1）。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）。

【0767】

先読み予告演出の実行中ではない場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 9 2 I W S 0 0 2）。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。

20

【0768】

保留記憶数が 2 以上である場合には、演出制御用 CPU 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）。

【0769】

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

30

40

【0770】

図 1 2 - 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」、「スーパーリーチはずれ」、「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

50

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。

【0771】

図12-3（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12-3（A）に示す保留表示予告演出決定テーブルの他に、図12-3（B）に示す保留表示予告準備演出決定テーブルや、図12-4（A）に示すタイマ演出決定テーブル、図12-4（B）に示すタイマ準備演出決定テーブル、図12-5（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。

【0772】

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12-3（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りとなる期待度が高くなる。

【0773】

ステップ092IWS003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S092IWS004のN）、ステップS092IWS008に移行し、実行すると決定した場合には（ステップS092IWS004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S092IWS005）。

【0774】

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S092IWS006）。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。

【0775】

図12-3（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092IWS006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。

【0776】

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12-3（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りとなる期

10

20

30

40

50

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。

【0777】

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092IWS007）。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。

【0778】

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092IWS008）。

【0779】

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153SG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。

【0780】

本特徴部092IW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（S172）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）。

【0781】

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。

【0782】

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。

【0783】

図12-4（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たり」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。

【0784】

タイマ演出決定テーブルの特徴について説明する。図12-4（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「大当たり」の場合には、「はずれ」の場合

10

20

30

40

50

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「大当たり」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（30秒）＞第1演出態様（25秒）＞実行なしの順に大当たりとなる期待度が高くなる。

【0785】

ステップ092 IWS008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S092 IWS009のN）、ステップS092 IWS012に移行し、実行すると決定した場合には（ステップS092 IWS009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S092 IWS010）。

【0786】

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S092 IWS011）。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。

【0787】

図12-4（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092 IWS006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」、「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。

【0788】

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12-4（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。

【0789】

本特徴部092 IW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12-3（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12-4（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。

【0790】

また、本特徴部 092IW では、大当り示唆演出は、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 12-3（B）、図 12-4（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 12-3 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 12-4 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。

10

【0791】

なお、本特徴部 092IW のでは、準備演出が実行されると、必ず対応する大当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。

20

【0792】

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 12-3（B）、図 12-4（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。

【0793】

次いで、演出制御用 CPU 120 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）。

30

【0794】

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。

【0795】

図 12-5（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。

40

【0796】

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 12-5（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。

【0797】

50

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 12-3 (A)、図 12-4 (A) および図 12-5 (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。

【0798】

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)。

10

【0799】

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)。

【0800】

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 12-11 (B1) のエフェクト小の画像 092IW004b 参照) を表示する。また、第 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 12-11 (A1) のエフェクト大の画像 092IW004b 参照) を表示する。

20

【0801】

次いで、演出制御用 CPU120 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 S092IWS017 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 S092IWS017 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 S092IWS018)。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 S092IWS018 の Y)、演出制御用 CPU120 は、タイマ準備演出を実行する (ステップ S092IWS019)。その後、処理を終了する。

30

【0802】

ステップ S092IWS019 (および後述するステップ S092IWS022) 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 12-10 (E) のキャラクタ A の画像 092IW005 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。

40

【0803】

ステップ S092IWS015 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 S092IWS015 の N)、演出制御用 CPU120 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 S092IWS020)。

【0804】

次いで、演出制御用 CPU120 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 S092IWS021 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 S092IWS021 の Y)、タイマ準備演出を実行する (ステップ S092IWS022)。その後、処理を終了する。

50

【0805】

図12-6は、演出制御用CPU120が図12-1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092IWS161）を示すフローチャートである。

【0806】

先読予告実行処理において演出制御用CPU120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092IWS101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092IWS102）。

【0807】

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092IWS102のY）、演出制御用CPU120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092IWS103）。

【0808】

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092IWS103のY）、演出制御用CPU120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092IWS104）。

【0809】

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092IWS105のY）、演出制御用CPU120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092IWS106）。

【0810】

タイマ準備演出の実行中ではない場合には（ステップ092IWS103のN）、演出制御用CPU120は、タイマ準備演出を実行する（ステップ092IWS107）。

【0811】

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12-7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。

【0812】

図12-7（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12-2に示す先読予告設定処理のステップ092IWS015～092IWS016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12-6に示す先読予告実行処理のステップ092IWS101～092IWS104の処理に相当）。

【0813】

図12-7（B）は、始動入賞時にタイマ演出およびタイマ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12-2に示す先読予告設定処理のステップ092IWS021～092IWS022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）。

【0814】

図12-7（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12-2に示す先読予告設定処理のステップ092IWS015～092IWS016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12-2に示す先読予告設定処理のステップ092IWS018～092IWS

10

20

30

40

50

019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12-6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)。

【0815】

図12-7(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12-2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12-2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12-6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12-6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)。

【0816】

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12-8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。

【0817】

図12-8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12-7(D)の例に対応する。

【0818】

図12-8(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092 IW001や第2保留記憶表示エリア092 IW002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092 IW004a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。

【0819】

そして、図12-8(C)~図12-8(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092 IW004a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12-8(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092 IW005が表示される。

【0820】

その後、図12-8(F)~図12-8(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。

【0821】

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。

【0822】

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12-7(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。

10

【0823】

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。

20

【0824】

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。

【0825】

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。

30

【0826】

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。

【0827】

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。

40

【0828】

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12-9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、

50

演出制御用CPU120が図12-1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。

【0829】

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092 IWS201）。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092 IWS202）。

【0830】

図12-10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12-10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。

【0831】

ステップ092 IWS202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092 IWS203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092 IWS204）。なお、ステップ092 IWS204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、飾り図柄の停止図柄をチャンス目図柄に変更する。

【0832】

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12-11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。

【0833】

図12-11（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092 IW004a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。

【0834】

図12-11（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092 IW004b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。

【0835】

本特徴部092 IW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12-11（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

10

20

30

40

50

であるとき)に、大当た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12-10参照)。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。

【0836】

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12-10参照)。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。

【0837】

以上に説明したように、本特徴部092IWでは、有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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12-7(D)参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0838】

また、本特徴部092IWでは、有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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12-11(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12-10参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0839】

また、本特徴部092IWでは、有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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

10

20

30

40

50

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12-3（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12-7参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0840】

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12-11（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12-3（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12-10参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0841】

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12-7（D）参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0842】

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12-3（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12-3（

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。

【0843】

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12-3(B)、図12-4(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12-3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12-4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。

【0844】

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12-3(B)、図12-4(B)参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

【0845】

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。

【符号の説明】

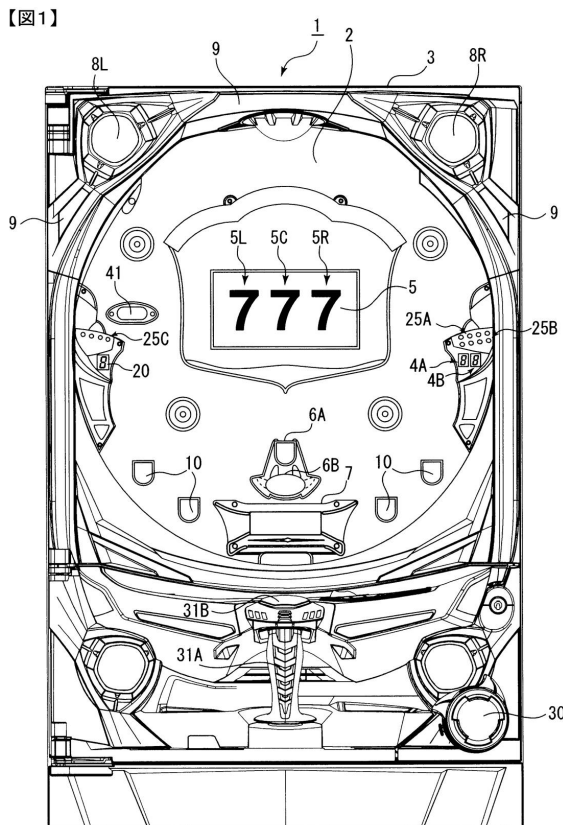
【0846】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器

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

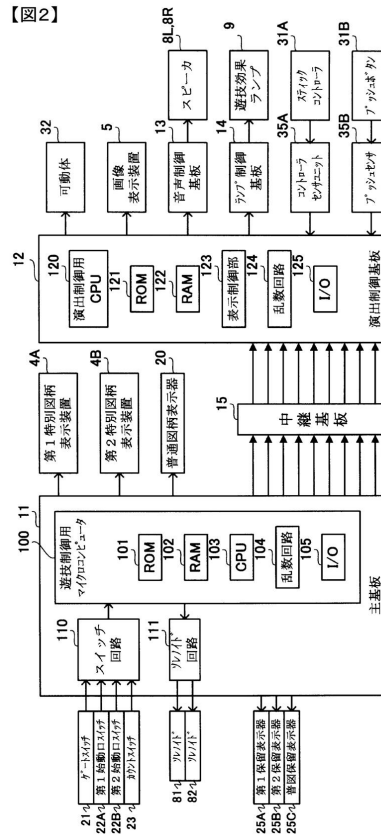
【図面】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

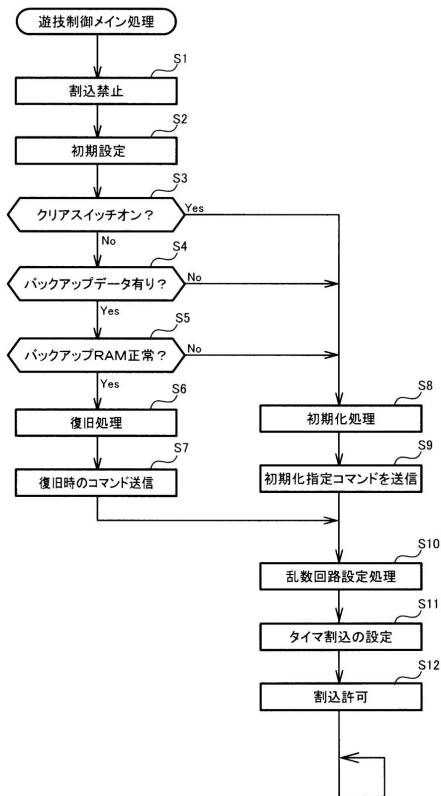
30

40

50

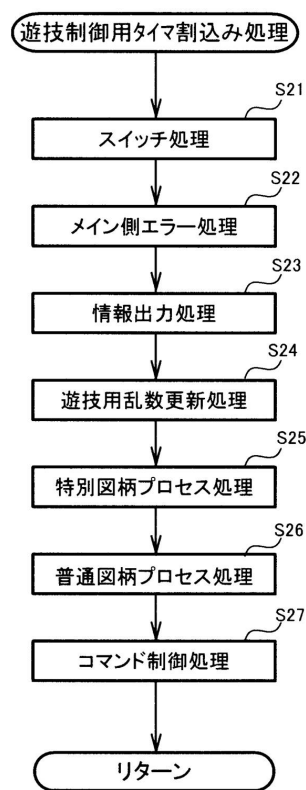
【図 3】

【図3】



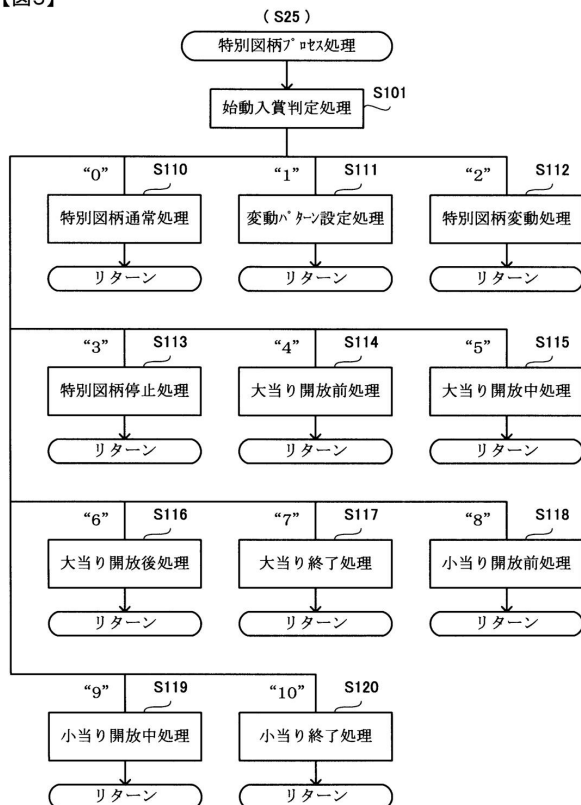
【図 4】

【図4】



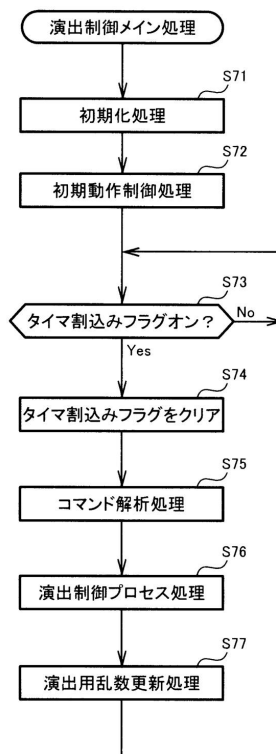
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

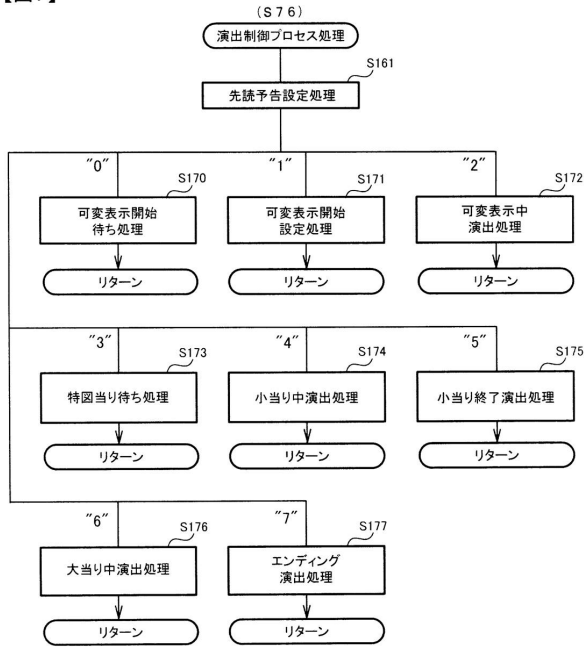
30

40

50

【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8-1】

(A) 非確変状態 (低確率状態)			設定値「6」	設定値「5」	設定値「4」	設定値「3」	設定値「2」	設定値「1」
設定値	設定値	設定値	247/65536	245/65536	235/65536	225/65536	215/65536	205/65536
大当り確率	大当り確率	大当り確率	65289/65536	65291/65536	65301/65536	65311/65536	65321/65536	65331/65536
はずれ確率	はずれ確率	はずれ確率						

(B) 確変状態 (高確率状態)			設定値「6」	設定値「5」	設定値「4」	設定値「3」	設定値「2」	設定値「1」
設定値	設定値	設定値	2470/65536	2450/65536	2350/65536	2250/65536	2150/65536	2050/65536
大当り確率	大当り確率	大当り確率	63066/65536	63086/65536	63186/65536	63286/65536	63386/65536	63486/65536
はずれ確率	はずれ確率	はずれ確率						

10

20

【図 8 - 2】

【図 8-2】

変動パターンテーブル

可変表示結果	変動パターン	演出内容	変動時間
はずれ	Pt11	非リーチはずれ(通常)	5秒
	Pt12	非リーチはずれ(短縮)	2秒
	Pt13	ノーマルリーチはずれ	15秒
	Pt14	SPリーチはずれ	30秒
大当り	Pt21	ノーマルリーチ大当り	15秒
	Pt22	SPリーチ大当り	30秒

【図 8 - 3】

【図 8-3】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X X で示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X X で示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示することの指定
E 1	X X	設定値コマンド	X X で示す設定値に設定されていることを指定

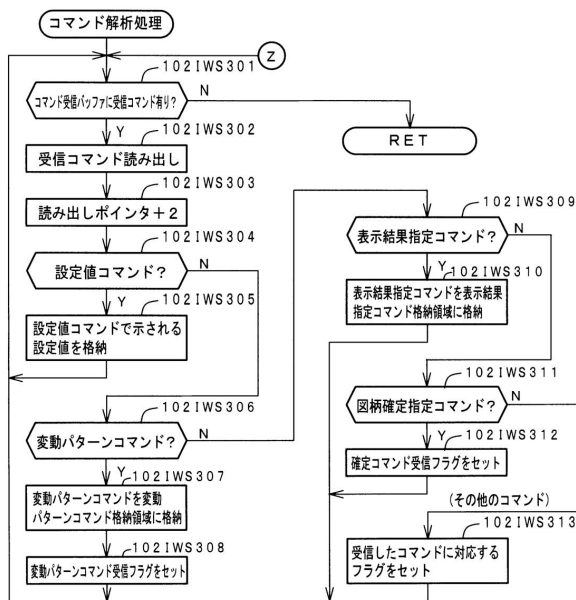
30

40

50

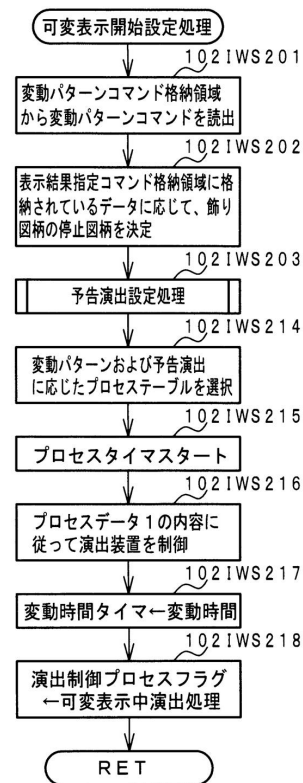
【図 8 - 4】

【図8-4】



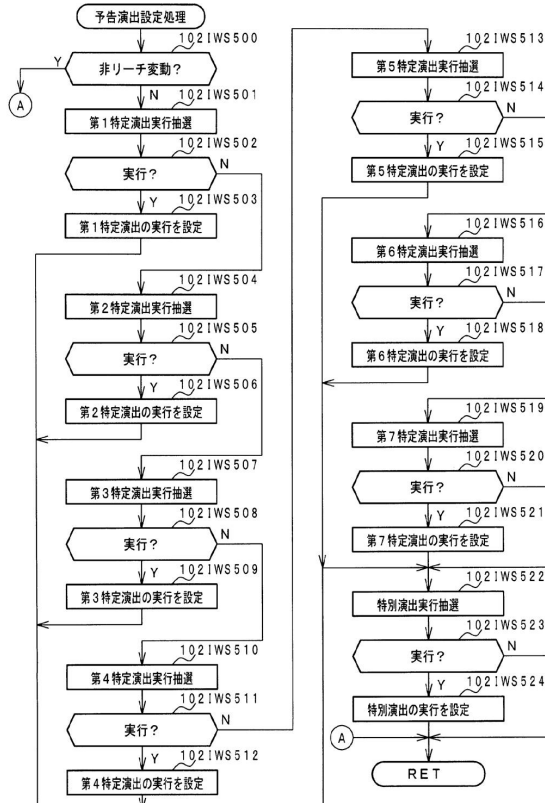
【図 8 - 5】

【図8-5】



【図 8 - 6】

【図8-6】



【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 第1特定演出実行抽選テーブル

可変表示結果	設定値
「1」～「5」	「6」
確率大当り	0%
通常大当り	0%
はずれ	0%

(B) 第2特定演出実行抽選テーブル

可変表示結果	設定値
「1」～「3」	「4」～「6」
大当り	0%
はずれ	0%

(C) 第3特定演出実行抽選テーブル

可変表示結果	設定値					
	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」
大当たり、はずれ	1%	2%	3%	4%	5%	6%

(D) 第4特定演出実行抽選テーブル

可変表示結果	設定値					
	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」
大当り、はずれ	11%	12%	13%	14%	15%	16%

(E) 第5特定演出実行抽選テーブル

可変表示結果	設定値
「1」～「6」	
大当り	30%
はずれ	5%

(F) 第6特定演出実行抽選テーブル

可変表示結果	設定値
「1」～「6」	
大当り	20%
はずれ	10%

(G) 第7特定演出実行抽選テーブル

可変表示結果	設定値
「1」～「6」	
大当り、はずれ	10%

(H) 特別演出実行抽選テーブル

可変表示結果	設定値
「1」～「6」	
大当り	30%
はずれ	0%

10

20

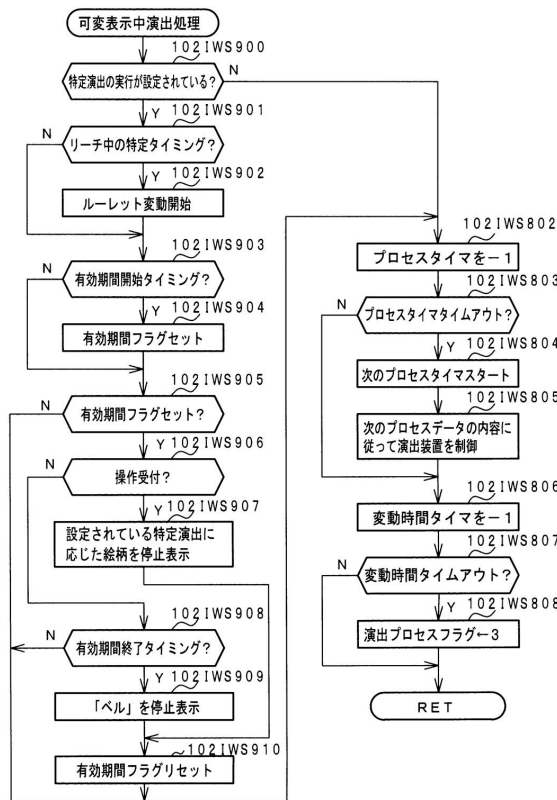
30

40

50

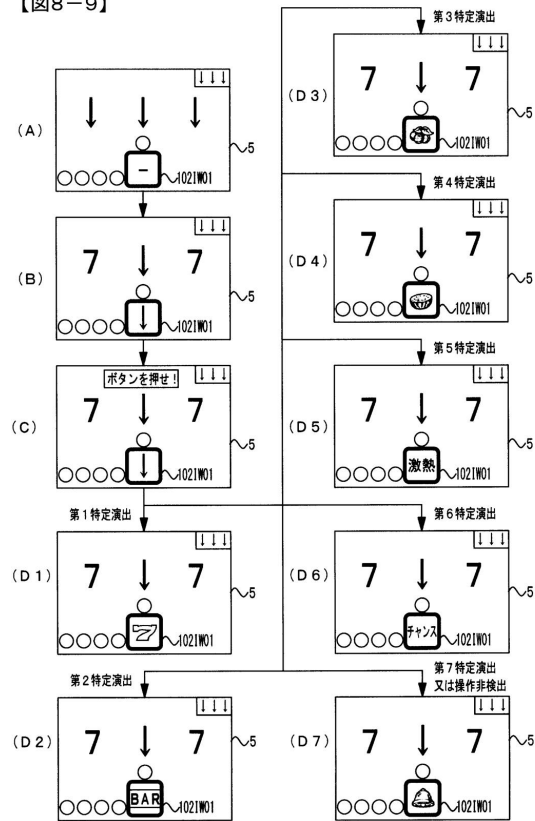
【図 8 - 8】

【図8-8】



【図 8 - 9】

【図8-9】



【図 9 - 1】

【図9-1】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1237(確率:1/300)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1237(確率:1/300)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 2】

【図9-2】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1253(確率:1/280)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1383(確率:1/180)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1253(確率:1/280)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1383(確率:1/180)	大当り
	32767~33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

10

20

30

40

50

【図 9 - 3】

【図9-3】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 5】

【図9-5】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 4】

【図9-4】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 6】

【図9-6】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

10

20

30

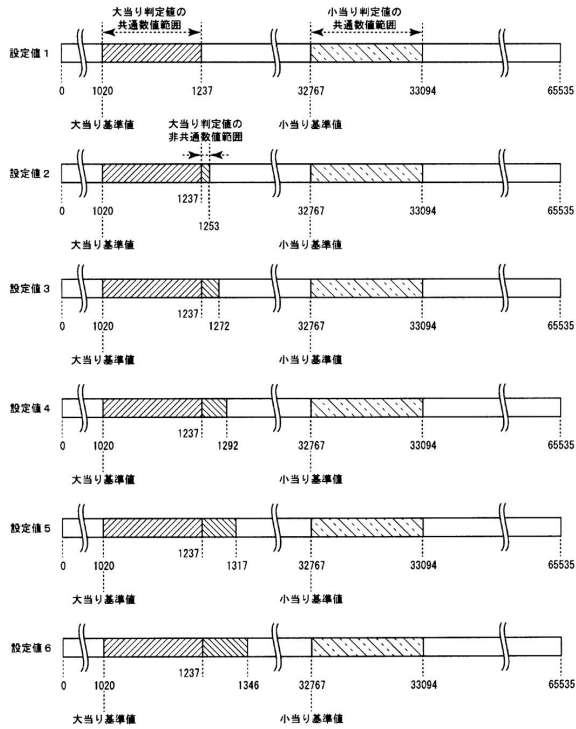
40

50

【図 9 - 7】

【図9-7】

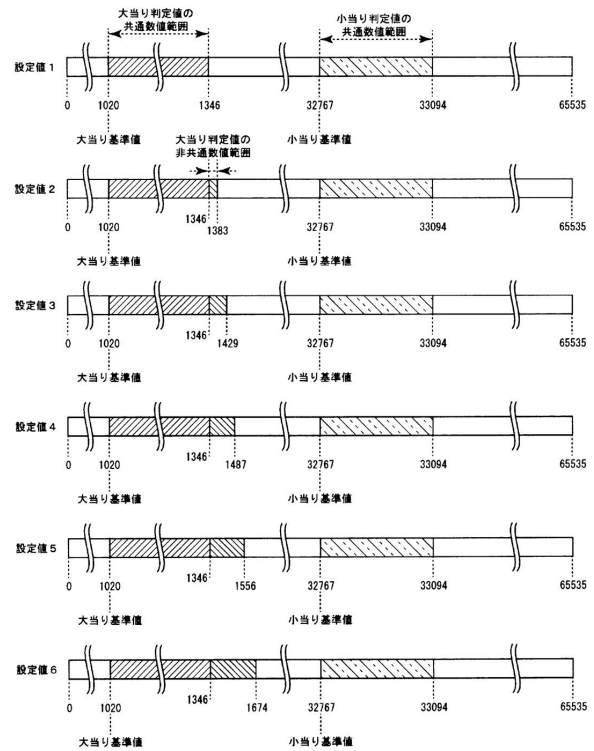
通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 9 - 8】

【図9-8】

確変状態の場合（第1特図）



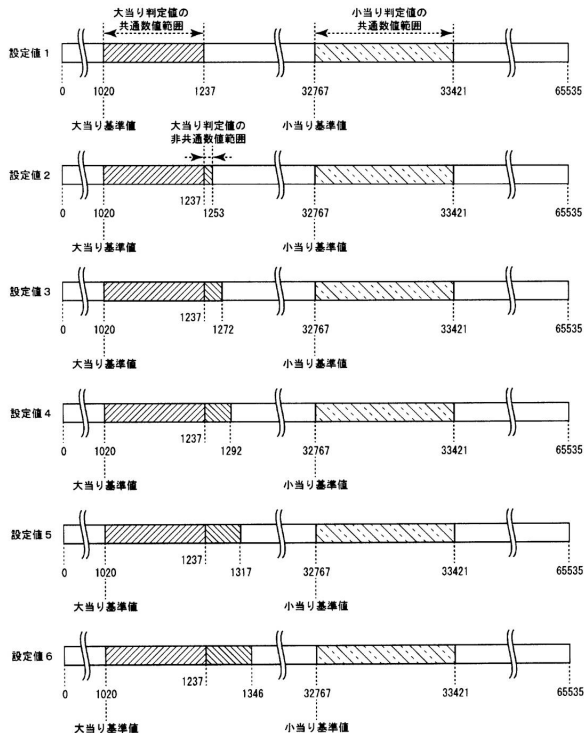
10

20

【図 9 - 9】

【図9-9】

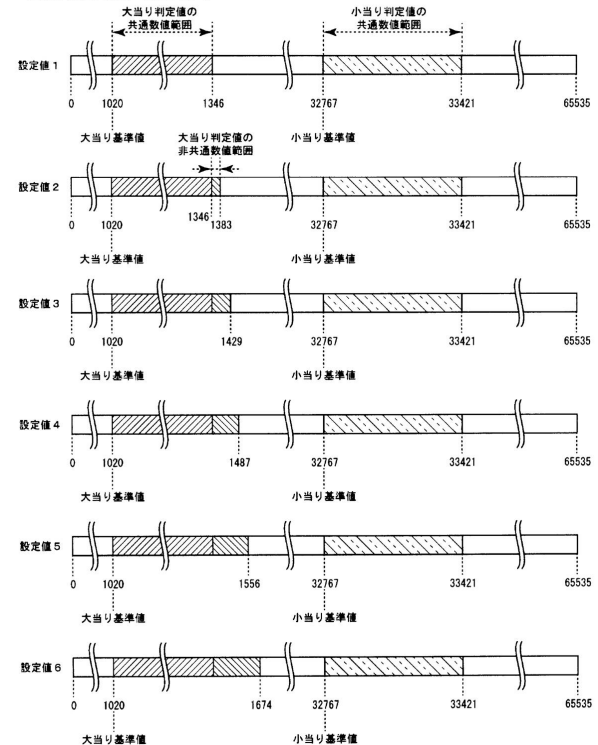
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 9 - 10】

【図9-10】

確変状態の場合（第2特図）



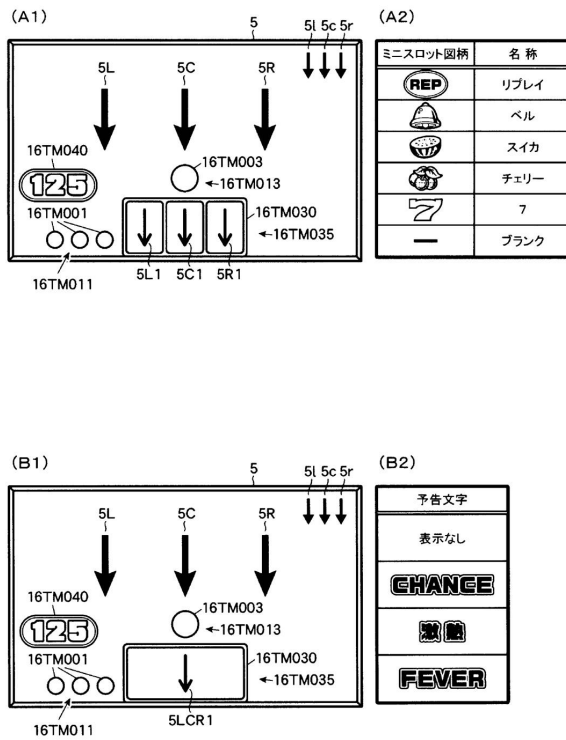
30

40

50

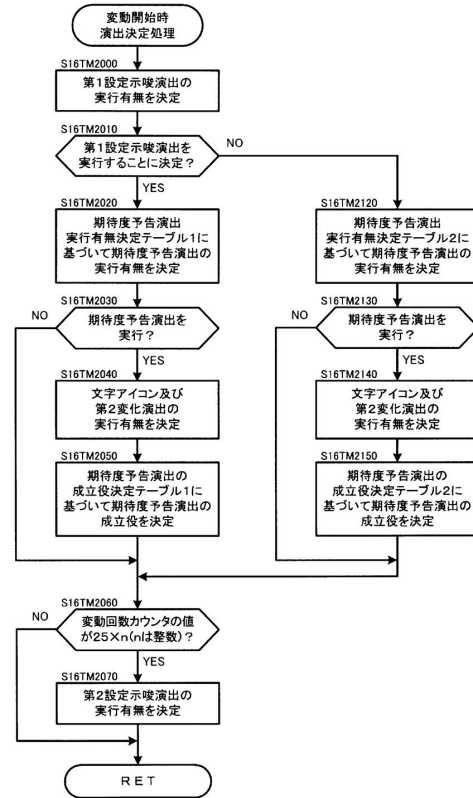
【図 10-1】

【图10-1】



【図 10-2】

【図10-2】



【図 10-3】

【図10-3】

(G) 第1設定示唆演習の実行有無決定テーブル

設定値	実行なし	実行あり
1	97%	3%
2	96%	4%
3	95%	5%
4	94%	6%
5	93%	7%
6	92%	8%

[第1設定示唆演出を実行する場合]

(H1)期待度予告演出の実行有無決定テーブル1
[はづれ用]

変動パターン (変動時間)	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
非リーチはずれ (10秒)	100%	0%
ノーマルリーチはずれ (30秒)	100%	0%
スーパーリーチはずれ (120秒)	60%	40%

[第1設定示唆演出を実行しない場合]

(11)期待度予告演出の実行有無決定テーブル2
[はずれ用]

変動パターン (変動時間)	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
非リーチはずれ (10秒)	100%	0%
ノーマルリーチはずれ (30秒)	80%	20%
スーパーリーチはずれ (120秒)	40%	60%

(J) 文字アイコン決定テーブル[第2変化演出用]

第2変化演出の実行有無		表示結果	
文字アイコン		はずれ	大当り
[表示なし]	実行なし	70%	22%
CHANCE	実行あり	25%	35%
激熱		5%	40%
FEVER		0%	3%

(H2)期待度予告演出の実行有無決定テーブル1
[本出し用]

【大当り用】

変動パターン	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
ノーマルリーチ大当り (30秒)	100%	0%
スーパーリーチ大当り (120秒)	20%	80%

(12)期待度予告演出の実行有無決定テーブル2
[大当たり用]

	期待度予告演出
--	---------

変動パターン	期待度評価	
	実行なし	実行あり
ノーマルリーチ大当り (30秒)	30%	70%
スーパーリーチ大当り (120秒)	10%	90%

【図 10-4】

【図10-4】

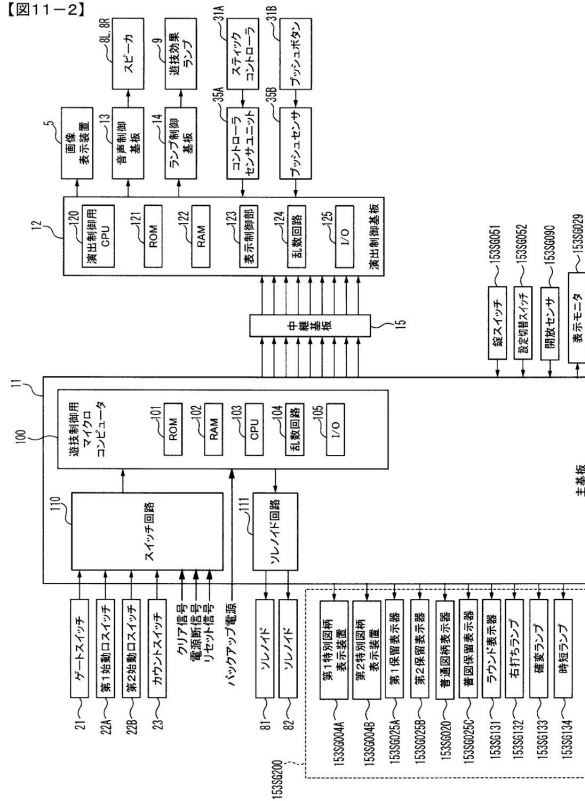
予備文字 (文字アイコン)		成り立度					
		はずれ	スイカ	リプレイ絵由	チェリー	リプレイ絵由	フリーズ
[表示なし]		100%	0%	0%	0%	0%	0%
CHANCE		5%	45%	20%	20%	2%	8%
激熱		0%	15%	10%	40%	10%	25%
FEVER		0%	0%	0%	0%	0%	70%
成り立度							
予備文字 (文字アイコン)		成り立度					
		はずれ	スイカ	リプレイ絵由	チェリー	リプレイ絵由	フリーズ
[表示なし]		100%	0%	0%	0%	0%	0%
CHANCE		5%	15%	50%	2%	18%	10%
激熱		0%	10%	15%	10%	38%	27%
FEVER		0%	0%	0%	0%	0%	30%

(M)第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	実行なし	実行あり
1	90%	10%
2	88%	12%
3	86%	14%
4	84%	16%
5	82%	18%
6	80%	20%

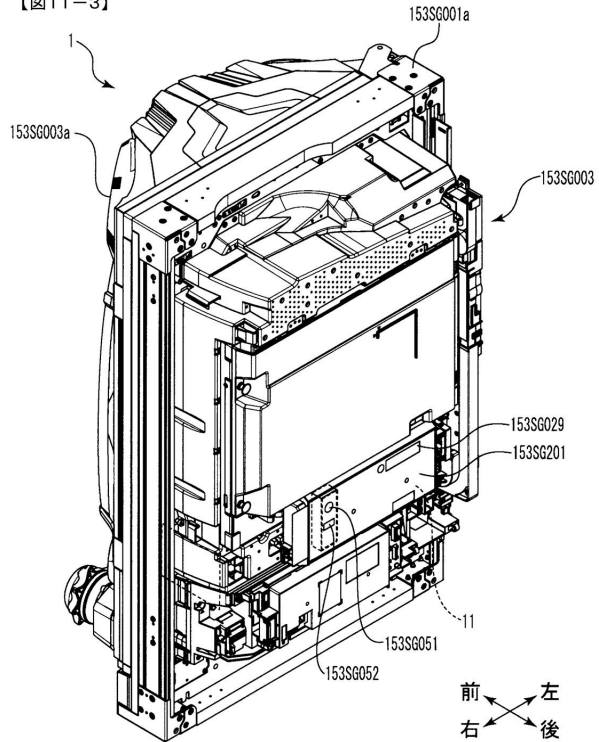
【図 11-2】

【图11-2】



【図 1 1 - 3】

【图11-3】



【図 1 1 - 4】

【图 11-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	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 1 1 - 5】

【图11-5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	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 11-10】

【図11-10】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1~997

【図 11-11】

【図11-11】

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

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

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

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

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

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

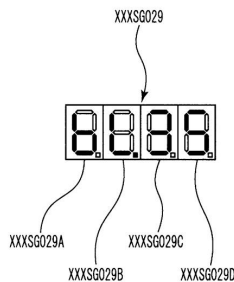
(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

【図 11-12】

【図11-12】

(A)



(B) 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
ベース1 (%)	B1	b	1
ベース2 (%)	B2	b	2
ベース3 (%)	B3	b	3

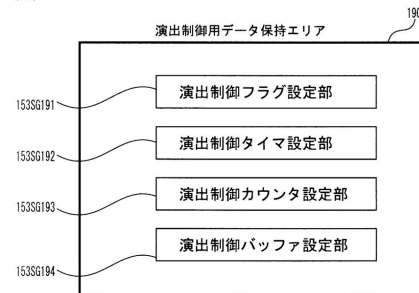
(C) ベース

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 11-13】

【図11-13】

(A)



(B)

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

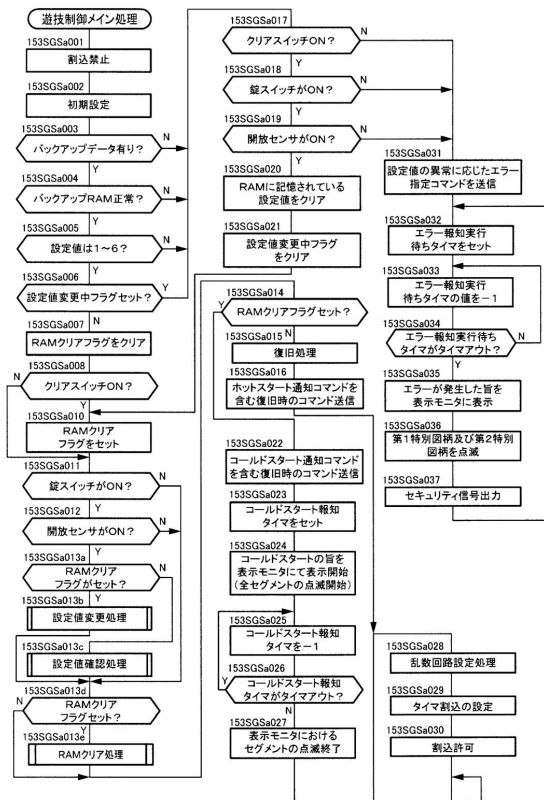
30

40

50

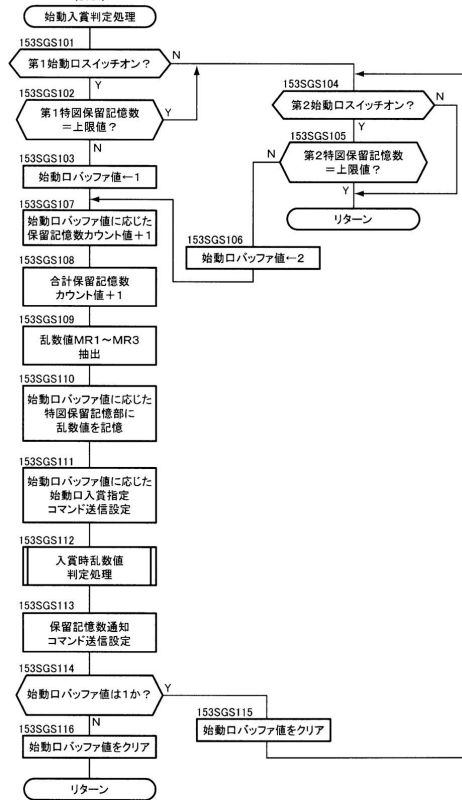
【図 11-14】

【図 11-14】



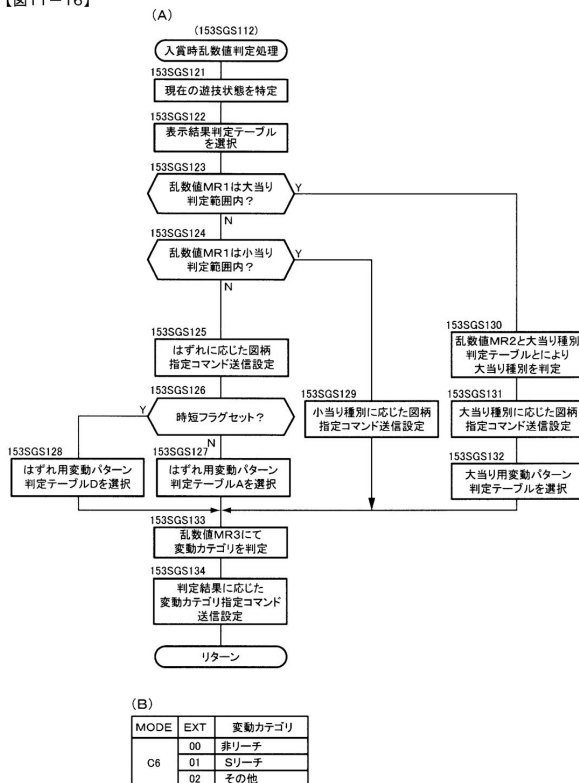
【図 11-15】

【図 11-15】



【図 11-16】

【図 11-16】



【図 11-17】

【図 11-17】



10

20

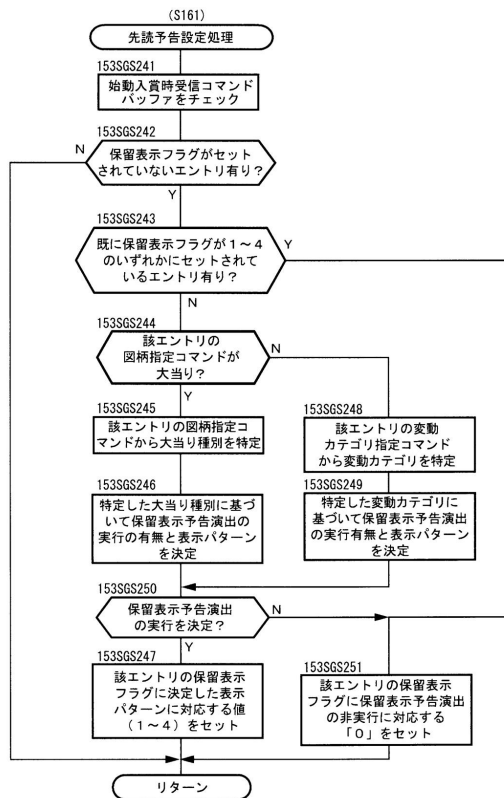
30

40

50

【図 11-18】

【図11-18】



【図 11-19】

【図11-19】

(A) 表示パターン決定割合 (当たりの場合)

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

(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当りの場合)

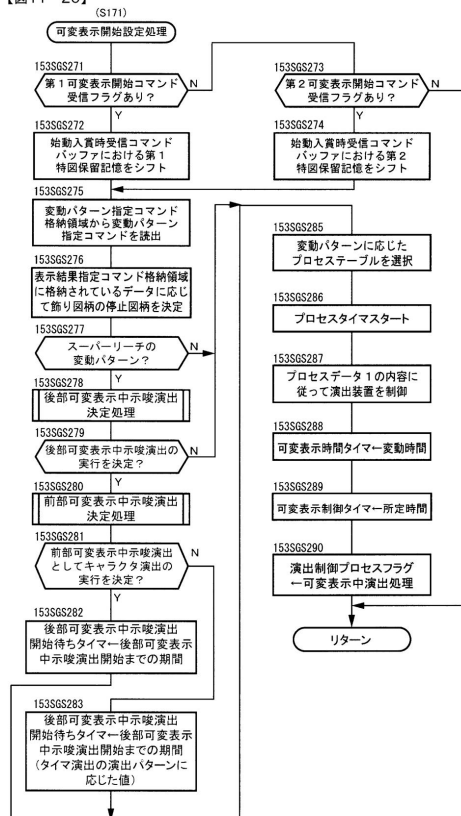
可変表示結果及び 変動カテゴリ	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%	0%	0%
はずれ・小当り (その他)	75%	20%	5%	0%	0%
はずれ (Sリーチ)	55%	25%	10%	5%	5%

10

20

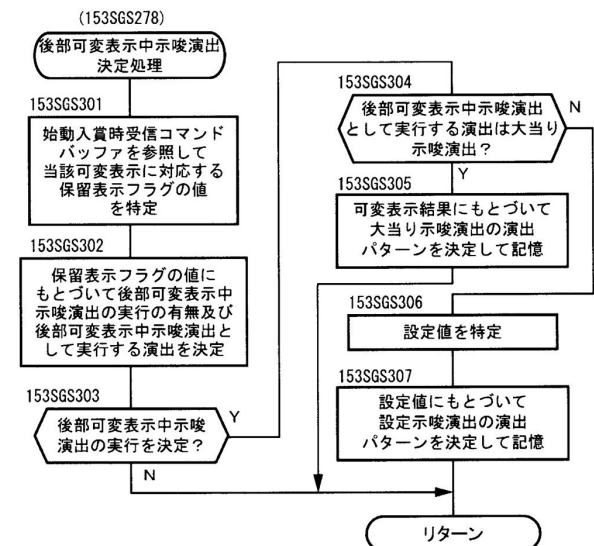
【図 11-20】

【図11-20】



【図 11-21】

【図11-21】



30

40

50

【図 11-22】

【図11-22】

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

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

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

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

【図 11-24】

【図11-24】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図 11-23】

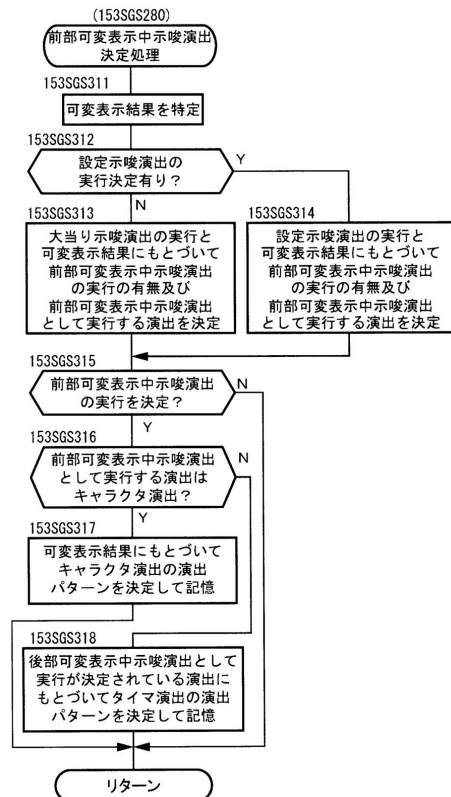
【図11-23】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図 11-25】

【図11-25】



10

20

30

40

50

【図 11-26】

【図11-26】

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

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

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

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

(C) キャラクタ演出とタイマ演出の演出パターン

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

(D)

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

【図 11-27】

【図11-27】

- (A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

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

- (B) タイマ演出の演出パターン決定割合

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

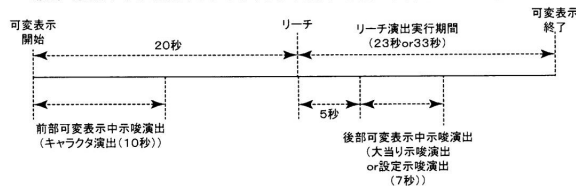
- (C) タイマ演出の各演出パターンの内容

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

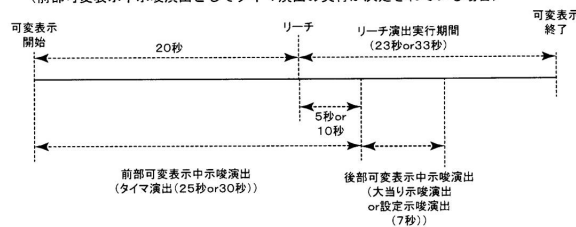
【図 11-28】

【図11-28】

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



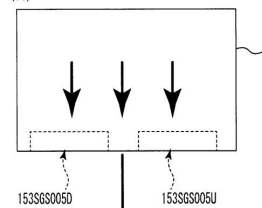
- (B) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行が決定されている場合)



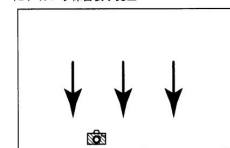
【図 11-29】

【図11-29】

(A)



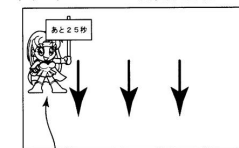
(B) カメラ保留表示発生



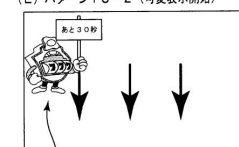
(C) 可変表示終了



(D) パターンTS-1 (可変表示開始)



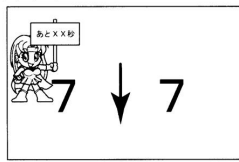
(E) パターンTS-2 (可変表示開始)



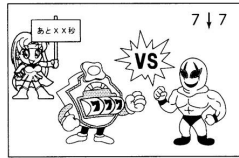
【図 11-30】

【図11-30】

(F) リーチ



(G) スーパーリーチのリーチ演出開始



(H) タイマが0秒に到達 (タイマ演出終了)



(I) パターンAS-1



(J) パターンAS-2



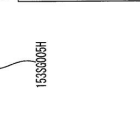
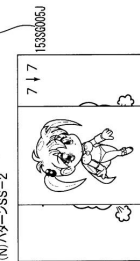
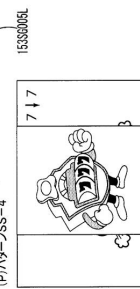
(K) パターンAS-3



【図 11-31】

【図11-31】

(L) タイマが0秒に到達 (タイマ演出終了)



【図 11-32】

【図11-32】

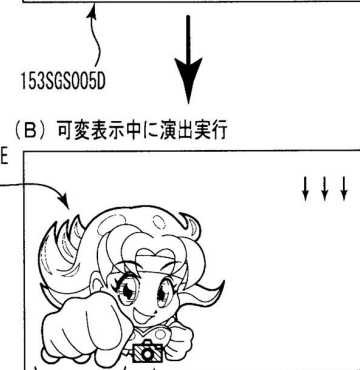
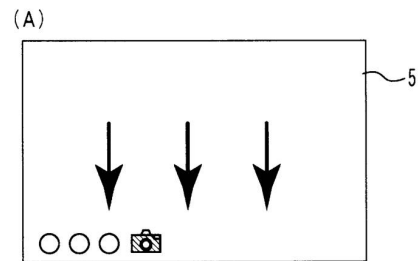
変形例 153SG-1

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

【図 11-33】

【図11-33】

変形例 153SG-2



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

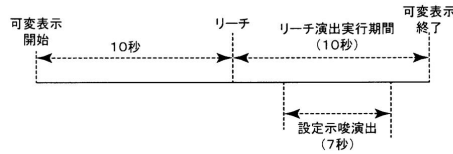
50

【図 11-34】

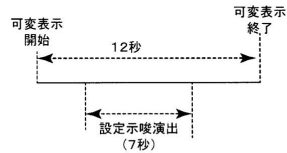
【図11-34】

変形例 153SG-3

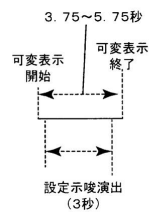
(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



(B) 非リーチ（短縮なし）の可変表示における演出実行期間

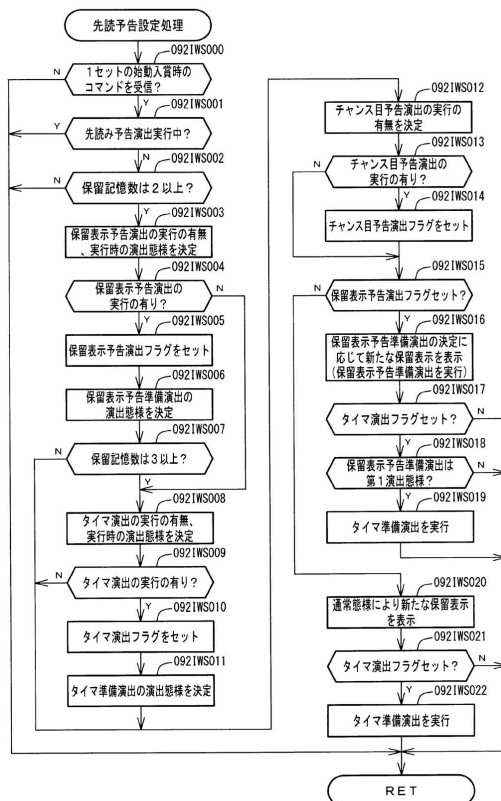


(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



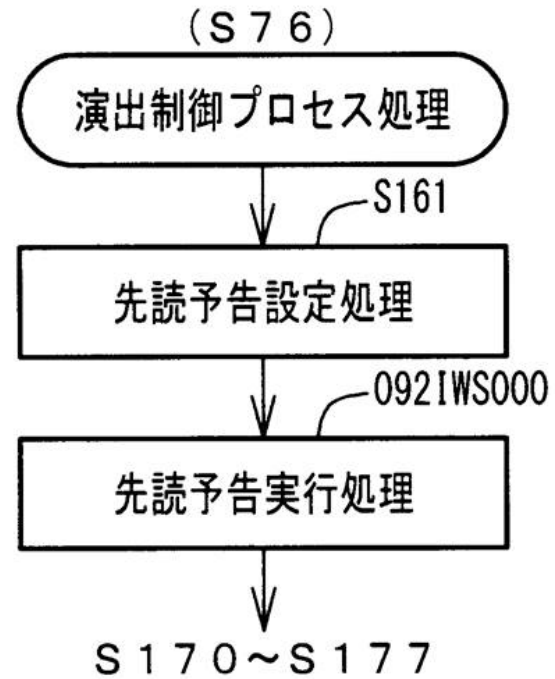
【図 12-2】

【図12-2】



【図 12-1】

【図12-1】



【図 12-3】

【図12-3】

(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 12-4】

【図12-4】

(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 12-5】

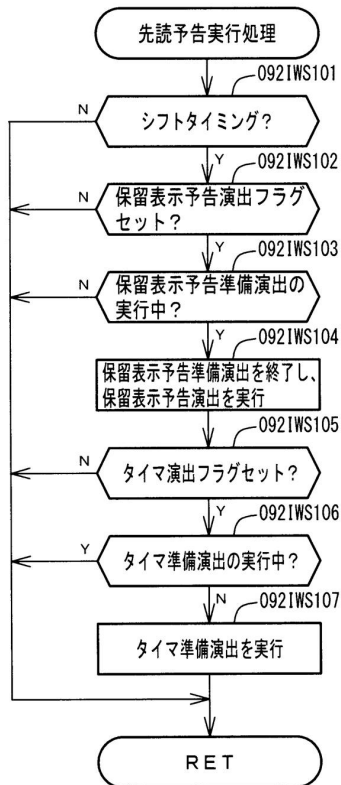
【図12-5】

(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	大当りA 以外の大当り	大当りA
実行なし	98%	94%	93%	92%
実行あり	2%	6%	7%	8%

【図 12-6】

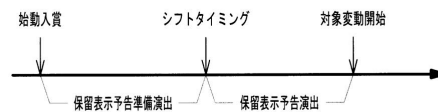
【図12-6】



【図 12-7】

【図12-7】

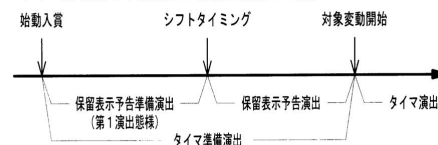
(A) 始動入賞時に保留表示予告演出および準備演出の実行を決定した場合



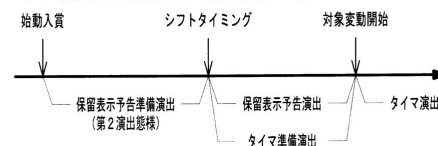
(B) 始動入賞時にタイマ演出および準備演出の実行を決定した場合



(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

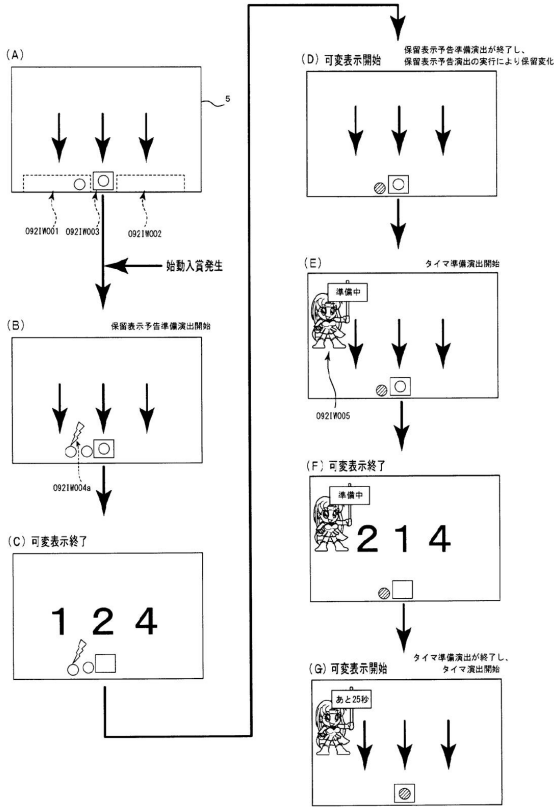
30

40

50

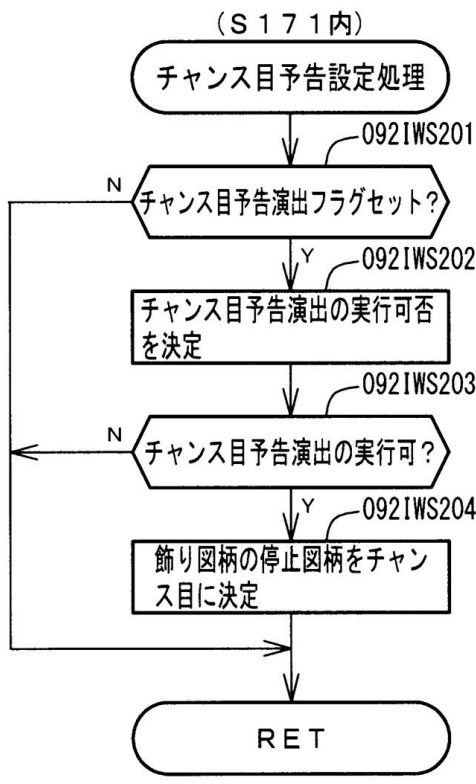
【図 1 2 - 8】

【図12-8】



【図 1 2 - 9】

【図12-9】



【図 1 2 - 1 0】

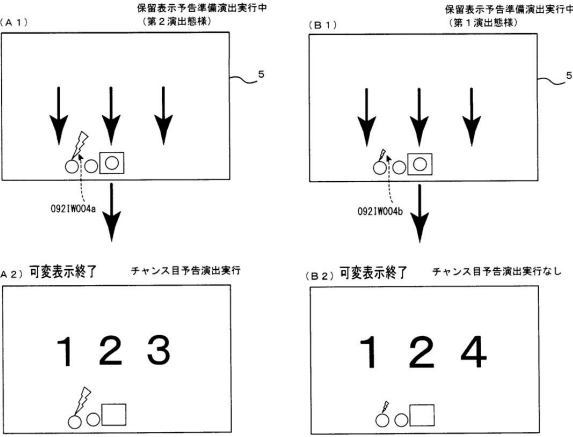
【図12-10】

(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 1 2 - 1 1】

【図12-11】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-068967 (JP, A)
特開 2017-143861 (JP, A)
特開 2017-080473 (JP, A)
特開 2021-040925 (JP, A)
特開 2021-040926 (JP, A)
特開 2019-037419 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02