(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-112318
(P2021-112318A)
(43)公開日　令和3年8月5日(2021.8.5)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 233 頁）

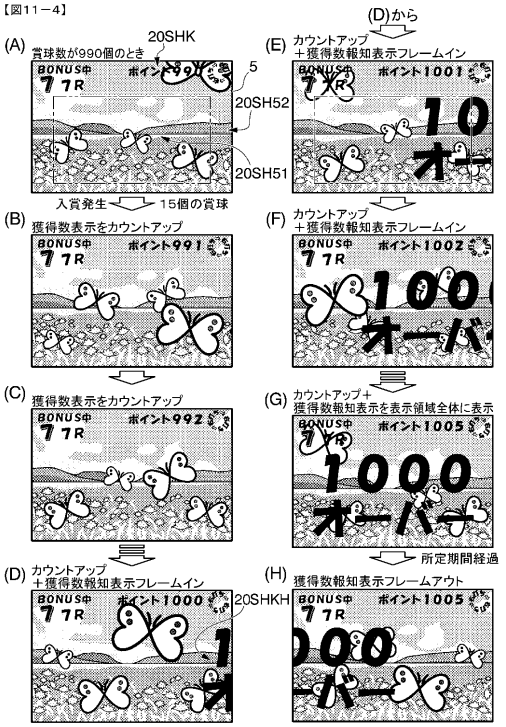
(21)出願番号　特願2020-5619(P2020-5619)
(22)出願日　令和2年1月17日(2020.1.17)

(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11 BA03 CA05 CA49 CA60 CA71

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示すること。
【解決手段】表示手段の表示領域は、第１表示領域と、第１表示領域の周りの領域であって第１表示領域よりも狭い第２表示領域と、を含み、第２表示領域において、背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、少なくとも第１表示領域において、背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示を表示可能であり、報知表示に用いられる文字は、付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり、付与量表示及び報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み、付与量表示に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であり、報知表示に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能である。
【選択図】図１１－４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段、を備え、
前記表示手段の表示領域は、第１表示領域と、該第１表示領域の周りの領域であって該第１表示領域よりも狭い第２表示領域と、を含み、
前記表示手段は、
前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり、
前記第２表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、
少なくとも前記第１表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第１所定量に到達したことを報知する第１報知表示と、遊技用価値の付与量が第２所定量に到達したことを報知する第２報知表示と、を表示可能であり、
前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され、
前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し、
前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり、
前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み、
前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり、
前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である、
前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記報知表示を表示可能である、
さらに、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段と、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているときに所定数値データを第１の値から第２の値へ更新可能な更新手段と、
前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって、
前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技者にとって有利な有利状態において付与された遊技用価値の付与量に関する付与量

表示と、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示と、を表示可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－１７４０３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
遊技機は、例えば付与量表示や報知表示といった各種表示に、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を用いている。また、遊技機は、例えば有利状態といった各種状態に対応する背景映像を表示する。このような特定文字と背景映像との関係については改善の余地がある。
【０００５】
本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、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（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第１表示領域と、該第１表示領域の周りの領域であって該第１表示領域よりも狭い第２表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第２表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能であること等）、少なくとも前記第１表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第１所定量に到達したことを報知する第１報知表示と、遊技用価値の付与量が第２所定量に到達したことを報知する第２報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示２０ＳＨＫＨとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫ及び

獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）、

前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記報知表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示可能であること等）、

さらに、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１４－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１４－１３及び図１４－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１４－２７及び図１４－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

ことを特徴とする。

【０００７】

このような構成によれば、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。さらに、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第２の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

【０００８】

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２に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２０１６－８３５８０号公報に示されているような、通常状態よりも有利状態である大当り状態に制御されやすい特別状態である高確率状態（確変状態）に所定回数の可変表示回数に亘って制御される遊技機がある。

【０００９】
しかしながら、高確率状態（確変状態）が終了するまでに、再度高確率状態（確変状態）に制御される有利状態（大当り状態）が繰り返し発生することによって、多量の遊技媒体である遊技球が短期間にて付与されてしまう場合があり、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう畏れがあるという問題があった。
【００１０】
この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的とする。
【００１１】
手段１の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１４－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、
前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１４－１３及び図１４－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１４－２７及び図１４－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第２の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。
【００１２】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】
【００１３】
【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】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４】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５】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６】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７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】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９】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１０－１】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。
【図１０－２】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－５】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－６】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。
【図１０－７】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－８】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－９】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１０】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１１】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１２】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１３】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１４】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１５】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。
【図１０－１６】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１７】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。
【図１０－１８】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１９】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－２０】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－２１】エフェクト表示の一例を示す図である。
【図１１－１】特徴部２０ＳＨの第１の形態に関連する背景技術を示す図である。
【図１１－２】特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数表示等に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。
【図１１－３】特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数表示の見え方を示す図である。

【図１１－４】特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例を示す図である。
【図１１－５】特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。
【図１１－６】特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例１を示す図である。
【図１１－７】特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例２を示す図である。
【図１１－８】特徴部２０ＳＨの第３の形態におけるリザルト表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。
【図１１－９】特徴部２０ＳＨの第３の形態における大当り遊技状態における各種演出の演出期間の一例を示す図である。
【図１１－１０】特徴部２０ＳＨの第３の形態における大当り遊技状態における各種演出の演出動作例を示す図である。
【図１１－１１】特徴部２０ＳＨの第３の形態におけるエンディング背景映像による設定示唆の一例を示す図である。
【図１１－１２】特徴部２０ＳＨの第４の形態に関連する背景技術を示す図である。
【図１１－１３】特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。
【図１１－１４】特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。
【図１１－１５】特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数表示の見え方を示す図である。
【図１１－１６】特徴部２０ＳＨの第４の形態における可変表示と残回数報知表示の表示態様の変化との関係の一例を示す説明図である。
【図１１－１７】特徴部２０ＳＨの第１の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例を示す図である。
【図１２－１】特徴部１９ＳＨにおけるラウンド中に入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。
【図１２－２】特徴部１９ＳＨにおける各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。
【図１２－３】特徴部１９ＳＨにおけるオーバー入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。
【図１２－４】特徴部１９ＳＨにおける各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。
【図１２－５】特徴部１９ＳＨにおけるオーバー入賞演出による設定示唆の一例を示す図である。
【図１２－６】特徴部１９ＳＨにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の一例を示す図である。
【図１２－７】特徴部１９ＳＨにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の他の例を示す図である。
【図１３－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図１３－２】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１３－３】可動体ユニットの概略図である。
【図１３－４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１３－５】各乱数を示す説明図である。
【図１３－６】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図１３－７】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。

【図１３－８】変動パターンを例示する図である。
【図１３－９】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１３－１０】遊技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る。
【図１３－１１】（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例を示す図である。
【図１３－１２】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１３】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１４】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１５】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１３－１６】先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
【図１３－１７】第１保留記憶表示エリア及び第２保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
【図１３－１８】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１９】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－２０】可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。
【図１３－２１】スーパーリーチα１大当り、スーパーリーチα２大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１３－２２】スーパーリーチα１はずれ、スーパーリーチα２はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１３－２３】スーパーリーチβ１大当り、スーパーリーチβ２大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１３－２４】スーパーリーチβ１はずれ、スーパーリーチβ２はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１３－２５】各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。
【図１３－２６】（Ａ）は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、（Ｂ）は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。
【図１３－２７】画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。
【図１３－２８】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－２９】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３０】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３１】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３２】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３３】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３４】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３５】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３６】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３７】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１４－１】特徴部１６２ＳＧの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１４－２】（Ａ），（Ｂ），（Ｃ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１４－３】各乱数を示す説明図である。
【図１４－４】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図１４－５】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１４－６】変動パターンを例示する図である。
【図１４－７】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図１４－８】各変動パターンの可変表示時間と出玉状態フラグとの関係を示す説明図である。
【図１４－９】遊技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る。
【図１４－１０】（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例を示す図である。
【図１４－１１】特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機における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１４－１２】特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機における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１４－１３】（ａ）は、出玉状態判定処理の一例を示すフローチャートであり、（ｂ）は、出玉状態フラグ値と各調整との関係を示す説明図である。
【図１４－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１５】（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。
【図１４－１６】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１７】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１８】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２０】大当りの進行状況と大入賞口の開閉状況との関係を示す説明図である。
【図１４－２１】出玉状態フラグ値と大当り状態における各期間との関係を示す説明図である。
【図１４－２２】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２３】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１４－２４】（Ａ）は、大当り（確変大当りＣを除く）の保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、（Ｂ）は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。
【図１４－２５】（Ａ）は、第１保留記憶表示エリア及び第２保留記憶表示エリアを示す図であり、（Ｂ）は、第１保留記憶表示エリア及び第２保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
【図１４－２６】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２７】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２８】予告演出種別決定用テーブルＡ～Ｃを示す図である。
【図１４－２９】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３０】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図１４－３１】出玉状態フラグの値に応じて選択する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。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
（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。
【００１５】
（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。
【００１６】
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（導出また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。

【００１７】

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。

【００１８】

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、プロジェクタおよ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。

【００１９】

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特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよ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。

【００２０】

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。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【００２１】

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。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。

【００２２】

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とが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。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。

【００２３】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【００２４】

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。

【００２５】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）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、一対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。

【００２６】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１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３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２７】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、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３参照）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。

【００２８】

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。

【００２９】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５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始動入賞口および一般入賞口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。

【００３０】

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）への入賞を始動入賞ともいう。

【００３１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）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。

【００３２】

画像表示装置５の右方には、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。

【００３３】

普通図柄表示器２０の下方には、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。

【００３４】

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およ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。

【００３５】

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が設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。当該枠ランプ９ｂは、図示するように、左側下部分の左下ランプ９ｂＬ１と左側上部分の左上ランプ９ｂＬ２と、右側下部分の右下ランプ９ｂＲ１と右側上部分の右上ランプ９ｂＲ２とがある。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒ部分には、それぞれに対応してスピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲが設けられている。遊技盤２における画像表示装置５の下方位置には表示装置下ランプ９ｆが設けられており、表示装置下ランプ９ｆは、図示するように、左側表示装置下ランプ９ｆＬと右側表示装置下ランプ９ｆＲとがある。また、遊技領域の左下方３箇所に設けられた一般入賞口１０の近傍には一般入賞口近傍ランプ９ｇが設けられている。

【００３６】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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３参照）により検出される。

【００４０】

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３参照）により検出される。

【００４１】

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。

【００４２】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や

設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や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。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【００４３】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３１が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【００４４】

表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【００４５】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【００４６】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５００Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５００Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５００Ａは、短片５００Ａａおよび長片５００Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【００４７】

（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。

【００４８】

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）。

【００４９】

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。

【００５０】
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。
【００５１】
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。
【００５２】
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。
【００５３】
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。
【００５４】
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２９．５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１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【００５５】
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。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。
【００５６】
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（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、賞球の少ない大当り種別、または、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。
【００５７】
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。
【００５８】
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。
【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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」となる確率およ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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

（演出の進行など）

【００６６】

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、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【００６７】

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特図ゲームまたは第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。

【００６８】

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。

【００６９】

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

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクテ

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

【００７５】

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。

【００７６】

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

【００７７】

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）。

【００７８】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図３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、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【００７９】

パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【００８０】

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

【００８１】

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

ｔ／Ｏｕｔｐｕｔ　ｐｏｒｔ）１０５とを備える。
【００８２】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【００８３】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００８４】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００８５】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【００８６】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【００８７】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【００８８】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【００８９】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り

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

【００９０】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【００９１】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１０３】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【０１０４】

図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１０５】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０１０６】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０１０７】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０１０８】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの

検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０１０９】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０１１０】

パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０１１１】

ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０１１２】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０１１３】

パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０１１４】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【０１１５】

クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設

定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０１１６】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、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Ｓ８）。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Ｓ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。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。

【０１１７】

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５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５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）。

【０１１８】

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、特図ゲームの実行および保留の管理や、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。

【０１１９】

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

【０１２０】

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には、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。

【０１２１】

図６は、特別図柄プロセス処理として、図５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）。

【０１２２】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読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には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読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。

【０１２３】

ステップ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。

【０１２４】

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特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第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）。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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

【０１２７】

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。

【０１２８】

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

【０１２９】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「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。

【０１３０】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０１３１】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０１３２】

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

【０１３３】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエ

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、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、６、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。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０１３８】

図７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図７（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１３９】

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といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確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。

【０１４０】

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。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。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に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。

【０１４１】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、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一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【０１４２】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１３４６までが「大当り」に割り当てられることで、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、その一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６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る。

【０１４３】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から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。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４４】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から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。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４５】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から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。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範

囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４６】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から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。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４７】

パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０で小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０１４８】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【０１４９】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図８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８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステッ

プＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１５０】

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Ｓ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣ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Ｓ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、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および装飾用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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

図９は、演出制御プロセス処理として、図８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９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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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また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、大当り遊技状態また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、大当り遊技状態また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。

【０１６１】

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

【０１６２】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

（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、様々な変形および応用が可能である。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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、「－」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「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【０１６８】

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。

【０１６９】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０１７０】

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およびデータを、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。

【０１７１】

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％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。

【０１７２】

（特徴部０４２ＡＫに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫにおける遊技機につき、図１０－１～図１０－２１を参照して説明する。本実施の形態の特徴部０４２ＡＫにおけるパチンコ遊技機１は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部０４２ＡＫにおけるパチンコ遊技機１について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【０１７３】

図１０－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ（左下ランプ９ｂＬ１、左上ランプ９ｂＬ２、右下ランプ９ｂＲ１、右上ランプ９ｂＲ２）、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ（左側表示装置下ランプ９ｆＬ、右側表示装置下ランプ９ｆＲ）、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった遊技効果ランプ９を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、詳しくは後述するが、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ（左下ランプ９ｂＬ１、左上ランプ９ｂＬ２、右下ランプ９ｂＲ１、右上ランプ９ｂＲ２）、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ（左側表示装置下ランプ９ｆＬ、右側表示装置下ランプ９ｆＲ）、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった遊技効果ランプ９について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

【０１７４】

図１０－２は、特別図柄停止処理として、図６のステップＳ１１３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１０－２に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ００１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ０４２ＡＫＳ００２）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００２の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、ＲＡＭ１０２に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【０１７５】

ステップ０４２ＡＫＳ００２の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００３）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ０４２ＡＫＳ００４）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００５）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００５では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ００６）、特別図柄停止処理を終了する。

【０１７６】

ステップ０４２ＡＫＳ００１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ０４２ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ００７）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ０４２ＡＫＳ００８）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００８の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【０１７７】

ステップ０４２ＡＫＳ００８の処理に続いて、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００９）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ０４２ＡＫＳ０１０）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新する（ステップ０４２ＡＫＳ０１１）。

【０１７８】

また、ステップ０４２ＡＫＳ００７にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ０４２ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ０４２ＡＫＳ０１２）。ステップ０４２ＡＫＳ０１１、ステップ０４２ＡＫＳ０１２の処理のいずれかを実行した後には、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０１３）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば１減算または１加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ０４２ＡＫＳ０１３の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後には、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示

結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばＲＡＭ１０２に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めＲＯＭ１０１などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【０１７９】

図１０－３は、大当り開放前処理として、図６のステップＳ１１４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１０－３に示す大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２１）。ここで、大当り開始時フラグは、図６に示すステップＳ１１３の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップ０４２ＡＫＳ０２１にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２２）。一例として、図３に示すステップＳ１１３の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“４”に更新するときに、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップＳ３１２の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「０」など）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【０１８０】

ステップ０４２ＡＫＳ０２２にて大当り開始時演出の待機中であればステップ０４２ＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算するなどして更新した後（ステップ０４２ＡＫＳ０２３）、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ０４２ＡＫＳ０２２にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には（ステップ０４２ＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、大当り開始時フラグをクリアするとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０２４）、大入賞口開放回数カウンタをクリアして（ステップ０４２ＡＫＳ０２５）、ＲＡＭ１０２に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し（ステップ０４２ＡＫＳ０２６）、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変１」と「確変２」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

【０１８１】

ステップ０４２ＡＫＳ０２６の処理を実行した後には、次回のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中（次回開放待機中）であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２７）。一例として、ステップ０４２ＡＫＳ０２７の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ０４２ＡＫＳ０２７にて次回開放待機中であれば（ステップ０４２ＡＫＳ０２７；Ｙｅｓ）、ステップ０４２ＡＫＳ０２３に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ０４２ＡＫＳ０２３にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図１０－２に示すステップ０４２ＡＫＳ００２にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図６のステップＳ１１６の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

【０１８２】

ステップ０４２ＡＫＳ０２７にて次回開放待機中ではないと判定された場合には（ステップ０４２ＡＫＳ０２７；Ｎｏ）、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０２８）。一例として、ステップ０４２ＡＫＳ０２８の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる

ことなどにより、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

【０１８３】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「１」～「１５」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として２９．５秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【０１８４】

そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０２９）。ステップ０４２ＡＫＳ０２９の処理を実行した後には、大入賞口開放回数カウント値を１加算するなどして更新するとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０３０）、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“５”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ０３１）、大入賞口開放前処理を終了する。

【０１８５】

図１０－４は、大当り開放中処理として、図６のステップＳ１１５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１０－４に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えばカウントスイッチ２３がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４１）。ステップ０４２ＡＫＳ０４１にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４１；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０４４の処理へと進む。

【０１８６】

これに対して、ステップ０４２ＡＫＳ０４１にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ０４２ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウント値を１加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信する設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０４２）。そして、ＣＰＵ１０３は、更新後の入賞個数カウント値が所定数（例えば１０個）になっているか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４３）。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｎｏ）、遊技制御プロセスタイマ値を１減算して更新した後（ステップ０４２ＡＫＳ０４４）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が２９．５秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから２９．５秒間が経過したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４５）。このとき、２９．５秒間が経過していなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４５；Ｎｏ）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

【０１８７】

ステップ０４２ＡＫＳ０４３にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｙｅｓ）、ステップ０４２ＡＫＳ０４５にて大入賞口を開放してから２９．５秒間が経過したと判別された場合（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｙｅｓ）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０４６）、入賞個数カウント値をクリアする（ステップ０４２ＡＫＳ０４７）。

【０１８８】

ステップ０４２ＡＫＳ０４７の処理を実行した後には、演出制御基板１２に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０４８）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“６”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ０４９）、大当り開放中処理を終了する。

【０１８９】
このように、図１０－２に示す特別図柄停止処理、図１０－３に示す大当り開放前処理、図１０－４に示す大当り開放中処理など（大当り開放後処理や大当り終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図５のステップＳ２７のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板１２の側では、大当りの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当りの終了などといった各タイミングを把握している。

【０１９０】
図１０－５は、各種表示処理として、図９のステップＳ１７６の大当り中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図１０－５に示す各種表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５１）。当該当り終了指定コマンドは、図６のステップＳ１１６の大当り開放後処理において、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したと判定された場合に、主基板１１の側から送信されるコマンドであり、大当り中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

【０１９１】
当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲを開始してから所定期間が経過したか否か（第ｎＲ所定期間経過）、を判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５２）。なお、ｎはラウンド数を示す変数であり、初期値を「１」として後述するステップ０４２ＡＫＳ０６６の処理にて順次１ずつ加算され、ステップ０４２ＡＫＳ０６８にて「１」にクリアされる。所定期間は０．６秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「０」となることで第ｎＲのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【０１９２】
なお、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、後述するように、第１ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板１２の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を１５加算する処理を継続して行っている。演出制御基板１２の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第１ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「０００００」が表示され、入賞したにも関わらず「００１５」が表示される処理が追いつかないことがある（「０００００」が表示された後に「００１５」となってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、所定期間として０．６秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「０００００」が表示されることなく直接「００１５」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の０．６秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊

技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が１個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫにおける所定期間は発射間隔と同一の０．６秒である例を示したが、所定期間は０．６秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【０１９３】

第ｎＲを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ｎ＝１であるか否か、すなわち第１ラウンドであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５３）。ｎはラウンド数を示す変数で、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「１」として、ステップ０４２ＡＫＳ０６６の処理にて順次１ずつ加算され、ステップ０４２ＡＫＳ０６８にて「１」にクリアされる。ステップ０４２ＡＫＳ０５３の処理では、ｎの値を確認することで、ｎ＝１であるか否かを判定する。

【０１９４】

ｎ＝１であると判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０５４）。一方、ｎ≠１であると判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎ－１Ｒに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第ｎ－１Ｒの大当り中演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０５５）。ステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理では、例えば、ｎ＝２の場合、第１ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第１ラウンドに対応する大当り中演出の動作制御を行う。ステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理では、大当り中演出として、所定の画像を画像表示装置５に表示し、遊技効果ランプ９を当該大当り中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当り中演出中における遊技効果ランプ９の発光パターンは予め設定されていればよい。

【０１９５】

ステップ０４２ＡＫＳ０５４またはステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５６）。なお、当該ステップ０４２ＡＫＳ０５６の処理では、第ｎＲを開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま各種表示処理を終了する。

【０１９６】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第ｎＲを開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「１５」加算する（ステップ０４２ＡＫＳ０５７）。なお、獲得出玉数のカウント値はＲＡＭ１２２の所定領域に、初期値を「０」として予め記憶されており、当該ステップ０４２ＡＫＳ０５７の処理や後述するステップ０４２ＡＫＳ０６３の処理により「１５」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当り」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「０」にクリアされる。ステップ０４２ＡＫＳ０５７の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アタッカランプ９ｃを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ０４２ＡＫＳ０５８）。なお、ステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）は、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したこと

を報知する態様）で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ９ｃの発光についても、入賞時と大当り中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０１９７】

ステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０４２ＡＫＳ０５３と同様に、ｎ＝１であるか否かを、すなわち第１ラウンド（第１Ｒ）であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５９）。ｎ＝１であれば、すなわち第１ラウンドであれば（ステップ０４２ＡＫＳ０５９；Ｙｅｓ）、そのまま各種表示処理を終了する。一方、ｎ≠１であれば、すなわち第１ラウンドでなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０５９；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０５７にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し（獲得数表示を行い）、獲得数を更新表示してから（ステップ０４２ＡＫＳ０６０）、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、ステップ０４２ＡＫＳ０６０の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ０４２ＡＫＳ０５７にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図１０－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【０１９８】

図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５２において第ｎＲを開始してから所定期間が経過したと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第ｎＲの大当り中演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０６１）。ｎ＝１の場合、すなわち第１ラウンドである場合、当該ステップ０４２ＡＫＳ０６１にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前の入賞があれば当該ステップ０４２ＡＫＳ０６１では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ０４２ＡＫＳ０５７にて獲得数が「１５」加算されていることから、ステップ０４２ＡＫＳ０６１では、図１０－１１（ａ－２０）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから図１０－１１（ａ－２１）に示すように、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の（特定表示としての）獲得数表示（「００１５」の表示）を行う（連荘中であれば、前回大当り時の獲得数に「１５」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい）。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「０」のまま、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことから、図１０－１１（ａ－２２）に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（「００００」の表示）を行う（連荘中であれば前回大当り時の獲得数のままの表示を行えばよい）。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（所定表示）としては「００００」の他、例えば「－－－－」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ０４２ＡＫＳ０６１では、大当り中演出として、所定の画像を画像表示装置５に表示し、遊技効果ランプ９を当該大当り中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当り中演出中における遊技効果ランプ９の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者

に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させるため、大当り中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０１９９】

ステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０６２）。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「１５」加算し（ステップ０４２ＡＫＳ０６３）、アタッカトランプ９ｃを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０６４）。

【０２００】

ステップ０４２ＡＫＳ０６４の処理を実行した後、またはステップ０４２ＡＫＳ０６２にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲの次のラウンドである第ｎ＋１Ｒが開始したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０６５）。ステップ０４２ＡＫＳ０６５では、例えば、主基板１１の側から第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第ｎ＋１Ｒが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第ｎＲのままである場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第ｎ＋１Ｒが開始した場合、すなわち第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６５；Ｙｅｓ）、ｎを「１」加算してから（ステップ０４２ＡＫＳ０６６）各種表示処理を終了する。例えば、ｎ＝１、すなわち第１ラウンドである場合、ステップ０４２ＡＫＳ０６６にてｎ＝２となる。なお、ｎ＝２であり第２ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ０４２ＡＫＳ０５２および０５３にてＮｏと判定され、ステップ０４２ＡＫＳ０５５にて、第ｎ－１Ｒである第１ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第ｎＲである第２ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ０４２ＡＫＳ０５２にてＹｅｓと判定された後ステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて表示される）。

【０２０１】

ステップ０４２ＡＫＳ０５１にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０６７）、ｎを１にクリアして（ステップ０４２ＡＫＳ０６８）各種表示処理を終了する。

【０２０２】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図１０－６～図１０－１４を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（１回目の大当り）である場合について示している。

【０２０３】

図１０－６は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図１０－７～図１０－１４は、画像表示装置５における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図１０－６および図１０－７（ａ－１）に示すように大当りを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当り遊技状態となる。この段階では、図１０－７（ｂ－１）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当りとなったことを遊技者に報知するため、図１０－７（ｃ－１）に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ

９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった各種演出効果ランプ９が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９、下段を遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９としている。

【０２０４】

大当りとなると、図１０－６に示すように、第１ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５４）。なお、図１０－６に示す大当りから第１Ｒ開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図１０－７（ａ－２）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置５に表示され、これとともに、図１０－７（ｃ－２）に示すように、全ての演出効果ランプ９が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ９を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図１０－７（ａ－２）に示す画像表示装置５の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当り遊技状態中継続して表示されればよい。

【０２０５】

具体的に、右打ち演出では、図１０－７（ａ－３）～図１０－１０（ａ－１９）に示すように、画像表示装置５において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ９の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図１０－７（ｃ－３）に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ９ｇがまず点灯し、続いて図１０－７（ｃ－４）に示すように左側下部分の枠ランプ９である左下ランプ９ｂＬ１が点灯する。続いて図１０－７（ｃ－５）に示すように、遊技盤２における画像表示装置５の下方位置に設けられた表示装置下ランプ９ｆのうち、左側表示装置下ランプ９ｆＬが点灯し、その後図１０－７（ｃ－６）に示すように左側上部分の枠ランプ９である左上ランプ９ｂＬ２が点灯し、図１０－８（ｃ－７）に示すようにスピーカ８Ｌ部分に対応するスピーカランプ９ｅＬが点灯する。このように、パチンコ遊技機１の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ９が点灯する。なお、図１０－８（ｂ－７）に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図１０－８（ｂ－７）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第２経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

【０２０６】

次に、図１０－８（ｃ－８）に示すように、遊技盤２の中央上部分に設けられた可動体３２に対応する可動体ランプ９ｄが点灯し、図１０－８（ｃ－９）に示すように、遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置のメインランプ９が点灯することで、パチンコ遊技機１の中央上部分に設けられた演出効果ランプ９が点灯する。

【０２０７】

次に、図１０－８（ｃ－１０）に示すようにスピーカ８Ｒ部分に対応するスピーカランプ９ｅＲが点灯し、その後図１０－８（ｃ－１１）に示すように、右側上部分の枠ランプ９である右上ランプ９ｂＲ２が点灯し、図１０－８（ｃ－１２）に示すように、遊技盤２における画像表示装置５の下方位置に設けられた表示装置下ランプ９ｆのうち、右側表示装置下ランプ９ｆＲが点灯する。続いて図１０－９（ｃ－１３）に示すように右側下部分の枠ランプ９である右下ランプ９ｂＲ１が点灯し、特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられたアタッカランプ９ｃが点灯する。このように、パチンコ遊技機１の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ９が点灯する。これにより、パチンコ遊技機１の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ９が点灯することで、演出効果ランプ９において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠３に設けられた演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられた演出効果ランプ９との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠３に設けられた演出効果ランプ９のみで左

下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤２に設けられた演出効果ランプ９のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

【０２０８】

演出効果ランプ９における右打ち演出が終了した後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように、全ての演出効果ランプ９を消灯させる。なお、図１０－９（ａ－１５）に示すように、画像表示装置５における右打ち表示は継続して行われる（右打ち演出自体は実行中である）。

【０２０９】

次に、図１０－６に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第１Ｒが開始され、図１０－１０（ｂ－１６）に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図１０－１０（ａ－１６）に示すように画像表示装置５における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図１０－１０（ｃ－１６）に示すように、全ての演出効果ランプ９は消灯したままである（図１０－１０（ａ－１９）および（ｃ－１９）まで同様である）。全ての演出効果ランプ９を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図１０－１０（ｂ－１６）に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図１０－７（ｃ－３）～図１０－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい（点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい）。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【０２１０】

そして、図１０－１０（ｂ－１７）に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第１Ｒに対応した所定期間としての０．６秒のカウントが開始され、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ２３によって遊技球が検出され、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第１Ｒが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第１Ｒに対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板１２の側では、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理により、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように入賞音が出力されるとともに、図１０－１０（ｃ－１８）に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ９ｃが点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ９ｃの発光は、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図１０－１０（ｂ－１８）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第１経路を通過して、カウントスイッチ２３が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が所定期間である０．６秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ２３により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２１１】

図１０－１０（ｂ－１８）に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図１０－１０（ｂ－１７）に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図１０－１０（ａ－１９）、（ｂ－１９）および（ｃ－１９）に示すように所定期間が経過すると、図１０－６に示すように、第１Ｒに対応するラウンド数表示および大当り中演出の実行タイミングとなる

とともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理が実行される。

【０２１２】

具体的に、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図１０－１１（ａ－２０）に示すように、第１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、図１０－１１（ａ－２０）に示すように、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として表示される大当りを構成する飾り図柄や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示については、図示は省略しているが（後述する図１０－２０も同様）、図１０－２１に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図１０－２１（Ａ－１）に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当り中演出として、図１０－２１（Ａ－２）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｂ」の上部に星形の画像が表示される。次に図１０－２１（Ａ－３）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｏ」の上部に星形の画像が移行する。続いて図１０－２１（Ａ－４）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向き、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｎ」の上部に星形の画像が移行する。その後図１０－２１（Ａ－５）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｕ」の上部に星形の画像が移行する。そして図１０－２１（Ａ－６）に示すように、再度大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向き、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｓ」の上部に星形の画像が移行し、図１０－２１（Ａ－２）へ戻る。このように、大当り中演出では、大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

【０２１３】

なお、大当り中演出では、図１０－１１（ｃ－２０）に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図１０－１１（ａ－２１）に示すように、獲得数表示として「００１５」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図１０－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【０２１４】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図１０－１１（ａ－２２）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「００００」が表示される。なお、１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出

に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【０２１５】

次に、時間が経過して、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図１０－５に示すステップ０４２ＡＫＳ０６４の処理が実行され、図１０－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、図１０－１２（ａ－２４）に示すように「０１５０」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ９の点灯に加えて、図１０－１２（ｃ－２３）に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ９ｃが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後２９．５秒であり、所定期間経過後であっても２８．９秒間となっている。連続発射間隔は０．６秒であることから、１０個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【０２１６】

第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図１０－１２（ｂ－２４）に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図１０－６に示す第２Ｒが開始されるまでの期間、図１０－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第２Ｒの所定期間が経過するまで（ｎ＝２となってから所定期間が経過するまで）は、図１０－１２（ａ－２５）に示すように、第１Ｒに対応するラウンド数表示、大当り中演出が継続して行われ（獲得数表示については入賞に応じて更新表示される）、図１０－１２（ｃ－２５）に示すように演出効果ランプ９が大当り中演出に対応して点灯する。

【０２１７】

なお、第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が１０個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図１０－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「０１６５」の獲得数表示が行われればよい。この場合、１０個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図１０－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第１Ｒにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第１ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第２ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音（オーバー入賞音）であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「１０」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ９ｃについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

【０２１８】

そして、第２ラウンドに対応して図１０－６に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図１０－１３（ｂ－２６）に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６５にてＹｅｓと判定され、すなわち第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、０４２ＡＫＳ０６６の処理が実行されることでｎ＝２となる。この段階では、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理が実行されるため、図１０－１３（ａ－２６）や（

ｃ－２６）に示すように、第１Ｒに対応する大当り中演出やラウンド数表示が行われる（図１０－６も参照）。

【０２１９】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図１０－１３（ｂ－２７）に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第１Ｒのときとは異なり、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６０の処理にて、図１０－１３（ａ－２７）に示すようにカウントアップ表示が行われ、図１０－１３（ａ－２８）に示すように「０１６５」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図１０－１３（ｂ－２７）に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ９の点灯に加えて、図１０－１３（ｃ－２７）に示すようにアタッカランプ９ｃが点灯する。このように、第１Ｒ以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第２Ｒの所定期間が経過すると、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理が実行されるため、図１０－１４（ａ－３０）に示すように、第２ラウンドであることを示す「２Ｒ」のラウンド数表示が行われ、第２Ｒに対応した大当り中演出が実行される。なお、この場合、第１ラウンドである「１Ｒ」のラウンド数表示のうち「１」の数字が「２」に変更される。すなわち、「Ｒ」については第１ラウンドから継続して表示されている。また、第２Ｒの所定期間が経過するまでは「１Ｒ」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、ラウンド数に関わらず共通の大当り中演出を実行する（演出効果ランプ９の点灯制御についても同様である）例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当り中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ９の点灯についても同様である。このように、第２ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第１ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【０２２０】

一方で、図１０－１３（ａ－２６）、（ｂ－２６）、（ｃ－２６）に示すように第２Ｒに対応して大入賞口が開放制御され、図１０－１３（ａ－２９）、（ｂ－２９）、（ｃ－２９）に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図１０－１４（ａ－３１）、（ｂ－３１）、（ｃ－３１）に示すように、第１Ｒにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５１にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行う。このように、第２ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第２ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【０２２１】

なお、例えば最終ラウンドにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が図１０－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時（第１Ｒに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第１Ｒの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図１０－１０（ｃ－１８）に示すようにアタッカランプ９ｃを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図１０－１１（ａ－２０）および（ａ－２１）に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「００１５」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性（２球目が入賞する可能性）があり、その場合に

は、当該所定期間経過後に、図１０－１１（ａ－２０）および（ａ－２１）に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「００００」や「００１５」は表示せずに直接「００３０」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０２２２】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部０４２ＡＫのパチンコ遊技機１によれば、以下の効果を奏することができる。

【０２２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となり第１ラウンドが開始された後の所定期間後に図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて獲得数表示を行う。そして、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「００００」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「００１５」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「００１５」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【０２２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２７】

また、パチンコ遊技機１は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ２３によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ２３により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－６に示すように、大当りとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図１０－７（ａ－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当り中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２２９】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入

賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２３０】

また、第１Ｒが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第１Ｒに対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

【０２３１】

また、例えば最終ラウンドにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が図１０－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時（第１Ｒに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第１Ｒの所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【０２３２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【０２３３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図１０－１０（ｃ－１８）に示すようにアタッカランプ９ｃを点灯させる。また、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図１０－１２（ｃ－２３）に示すようにアタッカランプ９ｃを点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【０２３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２３５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興

趣を向上させることができる。

【０２３６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【０２３７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図１０－１４（ａ－３１）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図１０－１４（ａ－３０）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第２ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【０２３８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図１０－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「０１６５」の獲得数表示が行う。この場合、１０個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図１０－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【０２３９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図１０－１０（ｃ－１８）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０２４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－６に示すように第１ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図１０－７（ｃ－３）～図１０－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ９を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状

態となったことを遊技者に意識付けることができる。
【０２４１】
また、大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。
【０２４２】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図１０－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。
【０２４３】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させる。これによれば、大当り中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。
【０２４４】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－２１に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当りを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。
【０２４５】
（特徴部０４２ＡＫの変形例）
上記実施の形態では、図１０－９（ａ－１５）、（ｂ－１５）、（ｃ－１５）に示すように、演出効果ランプ９が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ９による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ９を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図１０－９（ａ－１５）、（ｂ－１５）、（ｃ－１５）に示す状態の後に、図１０－１６（ａ－１６Ａ）、（ｂ－１６Ａ）、（ｃ－１６Ａ）に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング（図１０－１６（ｂ－１６Ａ））において図１０－１６（ｃ－１６Ａ）に示すように、特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられたアタッカランプ９ｃを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ９ｃは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。
【０２４６】
また、上記実施の形態では、第１ラウンドから第２ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第１ラウンドである「１Ｒ」のラウンド数表示のうち「１」の数字が「２」に変更され、「Ｒ」については第１ラウンドから継続して表示されるとともに第２Ｒの所定期間が経過するまでは「１Ｒ」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図１０－１７に示すように、第１ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「１Ｒ」の表示のうちの「１」の表示を消去し、「Ｒ」の表示のみとしてもよい。そして、第２Ｒの所定期間が経過したタイミングで「２」の表示を行い、第２ラウンドであることを示す「２Ｒ」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第２ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。
【０２４７】
また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が１０個である（上限入賞数が１０である）例を示したが、例えば、上限入賞を１とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に２個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音（オーバー入賞音）を出力するとともに、アタッカランプ９ｃについてもオーバー入賞の発生を

示す態様で発光させればよい。

【０２４８】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当り中における一般入賞口１０への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当り中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置６Ｂの上方に設けられた一般入賞口１０となる。図１０－１８は、大当り中における一般入賞口１０への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図１０－５と同様の部分については説明を省略する。

【０２４９】

図１０－１８に示す各種表示処理では、ステップ０４２ＡＫＳ０５６にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｎｏ）、さらに一般入賞口１０へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０８１）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口１０への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「３」加算する（ステップ０４２ＡＫＳ０８２）。ステップ０４２ＡＫＳ０８２の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口１０への入賞もない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８１；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０５９の処理に移行する。なお、一般入賞口１０への入賞に伴い、当該一般入賞口１０に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【０２５０】

また、図１０－１８に示す各種表示処理では、ステップ０４２ＡＫＳ０６２にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｎｏ）、さらに一般入賞口１０へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０８３）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口１０への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「３」加算し（ステップ０４２ＡＫＳ０８３）、獲得数を更新表示する（ステップ０４２ＡＫＳ０８５）。ステップ０４２ＡＫＳ０８５における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ０４２ＡＫＳ０８５の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口１０への入賞もない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８３；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０６５の処理に移行する。なお、一般入賞口１０への入賞に伴い、当該一般入賞口１０に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【０２５１】

続いて一般入賞口１０への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図１０－１９および図１０－２０を参照して説明する。図１０－１９および図１０－２０は、画像表示装置５における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図１０－１９に示す（ａ－１６）、（ｂ－１６）、（ｃ－１６）、（ａ－１７）、（ｂ－１７）、（ｃ－１７）は、図１０－１０に示す（ａ－１６）、（ｂ－１６）、（ｃ－１６）、（ａ－１７）、（ｂ－１７）、（ｃ－１７）と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての０．６秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口１０へ入賞すると、図１０－１９（ａ－１８Ａ）、（ｂ－１８Ａ）、（ｃ－１８Ａ）に示す状態に移行する。そして、　図１０－１９（ｂ－１８Ａ）に示すように遊技球が一般入賞口１０に入賞した後、または図１０－１９（ｂ－１７）に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口１０にも入賞せずに時間が経過し、図１０－１９（ａ－１９Ａ）、（ｂ－１９Ａ）および（ｃ－１９Ａ）に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口１０へ入賞した場合には、図１０－２０（ａ－２０Ａ）

、（ｂ－２０Ａ）、（ｃ－２０Ａ）に示す状態に移行し、図１０－２０（ａ－２０Ａ）に示すように、第１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、図１０－２０（ａ－２０Ａ）に示すように、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当り中演出では、図１０－２０（ｃ－２０Ａ）に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する。そして、図１０－２０（ａ－２１Ａ）に示すように、獲得数表示として「０００３」が表示される。

【０２５２】

一方、遊技球が一般入賞口１０に入賞することなく所定期間が経過した場合、図１０－２０（ａ－２２Ａ）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「００００」が表示される。なお、１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【０２５３】

このように、第１ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示として「０００３」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口１０にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「００００」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口１０に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【０２５４】

（特徴部０４２ＡＫに係る手段の説明）

（１）特徴部０４２ＡＫに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、ことを特徴とする。

【０２５５】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２５６】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒

体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する（例えば「０００００」を表示するとこなく「００１５」を表示するなど）、ようにしてもよい。

【０２５７】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２５８】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「００１５」を表示するなど）、ようにしてもよい。

【０２５９】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【０２６０】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する（例えば主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど）、ようにしてもよい。

【０２６１】

このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２６２】

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記可変入賞手段は、前記第１状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第１経路（例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導くなど）と、前記第２状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第２経路（例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導くなど）とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段（例えばカウントスイッチ２３など）と、を含み、遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である（例えば特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されているなど）、ようにしてもよい。

【０２６３】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２６４】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う（例えば大当りとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図１０－７（ａ－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど）、ようにしてもよい。

【０２６５】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２６６】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記第１状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である（例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど）、ようにしてもよい。
【０２６７】
このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【０２６８】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば第１Ｒが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、ようにしてもよい。
【０２６９】
このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。
【０２７０】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し（例えば最終ラウンドにおいて１１個目の遊技球が図１０－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了するなど）、前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、ようにしてもよい。
【０２７１】
このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。
【０２７２】
（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能であるなど）。
【０２７３】
このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。
【０２７４】
（特徴部０４３ＡＫに係る手段の説明）

特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４３ＡＫを含んでいる。（１）特徴部０４３ＡＫに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「０００００」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させるなど）、ことを特徴とする。

【０２７５】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【０２７６】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、ようにしてもよい。

【０２７７】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２７８】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、音出力手段（例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒなど）をさらに備え、前記音出力手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど）、ようにしてもよい。

【０２７９】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２８０】

（特徴部０４４ＡＫに係る手段の説明）

特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４４ＡＫを含んでいる。（１）特徴部０４４ＡＫに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり（例えばラウンド数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該２回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し（例えば第２ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、ことを特徴とする。

【０２８１】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【０２８２】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、前記２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し（例えば第２ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図１０－１４（ａ－３１）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど）、前記２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する（例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図１０－１４（ａ－３０）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど）、ようにしてもよい。

【０２８３】

この構成によれば、２回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【０２８４】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態となった後、再度前記第１状態となるまでに終了する（例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど）、ようにしてもよい。

【０２８５】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【０２８６】

（特徴部０４５ＡＫに係る手段の説明）

特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４５ＡＫを含んでいる。（１）特徴部０４５ＡＫに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、複数の発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第１状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第１状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図１０－１０（ｃ－１８）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行うなど）、ことを特徴とする。

【０２８７】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０２８８】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、前記可変入賞手段が前記第１状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図１０－７（ｃ－３）～図１０－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、ようにしてもよい。

【０２８９】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第１状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【０２９０】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば１０個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第２状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、ようにしてもよい。

【０２９１】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【０２９２】

（４）上記（１）に記載の遊技機において、前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば１０個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第２状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、前記可変入賞手段が前記第１状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図１０－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させるなど）、ようにしてもよい。

【０２９３】

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【０２９４】

（５）上記（４）に記載の遊技機において、前記有利状態に制御され、前記可変入賞手

段が前記第２状態から前記第１状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり（例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当り中演出を所定期間の経過後に行うなど）、前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる（例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させるなど）、ようにしてもよい。

【０２９５】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０２９６】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段（例えば一般入賞口１０など）をさらに備え、前記表示手段は、前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり（例えば一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「００００」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う（例えば大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示として「０００３」の表示を行うなど）、ようにしてもよい。

【０２９７】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【０２９８】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ（例えば特別可変入賞球装置７が右側の遊技領域に設けられているなど）、前記表示手段は、前記付与量表示と同様のタイミングで第１画像（例えば大当りを構成する飾り図柄など）を表示可能であり、前記第１画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され（例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど）、前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する（例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど）、ようにしてもよい。

【０２９９】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

【０３００】

（特徴部２０ＳＨの第１の形態に関する説明）

次に、特徴部２０ＳＨの第１の形態に関する遊技機について、図１１－１～図１１－４を参照して説明する。特徴部２０ＳＨの第１の形態に関するパチンコ遊技機１では、大当り遊技状態において付与された賞球数に関する獲得数表示と、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したことを報知する獲得数報知表示と、を表示可能である。獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われ

た特定領域が形成される特定文字を含む。獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認可能である。

【０３０１】

以下、このような特徴を有する特徴部２０ＳＨの第１の形態に関するパチンコ遊技機１について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【０３０２】

（特徴部２０ＳＨの第１の形態に関連する背景技術）

図１１－１は、特徴部２０ＳＨの第１の形態に関連する背景技術を示す図である。

【０３０３】

パチンコ遊技機は、大当り遊技状態に制御されているときに、図１１－１（Ａ）に示すように、大当り遊技状態において付与された賞球数に関する獲得数表示を表示することがある。図１１－１（Ａ）に示す例では、獲得出玉数が１２０個であることに対応して「ポイント１２０」との獲得数表示が表示されている。

【０３０４】

獲得数表示には、賞球数を表示するための数字と、獲得数表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。獲得数表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。図１１－１（Ａ）に示す獲得数表示は、獲得数表示であることを認識させるための「ポイント」との文字と、賞球数を表示するための「１２０」との数字と、が用いられている。

【０３０５】

獲得数表示に用いられる文字の中には、特定領域が形成される文字がある。ここで、特定領域とは、文字を形成する線によってまわりを取り囲まれた領域であって、文字を形成する線の外側の領域に通じていない領域である。ここで、「文字を形成する線の外側の領域に通じていない」とは、「特定領域」が「文字を形成する線」によって「文字を形成する線の外側の領域」から完全に隔離されている場合と、「特定領域」が「文字を形成する線」によって「文字を形成する線の外側の領域」から完全に隔離されていないものの一見して別の領域であるように見える場合と、を含む。以下の説明では、特定領域が形成される文字を「特定文字」と称する。

【０３０６】

例えば、アラビア数字の場合、「０」、「４」、「６」、「８」、「９」が特定文字に該当する。即ち、アラビア数字「０」、「６」、「８」、「９」の場合、文字を形成する曲線によってまわりを取り囲まれた略円形の領域が特定領域である。アラビア数字「８」は、２つの特定領域が形成されている。アラビア数字「４」の場合、文字を形成する３つの直線によってまわりを取り囲まれた三角形の領域が特定領域である。

【０３０７】

また、パチンコ遊技機は、大当り遊技状態に制御されているときに、図１１－１（Ａ）に示すように、画像表示装置の表示領域の全体に、大当り遊技状態に関する大当り中背景映像を表示する。図１１－１（Ａ）に示す例では、「チョウ」が飛んでいる大当り中背景映像が表示されている。大当り中背景映像は、大当り遊技状態において画像表示装置に表示される他の表示よりも背面側に表示される映像である。大当り中背景映像には、アニメーションの絵やエフェクトを表現している線が多く含まれる。

【０３０８】

獲得数表示は、画像表示装置の表示領域における大当り中背景映像の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。大当り中背景映像が経時的に変化すると、獲得数表示の背面に大当り中背景映像の線が重なることがある。そして、獲得数表示に特定文字が表示されている場合、図１１－１（Ａ）の二点鎖線で囲んだアラビア数字の「０」の部分のように、特定文字の特定領域の背面に大当り中背景映像の線が重なると、大当り中背景映像の線が特定文字を形成する線と同化して、特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまうことがある。

【０３０９】
図１１－１（Ｂ）は、図１１－１（Ａ）において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「０」の部分の拡大図である。図１１－１（Ａ）、（Ｂ）に示す例では、獲得数表示に用いられている特定文字「０」の特定領域の背面に大当り中背景映像の「チョウ」の線が重なっており、大当り中背景映像の「チョウ」の線が特定文字「０」を形成する線と同化して、特定文字「０」がアラビア数字の「０」ではなくアラビア数字の「８」に見えている。
【０３１０】
このように、獲得数表示の文字が本来の文字と異なる文字に誤認されると、大当り遊技状態において付与された賞球数を正確に認識させることができない。しかしながら、例えば、特定文字の特定領域に大当り中背景映像の線が重ならないように、大当り中背景映像に含まれる線の位置を調整することは困難である。
【０３１１】
特徴部２０ＳＨの第１の形態は、このような背景に鑑みてなされたものである。以下、特徴部２０ＳＨの第１の形態について説明する。
【０３１２】
（特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数表示）
図１１－２（Ａ）は、特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。
【０３１３】
特徴部２０ＳＨの第１の形態では、獲得数表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ１が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の表示態様と異なる表示態様で表示されている。図１１－２（Ａ）に示す例では、獲得数表示に用いられるアラビア数字の線２０ＳＨＳ１の色が「黒色」であるのに対し、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ１が「白色」で表示されている。
【０３１４】
また、特定領域２０ＳＨＩ１の表示態様は、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の色と異なる色に限定されるものではなく、特定領域２０ＳＨＩ１と文字を形成する線２０ＳＨＳ１とを正確に識別できる程度に、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の表示態様に対してコントラストが高い表示態様であればよい。
【０３１５】
例えば、特定領域２０ＳＨＩ１の色が、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の色に対してコントラストが高い色であればよい。その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の明るさは、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の質感は、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ１のテクスチャは、文字を形成する線２０ＳＨＳ１のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。
【０３１６】
また、例えば、特定領域２０ＳＨＩ１の明るさが、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の明るさに対してコントラストが高い明るさであればよい。その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の色は、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の質感は、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ１のテクスチャは、文字を形成する線２０ＳＨＳ１のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。
【０３１７】
また、例えば、特定領域２０ＳＨＩ１の質感が、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の質感に対してコントラストが高い質感であればよい。その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の色は、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の色に対してコントラストが低い色であってもよい。ま

た、その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の明るさは、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ１のテクスチャは、文字を形成する線２０ＳＨＳ１のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【０３１８】

また、例えば、特定領域２０ＳＨＩ１のテクスチャが、文字を形成する線２０ＳＨＳ１のテクスチャに対してコントラストが高いテクスチャであればよい。その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の色は、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の明るさは、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ１の質感は、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。

【０３１９】

獲得数表示に用いられる文字のうち、賞球数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、獲得数表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図１１－２（Ａ）に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線の表示態様と異なる表示態様で表示される。

【０３２０】

（特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数報知表示）

図１１－２（Ａ）は、特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【０３２１】

パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したときに、その旨を報知する獲得数報知表示を表示する。

【０３２２】

ここで、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御及び確変制御は、所定回数の特図ゲームが実行されること、あるいは、所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となること、により終了するが、例えば、大当り種別毎に時短制御及び確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御及び時短制御が、大当り遊技状態の終了後において再び大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【０３２３】

パチンコ遊技機１は、連荘状態である場合、連荘状態における複数回の大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したときに、その旨を報知する獲得数報知表示を表示する。

【０３２４】

獲得数報知表示には、大当り遊技状態において付与された賞球数が到達したときに、その所定数を表示するための数字と、獲得数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。獲得数報知表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【０３２５】

獲得数報知表示に用いられる文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。特徴部２０ＳＨの第１の形態では、図１１－２（Ｂ）に示すように、獲得数報知表示に用いられる特定文字の特定領域が、透明の表示態様で表示されている。図１１－２（Ｂ）に示す例では、獲得数報知表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ２が、透明の表示態様で表示されている。

【０３２６】

獲得数報知表示に用いられる文字のうち、大当り遊技状態において付与された賞球数が到達したときに、その所定数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、獲得数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図１１－２（Ｂ）に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明の表示態様で表示される。

【０３２７】

（特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数表示の見え方）

図１１－３（Ａ）は、特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数表示の見え方を示す図である。図１１－３（Ｂ）は、図１１－１（Ａ）において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「０」の部分の拡大図である。

【０３２８】

図１１－３（Ａ）、（Ｂ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられている特定文字「０」の特定領域の背面に大当り中背景映像の「チョウ」の線が重なっているが、特定領域２０ＳＨＩ１が「白色」で表示されているため、特定領域２０ＳＨＩ１から大当り中背景映像が視認不可能である。そのため、特定領域２０ＳＨＩ１において大当り中背景映像の「チョウ」の線２０ＳＨＨＳが特定文字「０」を形成する線２０ＳＨＳ１と同化しておらず、特定文字「０」がアラビア数字の「０」として正確に認識することができる。

【０３２９】

画像表示装置５には、獲得数表示２０ＳＨＫの他にも、大当り遊技状態に制御されていることを認識させるための大当り表示２０ＳＨＯと、大当り遊技状態に制御されるときに導出表示された大当り組合せとなる確定飾り図柄を示す飾り図柄表示２０ＳＨＺと、大当り遊技状態におけるラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド数表示２０ＳＨＲと、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち表示２０ＳＨＭと、が表示されている。大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭも、獲得数表示２０ＳＨＫと同様に、画像表示装置５の表示領域における大当り中背景映像の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。

【０３３０】

大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含んでいてもよい。この実施の形態では、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの文字には、図１１－４に示すように「数字」と「片仮名」が用いられている。一方、大当り表示２０ＳＨＯには、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」と「漢字」が用いられている。また、飾り図柄表示２０ＳＨＺには、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」が用いられている。また、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、には、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」と、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」と、が用いられている。また、右打ち表示２０ＳＨＭには、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「漢字」と「平仮名」と「記号」が用いられている。

【０３３１】

大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭに用いられる文字の中にも、その文字の種類にかかわらず、特定文字に該当する文字がある。大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭに用いられる特定文字の特定領域も、獲得数表示２０ＳＨＫの特定領域２０ＳＨＩ１と同様に、透明でない表示態様であって、文字を形成する線２０ＳＨＳ１の表示態様と異なる表示態様で表示されるため、特定領域２０ＳＨＩ１から大当り中背景映像が視認不可能である。

【０３３２】

（特徴部２０ＳＨの第１の形態における獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例）

図１１－４は、獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例を示す図である。

【０３３３】

この実施の形態では、画像表示装置５の表示領域を、図１１－４（Ａ）に示すように、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を区別して、各種の表示を行っている。図１１－４（Ａ）に示す例では、二点鎖線の内側の領域を第１表示領域２０ＳＨ５１とし、二点鎖線の外側の領域を第２表示領域２０ＳＨ５２としている。

【０３３４】

図１１－４（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り中背景映像を表示する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、獲得数表示２０ＳＨＫを表示する。また、図１１－４（Ａ）に示すように、第２表示領域２０ＳＨ５２には、大当り表示、飾り図柄表示、ラウンド数表示、右打ち表示も表示されている。

【０３３５】

ここで、前述のとおり、この実施の形態では、大入賞口に遊技球が進入したときに、１５個の遊技球が賞球として払い出される。図１１－４（Ａ）では、「ポイント９９０」との獲得数表示２０ＳＨＫが表示されていることから、大当り遊技状態において９９０個の遊技球が賞球として払い出されたことを認識することができる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態において遊技球が払い出される度に、獲得数表示２０ＳＨＫの数字を更新する。

【０３３６】

このような状況において、大入賞口に遊技球が進入し、１５個の遊技球が賞球として払い出されたとする。

【０３３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５個の遊技球が払い出されたことに対応して、図１１－４（Ｂ）～（Ｇ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの数字を、「９９０」から「１００５」まで、１ずつカウントアップする。その場合、獲得数表示２０ＳＨＫの数字は、「１０００」という切りの好い数値である、いわゆる「キリバン」を経由することになる。換言すれば、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したことになる。

【０３３８】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態において「１０００個」遊技球が払い出される度に、獲得数報知表示を表示する。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態における賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示し、大当り遊技状態における賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００オーバー」との獲得数報知表示を表示する。

【０３３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得数表示２０ＳＨＫの数字がキリバンの「１０００」になったときに、図１１－４（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の右端に、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの一部を表示する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－４（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの数字が「１０００」から「１００５」に変化する間の映像の各フレームにおいて表示される獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの表示位置を、画像表示装置５の表示領域の右端から第１表示領域２０ＳＨ５１の中央へ向けて移動させる。そして、獲得数表示２０ＳＨＫの数字が「１００５」になったとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－４（Ｇ）に示すように、画像表示装置５の第１表示領域２０ＳＨ５１の中央に獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを停止させて表示する。このとき、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において表示されていればよく、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とに跨って表示されてもよい。

【０３４０】
このような表示制御により、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、画像表示装置５の表示領域の外側から内側へフレームインするように表示される。
【０３４１】
そして、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの表示を開始してから所定期間が経過すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの表示を終了する。図１１－４（Ｈ）に示す例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、映像の各フレームにおいて表示される獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの表示位置を、画像表示装置５の第１表示領域２０ＳＨ５１の中央から表示領域の左端へ向けて移動させる。
【０３４２】
このような表示制御により、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、画像表示装置５の表示領域の内側から外側へフレームアウトするように表示され、画像表示装置５の表示領域に表示されなくなったことを以て表示を終了する。
【０３４３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得数表示２０ＳＨＫの数字が「キリバン」になったときに獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの一部を表示したことを以て獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの表示を開始したとみなし、そのタイミングから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの表示を終了するための表示制御を行ってもよい。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第１表示領域２０ＳＨ５１に獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを停止させて表示したことを以て獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの表示を開始したとみなし、そのタイミングから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨの表示を終了するための表示制御を行ってもよい。
【０３４４】
前述のとおり、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字の特定領域は、透明の表示態様で表示されている。したがって、図１１－４（Ｅ）～（Ｈ）に示すように、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字の特定領域から大当り中背景映像が視認可能である。例えば、図１１－４（Ｅ）～（Ｈ）に示す例では、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字であるアラビア数字の「０」の特定領域から大当り中背景映像が見えている。
【０３４５】
また、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、図１１－４（Ｄ）～（Ｈ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。
【０３４６】
なお、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを第１表示領域２０ＳＨ５１に停止させて表示するときの演出態様は、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨをフレームインさせて停止させてからフレームアウトさせる態様に限定されない。例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨをフレームインさせる演出に代えて、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが画面の背面側から前面側に飛び出すような演出としてもよいし、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが徐々に浮き出てくるような演出としてもよいし、キャラクタが登場してキャラクタのセリフを示す吹き出しの中に獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示するような演出としてもよい。また、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨをフレームアウトさせる演出に代えて、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが画面の前面側から背面側に吸い込まれるような演出としてもよいし、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが徐々に消えるような演出としてもよいし、キャラクタのセリフを示す吹き出しの中に獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示したときに、そのキャラクタが去っていくような演出としてもよい。
【０３４７】
以上説明したように、特徴部２０ＳＨの第１の形態に関するパチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備える。画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と

、を含む。そして、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能である。また、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示２０ＳＨＫＨとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能である。そして、獲得数表示２０ＳＨＫは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新される。一方、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。そして、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。一方、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認可能である。

【０３４８】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示２０ＳＨＫや獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを、大当り中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当り遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示２０ＳＨＫを確認するが、獲得数表示２０ＳＨＫは狭い第２表示領域２０ＳＨ５２において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、獲得数表示２０ＳＨＫのように大当り遊技状態において常時表示されるものではなく、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第１表示領域２０ＳＨ５１において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が視認可能とすることにより、第１表示領域という目立つ表示位置において、大当り中背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【０３４９】

また、上述したように、特定文字は、アラビア数字の「０」、「４」、「６」、「８」、「９」を含む。

【０３５０】

このような構成によれば、アラビア数字を用いた獲得数表示２０ＳＨＫや獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを、大当り中背景映像との関係において好適に表示することができる。

【０３５１】

また、上述したように、画像表示装置５は、獲得数表示２０ＳＨＫを表示しているときに、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示する。

【０３５２】

このような構成によれば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが表示されるときにも、獲得数表示２０ＳＨＫにより大当り遊技状態における賞球数を正確に把握することができる。

【０３５３】

また、上述したように、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示可能である。

【０３５４】

このような構成によれば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが遊技者の目につきやすくなり

、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを好適に報知することができる。

【０３５５】

また、上述したように、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭを表示可能である。大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。

【０３５６】

このような構成によれば、大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭについても、特定文字を正確に認識させることができる。

【０３５７】

また、上述したように、画像表示装置５は、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを第１表示領域２０ＳＨ５１に停止させて表示可能であり、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが第１表示領域２０ＳＨ５１における停止位置までフレームインさせてから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨをフレームアウトさせる。

【０３５８】

このような構成によれば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが表示されるときの演出効果を向上させることができる。

【０３５９】

（特徴部２０ＳＨの第２の形態）

次に、特徴部２０ＳＨの第２の形態に関する遊技機について、図１１－５～図１１－７を参照して説明する。特徴部２０ＳＨの第２の形態に関するパチンコ遊技機１では、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字が、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域に対する特定領域の部分の大きさの割合が小さい。

【０３６０】

以下、このような特徴を有する特徴部２０ＳＨの第２の形態に関するパチンコ遊技機１について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【０３６１】

（特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示）

図１１－５（Ａ）は、特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【０３６２】

特徴部２０ＳＨの第２の形態に関するパチンコ遊技機１は、獲得数報知表示に立体文字を用いる。ここで、立体文字とは、文字が前面側に飛び出たように視覚させる文字の書式である。立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域２０ＳＨＳ２１と、立体文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨＳ２２と、を含む。

【０３６３】

このような立体文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。図１１－５（Ａ）に示す例では、獲得数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ３が、透明の表示態様で表示されており、大当り中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域２０ＳＨＩ３から大当り中背景映像が視認可能となる。

【０３６４】
（非立体文字と立体文字との比較）
図１１－５（Ｂ）は、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較する説明図である。
【０３６５】
獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較すると、非立体文字を形成する線の領域２０ＳＨＩ１の大きさと、立体文字を形成する線の領域うちの文字を表現する領域２０ＳＨＳ２１の大きさと、が同じ大きさである。そして、非立体の特定文字では、文字を形成する線の領域２０ＳＨＩ１の内周のアウトラインによって囲まれた領域が特定領域２０ＳＨＩ１となる。一方、立体の特定文字では、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨＳ２２を含んでいるため、文字を表現する領域２０ＳＨＳ２１の内周のアウトラインと、その内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨＳ２２のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域２０ＳＨＩ３となる。したがって、獲得数報知表示に用いられる立体の特定文字は、獲得数表示に用いられる非立体の特定文字よりも、文字を表現する領域２０ＳＨＳ２１の内周側にある文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨＳ２２の大きさの分だけ特定領域の大きさが小さくなっており、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さくなっている。
【０３６６】
（特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示の変形例）
図１１－６（Ａ）は、特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例１を示す図である。
【０３６７】
図１１－６（Ａ）に示す例では、獲得数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ４が「白色」で表示されており、大当り中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域２０ＳＨＩ３から大当り中背景映像が視認不可能となる。
【０３６８】
（変形例１における非立体文字と立体文字との比較）
図１１－６（Ｂ）は、変形例１における、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較する説明図である。
【０３６９】
変形例１においても、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較すると、非立体文字を形成する線の領域２０ＳＨＩ１の大きさと、立体文字を形成する線の領域うちの文字を表現する領域２０ＳＨ３１の大きさと、が同じ大きさである。そして、非立体の特定文字では、文字を形成する線の領域２０ＳＨＩ１の内周のアウトラインによって囲まれた領域が特定領域２０ＳＨＩ１となる。一方、立体の特定文字では、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨ３２を含んでいるため、文字を表現する領域２０ＳＨ３１の内周のアウトラインと、その内周側にある文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨ３２のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域２０ＳＨＩ４となる。したがって、獲得数報知表示に用いられる立体の特定文字は、獲得数表示に用いられる非立体の特定文字よりも、文字を表現する領域２０ＳＨ３１の内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨ３２の大きさの分だけ特定領域の大きさが小さくなっており、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さくなっている。
【０３７０】
（特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示の変形例）
図１１－７（Ａ）は、特徴部２０ＳＨの第２の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例２を示す図である。
【０３７１】

変形例２では、図１１－７（Ａ）に示すように、獲得数報知表示に用いられる文字が、文字を形成する線の領域が３色のグラデーションで表示されており、３色のグラデーションの組み合わせが異なる表示態様Ａ～表示態様Ｇのうちのいずれかの表示態様で表示される。

【０３７２】

表示態様Ａの文字を形成する線の領域は、上方の領域２０ＳＨＳＵが「赤色」、中央の領域２０ＳＨＳＣが「橙色」、下方の領域２０ＳＨＳＤが「黄色」の３色のグラデーションで彩色されている。表示態様Ｂの文字を形成する線の領域は、上方の領域２０ＳＨＳＵが「橙色」、中央の領域２０ＳＨＳＣが「黄色」、下方の領域２０ＳＨＳＤが「緑色」の３色のグラデーションで彩色されている。表示態様Ｃの文字を形成する線の領域は、上方の領域２０ＳＨＳＵが「黄色」、中央の領域２０ＳＨＳＣが「緑色」、下方の領域２０ＳＨＳＤが「水色」の３色のグラデーションで彩色されている。表示態様Ｄの文字を形成する線の領域は、上方の領域２０ＳＨＳＵが「緑色」、中央の領域２０ＳＨＳＣが「水色」、下方の領域２０ＳＨＳＤが「青色」の３色のグラデーションで彩色されている。表示態様Ｅの文字を形成する線の領域は、上方の領域２０ＳＨＳＵが「水色」、中央の領域２０ＳＨＳＣが「青色」、下方の領域２０ＳＨＳＤが「紫色」の３色のグラデーションで彩色されている。表示態様Ｆの文字を形成する線の領域は、上方の領域２０ＳＨＳＵが「青色」、中央の領域２０ＳＨＳＣが「紫色」、下方の領域２０ＳＨＳＤが「赤色」の３色のグラデーションで彩色されている。表示態様Ｇの文字を形成する線の領域は、上方の領域２０ＳＨＳＵが「紫色」、中央の領域２０ＳＨＳＣが「赤色」、下方の領域２０ＳＨＳＤが「黄色」の３色のグラデーションで彩色されている。

【０３７３】

画像表示装置５は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様Ａ→表示態様Ｂ→表示態様Ｃ→表示態様Ｄ→表示態様Ｅ→表示態様Ｆ→表示態様Ｇ→表示態様Ａ→・・・の順に、経時的に変化させて表示する。

【０３７４】

図１１－７（Ｂ）は、変形例２における獲得数報知表示の動作に伴う色の変化の一例を示す図である。

【０３７５】

変形例２では、図１１－７（Ｂ）に示すように、獲得数報知表示が画像表示装置５の第１表示領域２０ＳＨ５１に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なる。

【０３７６】

図１１－７（Ｂ）に示す例では、獲得数報知表示は、０．３５秒かけて画像表示装置５の表示領域の右端から第１表示領域２０ＳＨ５１の中央まで移動（フレームイン）する間に、表示態様Ａから表示態様Ｄまで順に変化する。その後、獲得数表示は、画像表示装置５の第１表示領域２０ＳＨ５１の中央に１秒間停止して表示される間に、表示態様Ｄから表示態様Ｇまで順に変化する。その後、獲得数報知表示は、０．３５秒かけて第１表示領域２０ＳＨ５１の中央から画像表示装置５の表示領域の左端まで移動（フレームアウト）する間に、表示態様Ｇから表示態様Ｃまで順に変化する。

【０３７７】

以上説明したように、特徴部２０ＳＨの第２の形態に関するパチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備える。画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を含む。そして、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示を表示可能である。また、画像表示装置５は、少

なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能である。そして、獲得数表示は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新される。一方、獲得数報知表示は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。獲得数報知表示に用いられる文字は、獲得数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。そして、獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。そして、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、獲得数表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さい。

【０３７８】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示や獲得数報知表示を、大当り中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当り遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示を確認するが、獲得数表示は狭い第２表示領域２０ＳＨ５２において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。

【０３７９】

また、獲得数報知表示に用いられる文字は、立体文字である。そして、立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域と、文字の奥行きを表現する領域と、を含む。

【０３８０】

このような構成によれば、獲得数報知表示による演出効果を高めることができる。

【０３８１】

また、上述したように、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ３から大当り中背景映像が視認可能である。

【０３８２】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当り遊技状態において常時表示されるものではなく、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第１表示領域２０ＳＨ５１において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域２０ＳＨＳ２１、２０ＳＨＳ２２の大きさに対する特定領域２０ＳＨＩ３の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域２０ＳＨＩ３から大当り中背景映像を視認可能としても文字を誤認させてしまうリスクを抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域２０ＳＨＩ３から大当り中背景映像を視認可能とすることで演出効果を高めることができる。

【０３８３】

また、上述したように、変形例１における獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ４から大当り中背景映像が視認不可能である。

【０３８４】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当り遊技状態において常時表示されるものではなく、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第１表示領域２０ＳＨ５１において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から大当り中背景映像を視認不可能としても違和感を抑えることができるだけでな

く、特定文字の特定領域から大当り中背景映像を視認不可能とすることで文字を誤認させないようにすることができる。

【０３８５】

また、上述したように、変形例２における獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が３色のグラデーションで表示される。そして、画像表示装置５は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様Ａ→表示態様Ｂ→表示態様Ｃ→表示態様Ｄ→表示態様Ｅ→表示態様Ｆ→表示態様Ｇ→表示態様Ａ→・・・の順に、経時的に変化させて表示する。そして、獲得数報知表示が画像表示装置５の第１表示領域２０ＳＨ５１に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なる。

【０３８６】

このような構成によれば、獲得数報知表示の移動速度に応じて表示態様が変化するため、演出効果を高めることができる。

【０３８７】

（特徴部２０ＳＨの第３の形態に関する説明）

次に、特徴部２０ＳＨの第３の形態に関する遊技機について、図１１－８～図１１－１１を参照して説明する。特徴部２０ＳＨの第３の形態に関するパチンコ遊技機１では、リザルト表示に用いられる特定文字は、特定領域からエンディング背景映像が視認可能である。

【０３８８】

以下、このような特徴を有する特徴部２０ＳＨの第３の形態に関するパチンコ遊技機１について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【０３８９】

（リザルト表示に用いられるアラビア数字）

図１１－８は、特徴部２０ＳＨの第３の形態におけるリザルト表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【０３９０】

パチンコ遊技機１は、最終ラウンドのラウンド遊技を終了すると、大当り遊技状態が終了することに対応するエンディング演出を実行する。このとき、画像表示装置５は、エンディング背景映像を表示する。また、画像表示装置５は、エンディング背景映像を表示しているときに、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示を表示する。

【０３９１】

リザルト表示には、大当り遊技状態において付与された総賞球数を表示するための数字と、リザルト表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。リザルト表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【０３９２】

リザルト表示に用いられる文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。特徴部２０ＳＨの第３の形態では、図１１－８に示すように、リザルト表示に用いられる特定文字の特定領域が、透明の表示態様で表示されている。図１１－８に示す例では、リザルト表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ５が、透明の表示態様で表示されている。

【０３９３】

リザルト表示に用いられる文字のうち、大当り遊技状態において付与された総賞球数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、リザルト表示であることを認識させるための数字以外の文字も、図１１－８に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明の表示態様で表示される。

【０３９４】

（大当り遊技状態における各種演出）

図１１－９は、大当り遊技状態における各種演出の演出期間の一例を示す図である。図

１１－１０は、大当り遊技状態における各種演出の演出動作例を示す図である。
【０３９５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態において保留情報が記憶されているときに、記憶されている保留情報に対応して大当り遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告を実行可能である。例えば、全１０ラウンドの大当り遊技状態である場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－９、図１１－１０（Ａ）～（Ｂ）に示すように、９ラウンドのラウンド遊技が終了して最終ラウンドである１０ラウンドのラウンド遊技を開始するタイミングＴ１に保留内連荘予告を開始する。
【０３９６】
保留内連荘予告が実行されると、画像表示装置５の第２表示領域２０ＳＨ５２には、図１１－１０（Ｂ）に示すように、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当り中背景映像の前面側に、保留内連荘予告のエフェクト映像が表示される。図１１－１０（Ｂ）に示す例では、保留内連荘予告のエフェクト映像として、「炎」のエフェクト映像２０ＳＨＥが表示されている。
【０３９７】
ここで、図１１－１０（Ｂ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられている特定文字「０」の特定領域の背面側にエフェクト映像の「炎」の線が重なっているが、特定領域が「白色」で表示されているため、特定領域からエフェクト映像が視認不可能である。そのため、特定領域においてエフェクト映像の「炎」の線が特定文字「０」を形成する線と同化しておらず、特定文字「０」がアラビア数字の「０」として正確に認識することができる。
【０３９８】
そして、図１１－９、図１１－１０（Ｂ）～（Ｃ）に示すように、最終ラウンドのラウンド遊技を終了してエンディング演出を開始するタイミングＴ２になると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留内連荘予告を終了してエンディング演出を開始する。エンディング演出が開始されると、画像表示装置５における第１表示領域２０ＳＨ５１において、エンディング背景映像の表示を所定の明度で開始する。図１１－１０（Ｃ）に示す例では、第１表示領域２０ＳＨ５１において、画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像が表示されている。また、エンディング背景映像の前面には、大当り遊技状態が終了することに対応して「大当り終了」との文字が表示されている。
【０３９９】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＴ２にエンディング背景映像の表示が開始する前に、保留内連荘予告を終了している。したがって、エンディング背景映像が表示されているときには、保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥは表示されない。換言すれば、保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥは、エンディング背景映像が表示されていないときに表示される。
【０４００】
エンディング背景映像は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において表示される映像であればよく、図１１－１０（Ｄ）に示すように、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とに跨って表示されることがあってもよい。図１１－１０（Ｄ）に示す例では、エンディング背景映像として表示されている桜吹雪が画面全体に舞っている。
【０４０１】
そして、図１１－９、図１１－１０（Ｄ）～（Ｅ）に示すように、リザルト表示を開始するタイミングＴ３になると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング背景映像の明度を所定の明度よりも暗い特定の明度に落とし、エンディング背景映像の進行を一時停止させて静止画として表示する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング背景映像の前面側に、エンディング背景映像の静止画の特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示２０ＳＨＲＥを表示する。図１１－１０（Ｅ）に示す例では、舞っていた桜吹雪が静止し、リザルト表示２０ＳＨＲＥが白色の文字で表示されている。
【０４０２】

前述のとおり、リザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ５が透明の表示で表示されている。したがって、リザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ５からエンディング背景映像が視認可能である。

【０４０３】

なお、リザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる文字は、図１１－１０（Ａ）、（Ｂ）、（Ｅ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。また、リザルト表示２０ＳＨＲＥは、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において表示されればよく、図１１－１０（Ｅ）に示すように、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とに跨って表示されることがあってもよい。

【０４０４】

（エンディング背景映像による設定示唆）

図１１－１１は、エンディング背景映像による設定示唆演出の演出態様の一例を示す図である。

【０４０５】

上述したように、パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とされている。具体的には、図６に示す特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率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、「１」が最も出玉率が低く、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。即ち、設定値として「１」が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。この実施の形態では、設定値「１」～「３」を「低設定」と称し、設定値「４」～「６」を「高設定」と称する。

【０４０６】

特徴部２０ＳＨの第３の形態に関するパチンコ遊技機１では、設定値を変更可能に構成されると共に、設定値を示唆する設定示唆演出として、上述したエンディング背景映像を表示可能に構成されている。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が低設定であるときに、図１１－１１（Ａ）に示すように、画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像を表示する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が高設定であるときに、図１１－１１（Ｂ）に示すように、左右の満開の桜の木から大量の桜吹雪が舞うエンディング背景映像を表示する。

【０４０７】

なお、エンディング背景映像による設定示唆は、設定値が低設定であるか高設定であるかを確定的に示唆するものでなくてもよい。例えば、設定値が低設定であるときに、十分に低い割合で図１１－１１（Ｂ）に示す態様のエンディング背景映像を表示することがあってもよいし、設定値が高設定であるときに、十分に低い割合で図１１－１１（Ａ）に示す態様のエンディング背景映像を表示することがあってもよい。

【０４０８】

また、エンディング背景映像は、遊技者にとって最も有利度が高い設定値「６」であるときと設定値「６」でないときとで演出態様が異なっていてもよい。また、エンディング背景映像は、奇数の設定値であるときと偶数の設定値であるときとで演出態様が異なっていてもよい。

【０４０９】

ここで、上述した保留内連荘予告は、大当り信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの１つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しない。

【０４１０】

以上説明したように、特徴部２０ＳＨの第３の形態に関するパチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備える。画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と

、を含む。そして、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当り中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、大当り遊技状態が終了することに対応するエンディング背景映像を表示可能である。また、画像表示装置５は、エンディング背景映像が表示されていないときに、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、記憶されている保留情報に対応して大当り遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥを表示可能である。また、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能である。また、画像表示装置５は、エンディング背景映像が表示されているときに、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、エンディング背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示２０ＳＨＲＥを表示可能である。リザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。獲得数表示２０ＳＨＫ及びリザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像及び保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＲＥが視認不可能である。一方、リザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ５からエンディング背景映像が視認可能である。

【０４１１】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示２０ＳＨＫを大当り中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥとの関係において好適に表示することができ、特定文字を含むリザルト表示２０ＳＨＲＥをエンディング背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当り遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示２０ＳＨＫを確認するが、獲得数表示２０ＳＨＫは狭い第２表示領域２０ＳＨ５２において小さいサイズの文字で表示され、保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥとも重なることがあることから、特定文字の特定領域から大当り中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥが見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥが視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。一方、リザルト表示２０ＳＨＲＥは、広い第１表示領域２０ＳＨ５１において大きいサイズの文字で表示され、保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥとも重なることがないことから、特定文字の特定領域からエンディング背景映像を視認可能とすることにより、第１表示領域２０ＳＨ５１という目立つ表示位置において、エンディング背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【０４１２】

また、上述したように、パチンコ遊技機１は、大当り当選確率が異なる複数種類の設定値「１」～「６」のうちのいずれかの設定値を設定可能である。そして、画像表示装置５は、設定された設定値を示唆する態様でエンディング背景映像を表示可能である。保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＲＥは、大当り信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの１つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しない。

【０４１３】

このような構成によれば、エンディング背景映像による設定示唆演出が実行される可能性があるため、リザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる特定文字の特定領域２０ＳＨＩ５からエンディング背景映像が視認可能であることの意義が高まる。

【０４１４】

また、上述したように、画像表示装置５は、所定の明度でエンディング背景映像の表示を開始する。そして、画像表示装置５は、リザルト表示２０ＳＨＲＥの表示を開始するタイミングＴ３において、所定の明度よりも暗い特定の明度でエンディング背景映像を一時停止させて表示すると共に、特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示２０ＳＨＲＥを

表示する。
【０４１５】
このような構成によれば、リザルト表示２０ＳＨＲＥの視認性を高めることができる。
【０４１６】
（特徴部２０ＳＨの第４の形態に関する説明）
次に、特徴部２０ＳＨの第４の形態に関する遊技機について、図１１－１２～図１１－１６を参照して説明する。特徴部２０ＳＨの第４の形態に関するパチンコ遊技機１では、確変状態におけるＳＴ回数の残回数に関する残回数表示と、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示と、を表示可能である。残回数表示及び残回数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。残回数表示に用いられる特定文字は、特定領域からＳＴ中背景映像が視認不可能である。残回数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域からＳＴ中背景映像が視認可能である。
【０４１７】
以下、このような特徴を有する特徴部２０ＳＨの第４の形態に関するパチンコ遊技機１について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。
【０４１８】
（特徴部２０ＳＨの第４の形態に関連する背景技術）
図１１－１２は、特徴部２０ＳＨの第４の形態に関連する背景技術を示す図である。
【０４１９】
パチンコ遊技機は、基本的に、確変状態や時短状態、大当り遊技状態等の遊技者にとって有利な状態と、通常状態と、を比較すると、有利な状態で遊技を行う期間よりも通常状態で遊技を行う期間の方が長くなるように設計されている。
【０４２０】
例えば、パチンコ遊技機では、第１特図ゲームであるか第２特図ゲームであるかにかかわらず、上限数の保留情報が記憶されているときには、上限数の保留情報が記憶されていないときよりも、可変表示時間が短い短縮変動が実行され易い。そして、時短制御を伴う確変状態では、可変入賞球装置が開放状態に変化することから通常状態よりも入賞が発生し易いことから、通常状態よりも短縮変動が実行され易く、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能である。そのため、時短制御を伴う確変状態で遊技を行う期間よりも通常状態で遊技を行う期間の方が長くなる。
【０４２１】
確変制御は、大当り遊技状態の終了後に、所定のＳＴ回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示の表示結果が「大当り」となるときとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。したがって、確変制御が行われているときに可変表示の表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定のＳＴ回数の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定のＳＴ回数は、例えば、７０回である。
【０４２２】
また、時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間は、時短制御が行われていないときに比べて短縮される。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示の表示結果が「大当り」となることとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。したがって、時短制御が行われているときに可変表示の表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば、７０回である。
【０４２３】
なお、ＳＴ回数の設定値と時短回数の設定値とを異なる値としてもよい。
【０４２４】
パチンコ遊技機は、確変状態に制御されているときに、図１１－１２（Ａ）に示すように、確変状態におけるＳＴ回数の残回数に関する残回数表示を表示することがある。図１

１－１２（Ａ）に示す例では、ＳＴ回数の残回数が３０回であることに対応して「残り３０回」との残回数表示が表示されている。

【０４２５】

残回数表示には、ＳＴ回数の残回数を表示するための数字と、残回数表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。残回数表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。図１１－１２（Ａ）に示す残回数表示は、残回数表示であることを認識させるための「残り」、「回」との文字と、ＳＴ回数の残回数を表示するための「３０」との数字と、が用いられている。

【０４２６】

残回数表示に用いられる文字の中にも、特定領域が形成される特定文字がある。

【０４２７】

また、パチンコ遊技機は、確変状態に制御されているときに、図１１－１２（Ａ）に示すように、画像表示装置の表示領域の全体に、確変状態に対応するＳＴ中背景映像を表示する。図１１－１２（Ａ）に示す例では、画面がひび割れたような態様のＳＴ中背景映像が表示されている。ＳＴ中背景映像は、確変状態において画像表示装置に表示される他の表示よりも背面側に表示される映像である。ＳＴ中背景映像には、アニメーションの絵やエフェクトを表現している線が多く含まれる。

【０４２８】

残回数表示は、画像表示装置の表示領域における飾り図柄の可変表示の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。ＳＴ中背景映像が経時的に変化すると、残回数表示の背面にＳＴ中背景映像の線が重なることがある。そして、残回数表示に特定文字が表示されている場合、図１１－１２（Ａ）の二点鎖線で囲んだアラビア数字の「０」の部分のように、特定文字の特定領域の背面にＳＴ中映像の線が重なると、ＳＴ中背景映像の線が特定文字を形成する線と同化して、特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまうことがある。

【０４２９】

図１１－１２（Ｂ）は、図１１－１２（Ａ）において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「０」の部分の拡大図である。図１１－１２（Ａ）、（Ｂ）に示す例では、残回数表示に用いられている特定文字「０」の特定領域の背面にＳＴ中背景映像の線が重なっており、ＳＴ中背景映像の線が特定文字「０」を形成する線と同化して、特定文字「０」がアラビア数字の「０」ではなくアラビア数字の「８」に見えている。

【０４３０】

このように、残回数表示の文字が本来の文字と異なる文字に誤認されると、確変状態におけるＳＴ回数の残回数を正確に認識させることができない。しかしながら、例えば、特定文字の特定領域にＳＴ中背景映像の線が重ならないように、ＳＴ中背景映像の線の位置を調整することは困難である。

【０４３１】

特徴部２０ＳＨの第４の形態は、このような背景に鑑みてなされたものであり、以下、特徴部２０ＳＨの第４の形態について説明する。

【０４３２】

（特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数表示）

図１１－１３は、特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【０４３３】

特徴部２０ＳＨの第４の形態では、残回数表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ６が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の表示態様と異なる表示態様で表示されている。図１１－１３に示す例では、残回数表示に用いられるアラビア数字の線２０ＳＨＳ６の色が「黒色」であるのに対し、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ６が「白色」で表示されており、ＳＴ中背景

映像の前面に表示されたときに、特定領域２０ＳＨＩ６からＳＴ中背景映像が視認不可能となる。

【０４３４】

また、特定領域２０ＳＨＩ６の表示態様は、もじを形成する線２０ＳＨＳ６の色と異なる色に限定されるものではなく、特定領域２０ＳＨＩ６と文字を形成する線２０ＳＨＳ６とを正確に識別できる程度に、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の表示態様に対してコントラストが高い表示態様であればよい。

【０４３５】

例えば、特定領域２０ＳＨＩ６の色が、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の色に対してコントラストが高い色であればよい。その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の明るさは、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の質感は、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ６のテクスチャは、文字を形成する線２０ＳＨＳ６のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【０４３６】

また、例えば、特定領域２０ＳＨＩ６の明るさが、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の明るさに対してコントラストが高い明るさであればよい。その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の色は、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の質感は、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ６のテクスチャは、文字を形成する線２０ＳＨＳ６のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【０４３７】

また、例えば、特定領域２０ＳＨＩ６の質感が、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の質感に対してコントラストが高い質感であればよい。その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の色は、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の明るさは、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ６のテクスチャは、文字を形成する線２０ＳＨＳ６のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【０４３８】

また、例えば、特定領域２０ＳＨＩ６のテクスチャが、文字を形成する線２０ＳＨＳ６のテクスチャに対してコントラストが高いテクスチャであればよい。その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の色は、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の明るさは、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域２０ＳＨＩ６の質感は、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。

【０４３９】

残回数表示に用いられる文字のうち、ＳＴ回数の残回数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、残回数表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図１１－１３に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線の表示態様と異なる表示態様で表示される。

【０４４０】

（特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数報知表示）

図１１－１４は、特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【０４４１】

パチンコ遊技機１は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、そ

の所定回数を報知する残回数報知表示を表示する。
【０４４２】
残回数報知表示には、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を表示するための数字と、残回数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。残回数報知表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。
【０４４３】
残回数報知表示は、図１１－１４に示すように、透過率が異なる複数種類の態様で表示される。図１１－１４（Ａ）に示す残回数報知表示は、残回数報知表示の文字を形成する線の領域が透過しておらず、線の領域から文字の背景が見えない表示態様である。図１１－１４（Ｂ）に示す残回数報知表示は、残回数報知表示の文字を形成する線の領域が透過しており、線の領域から文字の背景が見える表示態様である。
【０４４４】
また、残回数報知表示は、立体文字で表示される。文字の背景が見えない表示態様では、立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域２０ＳＨＳ７１と、立体文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨＳ７２Ａと、を含む。文字の背景が透過して見える表示態様では、文字を表現する領域２０ＳＨＳ７１が透過して表示されることにより、文字の背景が見えない表示態様では立体文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨＳ７２Ａとして表示されていた領域が、立体文字の底面を表現する領域２０ＳＨＳ７２Ｂとして表示される。
【０４４５】
このような立体文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。図１１－１４に示す例では、残回数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「０」、「４」、「６」、「８」、「９」の特定領域２０ＳＨＩ７が、透明の表示態様で表示されており、ＳＴ中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域２０ＳＨＩ７からＳＴ中背景映像が視認可能となる。
【０４４６】
残回数報知表示の特定領域２０ＳＨＩ７は、図１１－１４に示すように、残回数報知表示が透過しない態様で表示されるときと透過する態様で表示されるときとで異なる。図１１－１４に示す例では、残回数報知表示が透過しない態様で表示されており、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨＳ７２Ａを含んでいるため、文字を表現する領域２０ＳＨＳ７１の内周のアウトラインと、その内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域２０ＳＨＳ７２Ａのアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域２０ＳＨＩ７となる。一方、図１１－１４（Ｂ）に示す例では、残回数報知表示が透過する態様で表示されており、文字を表現する領域２０ＳＨＳ７１が透過して表示されることから、立体文字の底面を表現する領域２０ＳＨＳ７２Ｂの内周のアウトラインによって囲まれる領域が特定領域２０ＳＨＩ７となる。
【０４４７】
（特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数表示の見え方）
図１１－１５（Ａ）は、特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数表示の見え方を示す図である。図１１－１５（Ｂ）は、図１１－１５（Ａ）において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「０」の部分の拡大図である。
【０４４８】
図１１－１５（Ａ）、（Ｂ）に示す例では、残回数表示２０ＳＨＳＴに用いられている特定文字「０」の特定領域の背面にＳＴ中背景映像の線が重なっているが、特定領域２０ＳＨＩ６が「白色」で表示されているため、特定領域２０ＳＨＩ６からＳＴ中背景映像が視認不可能である。そのため、特定領域２０ＳＨＩ６においてＳＴ中背景映像の線２０ＳＨＨＳ２と同化しておらず、特定文字「０」がアラビア数字の「０」として正確に認識することができる。
【０４４９】
画像表示装置５には、残回数表示２０ＳＨＳＴのほかにも、獲得数表示２０ＳＨＫと、

右打ち表示２０ＳＨＭと、確変状態に制御されていることを認識させるための確変表示２０ＳＨＲＵと、が表示されている。獲得数表示２０ＳＨＫ、右打ち表示２０ＳＨＭ、確変表示２０ＳＨＲＵも、残回数表示２０ＳＨＳＴと同様に、画像表示装置５の表示領域における飾り図柄の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。

【０４５０】

獲得数表示２０ＳＨＫ、右打ち表示２０ＳＨＭ、確変表示２０ＳＨＲＵに用いられる文字は、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含んでいてもよい。この実施の形態では、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの文字には、図１１－１７に示すように「数字」と「平仮名」と「漢字」が用いられている。一方、確変表示２０ＳＨＲＵには、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」が用いられている。また、獲得数表示２０ＳＨＫには、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」と、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字と異なる種類の文字である「片仮名」と、が用いられている。また、右打ち表示２０ＳＨＭには、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字と同じ種類の文字である「平仮名」と「漢字」と、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字と異なる種類の文字である「記号」と、が用いられている。

【０４５１】

獲得数表示２０ＳＨＫ、右打ち表示２０ＳＨＭ、確変表示２０ＳＨＲＵに用いられる文字の中にも、その文字の種類にかかわらず、特定文字に該当する文字がある。獲得数表示２０ＳＨＫ、右打ち表示２０ＳＨＭ、確変表示２０ＳＨＲＵに用いられる特定文字の特定領域も、残回数表示２０ＳＨＳＴの特定領域２０ＳＨＩ６と同様に、透明でない表示態様であって、文字を形成する線２０ＳＨＳ６の表示態様と異なる表示態様で表示されるため、特定領域２０ＳＨＩ６からＳＴ中背景映像が視認不可能である。

【０４５２】

（特徴部２０ＳＨの第４の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例）

図１１－１６は、特徴部２０ＳＨの第４の形態における可変表示と残回数報知表示の表示態様の変化との関係の一例を示す説明図である。図１１－１７は、特徴部２０ＳＨの第１の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例を示す図である。

【０４５３】

図１１－１７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２表示領域２０ＳＨ５１において残回数表示２０ＳＨＳＴを表示する。図１１－１７（Ａ）～（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示が実行される度に、残回数表示２０ＳＨＳＴのＳＴ回数の残回数を表示するための数字を１減算させて表示する。

【０４５４】

図１１－１６、図１１－１７（Ａ）～（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示が開始されるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを、透過しない表示態様で表示を開始する。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残回数表示によって示される残回数が６０回、５０回、４０回、３０回、２０回、１０回となる可変表示が開始されるときに、その回数を報知する残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの表示を、透過しない表示態様で表示を開始する。図１１－１７（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字は、残回数表示２０ＳＨＳＴに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。また、図１１－１７に示す例では、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨが表示されているときに獲得数表示２０ＳＨＫも表示されているが、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨは、獲得数表示２０ＳＨＫが表示される表示領域とは異なる表示領域において表示されている。そして、図１１－１６、図１１－１７（Ｂ）～（Ｃ）に示すように、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの表示を開始してから第１期間が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの表示態様を、透過しない表示態様から透過する表示態様に変化させる。そして、図１１－１６、図１１－１７（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの表示態様を変化させてから第２期間が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの表示を終了する。

【０４５５】

ここで、パチンコ遊技機１は、可変表示時間が異なる複数種類の変動パターンに基づく可変表示を実行可能である。

【０４５６】

残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨは、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知するための表示である。したがって、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨが複数回の可変表示に跨って表示されると、ＳＴ回数の残回数を誤認させてしまう可能性がある。

【０４５７】

そこで、この実施の形態では、一の可変表示において残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを終了することができるように、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを透過しない表示態様で表示する第１期間と残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを透過する表示態様で表示する第２期間との合計期間が、可変表示時間が最も短い種類の変動パターンの可変表示時間よりも短くなるように設定されている。

【０４５８】

このような構成によれば、図１１－１６に示すように、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示において、いずれの種類の変動パターンに基づく可変表示が実行されても、その一の可変表示において残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの表示を終了することができる。

【０４５９】

ここで、第１表示領域２０ＳＨ５１は、上述した「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを含んでいる。一方、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨは、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１における各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、識別情報の前面側に表示される。したがって、透過しない残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨが表示されているときに可変表示の表示結果が導出表示されると、表示結果を認識させることができない可能性がある。

【０４６０】

そこで、この実施の形態では、可変表示の表示結果を認識させることができるように、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを透過しない表示態様で表示する第１期間が、可変表示時間が最も短い種類の変動パターンの可変表示における表示結果が導出されるタイミングよりも前に終了するように設定されている。

【０４６１】

このような構成によれば、図１１－１６に示すように、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示において、いずれの種類の変動パターンに基づく可変表示が実行されても、可変表示の表示結果を好適に認識させることができる。

【０４６２】

図１１－１７（Ｄ）に示す例では、可変表示の表示結果が導出されているときに残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨが表示されているが、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの表示態様が透過する表示態様に変化しているので、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの文字を形成する線の領域から文字の背景にある識別情報を視認することができる。

【０４６３】

なお、この実施の形態では、可変表示の表示結果が導出表示されているときに残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨが透過する表示態様で表示されるように、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨの表示態様の変化を制御しているが、残回数表示２０ＳＨＳＴによって示される残回数が所定回数となる可変表示において擬似連演出が実行される場合、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させるときに、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを透過する表

示態様で表示するようにしてもよい。

【０４６４】

以上説明したように、特徴部２０ＳＨの第４の形態に関するパチンコ遊技機１は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な時短制御を伴う確変状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備える。画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を含む。そして、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、ＳＴ中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、ＳＴ中背景映像の前面側に、確変状態におけるＳＴ回数の残回数に関する残回数表示２０ＳＨＳＴを表示可能である。また、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、ＳＴ中背景映像の前面側に、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨとして、残回数表示２０ＳＨＳＴによって示される残回数が６０回となるときに「６０」を報知する残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨと、残回数表示２０ＳＨＳＴによって示される残回数が５０回となるときに「５０」を報知する残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨと、を表示可能である。そして、残回数表示２０ＳＨＳＴは、可変表示が実行される度に更新される。一方、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字は、残回数表示２０ＳＨＳＴに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含む。そして、残回数表示２０ＳＨＳＴに用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ６からＳＴ中背景映像が視認不可能である。一方、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ７からＳＴ中背景映像が視認可能である。

【０４６５】

このような構成によれば、特定文字を含む残回数表示２０ＳＨＳＴや残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを、ＳＴ中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、確変状態におけるＳＴ回数の残回数を確認するとき、残回数表示２０ＳＨＳＴを確認するが、残回数表示２０ＳＨＳＴは狭い第２表示領域２０ＳＨ５２において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域２０ＳＨＩ６からＳＴ中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域２０ＳＨＩ６からＳＴ中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨは、残回数表示２０ＳＨＳＴのように常時表示あれるものではなく、残回数表示２０ＳＨＳＴによって示される残回数が所定回数となることについて、遊技者に注意喚起する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第１表示領域２０ＳＨ５１において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域２０ＳＨＩ７からＳＴ中背景映像が視認可能とすることにより、第１表示領域２０ＳＨ５１という目立つ表示位置において、ＳＴ中背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【０４６６】

また、上述したように、画像表示装置５は、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字を、文字を形成する線の部分から背面の画像が透過して視認しうる透過する表示態様で表示可能である。

【０４６７】

このような構成によれば、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを表示しているときに背景の画像を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【０４６８】

また、上述したように、第１表示領域２０ＳＨ５１は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを含む。そして、画像表示装置５は、飾り図柄表示エ

リア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の前面側に、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを表示可能である。

【０４６９】

このような構成によれば、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを表示しているときに飾り図柄の可変表示を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【０４７０】

また、上述したように、画像表示装置５は、可変表示の表示結果が導出表示されている場合、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを透過する表示態様で表示する。

【０４７１】

このような構成によれば、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを表示しているときに可変表示の表示結果が導出表示されても、可変表示の表示結果を認識させることができる。

【０４７２】

また、上述したように、画像表示装置５は、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能である。そして、画像表示装置５は、獲得数表示２０ＳＨＫが表示される表示領域とは異なる表示領域において、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを表示する。

【０４７３】

このような構成によれば、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨが表示されることに起因して、獲得数表示２０ＳＨＫの視認性が低下することを防止することができる。

【０４７４】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組み合わせが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機にも本発明を適用可能である。

【０４７５】

（特徴部２０ＳＨに係る手段の説明）

（１）特徴部２０ＳＨの第１の形態に係る遊技機は、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（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第１表示領域と、該第１表示領域の周りの領域であって該第１表示領域よりも狭い第２表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、前記第２表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能であること等）、少なくとも前記第１表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第１所定量に到達したことを報知する第１報知表示と、遊技用価値の付与量が第２所定量に到達したことを報知する第２報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示２０ＳＨＫＨとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能で

あること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【０４７６】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第２表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、報知表示は、付与量表示のように有利状態において常時表示されるものではなく、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第１表示領域において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から背景映像が視認可能とすることにより、第１表示領域という目立つ表示位置において、背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【０４７７】

（２）上記（１）の遊技機において、前記特定文字は、アラビア数字の０、４、６、８、９を含む（例えば、特定文字は、アラビア数字の「０」、「４」、「６」、「８」、「９」を含むこと等）、ようにしてもよい。

【０４７８】

このような構成によれば、アラビア数字を用いた付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

【０４７９】

（３）上記（１）又は（２）の遊技機において、前記表示手段は、前記付与量表示を表示しているときに、前記報知表示を表示する（例えば、画像表示装置５は、獲得数表示２０ＳＨＫを表示しているときに、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示すること等）、ようにしてもよい。

【０４８０】

このような構成によれば、報知表示が表示されるときにも、付与量表示により大当り遊技状態において付与された遊技用価値の付与量を正確に把握することができる。

【０４８１】

（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記報知表示を表示可能である（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示可能であること等）、ようにしてもよい。

【０４８２】

このような構成によれば、報知表示が遊技者の目につきやすくなり、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを好適に報知することができる。

【０４８３】

（５）上記（１）から（４）のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記第２領域において、前記背景映像の前面側に、前記有利状態に関する特定表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭを表示可能であること等）、前記特定表示に用いられる文字は、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記特定表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能である（例えば、大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等）。

【０４８４】

このような構成によれば、特定表示についても、特定文字を正確に認識させることができる。

【０４８５】

（６）特徴部２０ＳＨの第２の形態に係る遊技機は、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（例えば、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第１表示領域と、該第１表示領域の周りの領域であって該第１表示領域よりも狭い第２表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、前記第２表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示を表示可能であること等）、少なくとも前記第１表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第１所定量に到達したことを報知する第１報知表示と、遊技用価値の付与量が第２所定量に到達したことを報知する第２報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示は

、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示に用いられる文字は、獲得数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記付与量表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する前記特定領域の大きさの割合が小さい（例えば、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、獲得数表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいこと等）、ことを特徴とする。

【０４８６】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第２表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。

【０４８７】

（７）上記（６）の遊技機において、前記報知表示に用いられる文字は、立体文字であり（例えば、獲得数報知表示に用いられる文字は、立体文字であること等）、前記立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域と、文字の奥行きを表現する領域と、を含む、ようにしてもよい。

【０４８８】

このような構成によれば、報知表示による演出効果を高めることができる。

【０４８９】

（８）上記（６）又は（７）の遊技機において、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ３から大当り中背景映像が視認可能であること等）、ようにしてもよい。

【０４９０】

このような構成によれば、報知表示は、付与量表示のように有利状態において常時表示されるものではなく、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第１表示領域において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から背景映像を視認可能としても文字を誤認させてしまうリスクを抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から背景映像を視認可能とすることで演出効果を高めることができる。

【０４９１】

（９）上記（６）又は（７）の遊技機において、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能である（例えば、変形例１における獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ４から大当り中背景映像が視認不可能であること等）、ようにしてもよい。

【０４９２】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当り遊技状態において常時表示されるものではなく、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであ

り、広い第１表示領域２０ＳＨ５１において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から背景映像を視認不可能としても違和感を抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から背景映像を視認不可能とすることで文字を誤認させないようにすることができる。

【０４９３】

（１０）上記（１）から（９）のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記報知表示の態様を特定態様に変化させて可能であり（例えば、画像表示装置５は、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを第１表示領域２０ＳＨ５１に停止させて表示可能であること等）、前記報知表示の態様が前記特定態様に変化してから前記特定期間が経過したときに、該報知表示の態様を前記特定態様とは異なる態様に変化させる（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨが第１表示領域２０ＳＨ５１における停止位置までフレームインさせてから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨをフレームアウトさせること等）、ようにしてもよい。

【０４９４】

このような構成によれば、報知表示が表示されるときの演出効果を向上させることができる。

【０４９５】

（１１）上記（１０）の遊技機において、前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が複数種類の色で表示され（例えば、特徴部２０ＳＨの第２の形態に関する変形例２における獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が３色のグラデーションで表示されること等）、前記表示手段は、前記複数種類の色の組み合わせを経時的に変化させて表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様Ａ→表示態様Ｂ→表示態様Ｃ→表示態様Ｄ→表示態様Ｅ→表示態様Ｆ→表示態様Ｇ→表示態様Ａ→・・・の順に、経時的に変化させて表示すること等）、前記報知表示が前記特定態様で表示されているときと前記特定態様とは異なる態様で表示されているときとで、前記複数種類の色の組み合わせが変化する速さが異なる（例えば、獲得数報知表示が画像表示装置５の第１表示領域２０ＳＨ５１に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なること等）、ようにしてもよい。

【０４９６】

このような構成によれば、報知表示の移動速度に応じて表示態様が変化するため、演出効果を高めることができる。

【０４９７】

（１２）特徴部２０ＳＨの第４の形態に係る遊技機は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な特別状態に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機１は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な時短制御を伴う確変状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第１表示領域と、該第１表示領域の周りの領域であって該第１表示領域よりも狭い第２表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記特別状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、ＳＴ中背景映像を表示可能であること等）、前記第２表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記特別状態における変動回数に関する変動回数表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、ＳＴ中背景映像の前面側に、確変状態におけるＳＴ回数の残回数に関する残回数表示２０ＳＨＳＴを表示可能であること等）、少なくとも前記第１表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記変動回数表示の値が所定値となるときに変動回数

を報知する回数報知表示として、前記変動回数表示の値が第１所定値となるときに変動回数を報知する第１回数報知表示と、前記変動回数表示の値が第２所定値となるときに変動回数を報知する第２回数報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、ＳＴ中背景映像の前面側に、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨとして、残回数表示２０ＳＨＳＴによって示される残回数が６０回となるときに「６０」を報知する残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨと、残回数表示２０ＳＨＳＴによって示される残回数が５０回となるときに「５０」を報知する残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨと、を表示可能であること等）、前記変動回数表示は、可変表示が実行される度に更新され（例えば、残回数表示２０ＳＨＳＴは、可変表示が実行される度に更新されること等）、前記回数報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記回数報知表示に用いられる文字は、前記変動回数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字は、残回数表示２０ＳＨＳＴに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記変動回数表示及び前記回数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、残回数表示２０ＳＨＳＴ及び残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含むこと等）、前記変動回数表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、残回数表示２０ＳＨＳＴに用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ６からＳＴ中背景映像が視認不可能であること等）、前記回数報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ７からＳＴ中背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【０４９８】

このような構成によれば、特定文字を含む変動回数表示や回数報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、特別状態における変動回数を確認するとき、変動回数表示を確認するが、変動回数表示は狭い第２表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、回数報知表示は、変動回数表示のように常時表示あれるものではなく、変動回数表示によって示される残回数が所定回数となることについて、遊技者に注意喚起する意味で特定期間に限って表示されるものであり、広い第１表示領域において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から背景映像が視認可能とすることにより、第１表示領域という目立つ表示位置において、背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【０４９９】

（１３）上記（１２）の遊技機において、前記表示手段は、前記回数報知表示に用いられる文字を、文字を形成する線の領域から背面の画像が透過して視認し得る透過態様で表示可能である（例えば、画像表示装置５は、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨに用いられる文字を、文字を形成する線の部分から背面の画像が透過して視認しうる透過する表示態様で表示可能であること等）。

【０５００】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに背景の画像を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【０５０１】

（１４）上記（１３）の遊技機において、前記第１表示領域は、識別情報の可変表示が行われる可変表示領域を含み（例えば、第１表示領域２０ＳＨ５１は、「左」、「中」、

「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを含むこと等）、前記表示手段は、前記可変表示領域において、前記識別情報の前面側に、前記回数報知表示を表示可能である（例えば、画像表示装置５は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の前面側に、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを表示可能であること等）。

【０５０２】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに識別情報の可変表示を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【０５０３】

（１５）上記（１４）の遊技機において、前記表示手段は、識別情報が認識可能に表示されている場合、前記回数報知表示を前記透過態様で表示する（例えば、画像表示装置５は、可変表示の表示結果が導出表示されている場合、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを透過する表示態様で表示すること等）。

【０５０４】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに識別情報が認識可能に表示されても、可変表示の表示結果を認識させることができる。

【０５０５】

（１６）上記（１２）から（１５）のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能であること等）、前記付与量表示が表示される表示領域とは異なる表示領域において、前記回数報知表示を表示する（例えば、画像表示装置５は、獲得数表示２０ＳＨＫが表示される表示領域とは異なる表示領域において、残回数報知表示２０ＳＨＳＴＨを表示すること等）。

【０５０６】

このような構成によれば、回数報知表示が表示されることに起因して、付与量表示の視認性が低下することを防止することができる。

【０５０７】

（１７）特徴部２０ＳＨの第１の形態に係る遊技機は、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（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第１表示領域と、該第１表示領域の周りの領域であって該第１表示領域よりも狭い第２表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記有利状態が進行していることに対応する第１背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、少なくとも前記第１表示領域において、前記有利状態が終了することに対応する第２背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、大当り遊技状態が終了することに対応するエンディング背景映像を表示可能であること等）、前記第２背景映像が表示されていないときに、前記第２表示領域において、前記第１背景映像の前面側に、遊技の進行に関する示唆を行う特定示唆映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、エンディング背景映像が表示されていないときに、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、記憶されている保留情報に対応して大当り遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＥを表示可能であること等）、前記第２表示領域において、前記第１背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能であること

等）、前記第２背景映像が表示されているときに、少なくとも前記第１表示領域において、前記第２背景映像の前面側に、該有利状態において付与された遊技用価値の付与量を報知する結果報知表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、エンディング背景映像が表示されているときに、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、エンディング背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示２０ＳＨＲＥを表示可能であること等）、前記結果報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、リザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記結果報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫ及びリザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記第１背景映像及び前期特定示唆映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像及び保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＲＥが視認不可能であること等）、前記結果報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記第２背景映像が視認可能である（例えば、リザルト表示２０ＳＨＲＥに用いられる特定文字は、特定領域２０ＳＨＩ５からエンディング背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【０５０８】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示を第１背景映像や特定示唆映像との関係において好適に表示することができ、特定文字を含む結果報知表示を第２背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第２表示領域において小さいサイズの文字で表示され、特定示唆映像とも重なることがあることから、特定文字の特定領域から第１背景映像や特定示唆映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像や特定示唆映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。一方、結果報知表示は、広い第１表示領域において大きいサイズの文字で表示され、特定示唆映像とも重なることがないことから、特定文字の特定領域から第２背景映像を視認可能とすることにより、第１表示領域という目立つ表示位置において、第２背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【０５０９】

（１８）上記（１７）の遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り当選確率が異なる複数種類の設定値「１」～「６」のうちのいずれかの設定値を設定可能であること等）、を備え、前記表示手段は、前記設定手段によって設定された設定値を示唆する態様で前記第２背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、設定された設定値を示唆する態様でエンディング背景映像を表示可能であること等）、前記特定示唆映像は、前記有利状態に関する示唆を行う複数種類の示唆映像の一態様であり、前記設定手段によって設定された設定値を示唆しない（例えば、保留内連荘予告のエフェクト映像２０ＳＨＲＥは、大当り信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの１つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しないこと等）。

【０５１０】

このような構成によれば、第２背景映像による設定値の示唆が行われる可能性があるため、結果報知表示に用いられる特定文字の特定領域から第２背景映像が視認可能であることの意義が高まる。

【０５１１】

（１９）上記（１７）又は（１８）の遊技機において、前記表示手段は、所定の明度で前記第２背景映像の表示を開始し（例えば、画像表示装置５は、所定の明度でエンディング背景映像の表示を開始すること等）、前記結果報知表示の表示を開始するタイミングに

おいて、前記所定の明度よりも暗い特定の明度で前記第２背景映像を一時停止させて表示すると共に、前記特定の明度よりも明るい明度で前記結果報知表示を表示する（例えば、画像表示装置５は、リザルト表示２０ＳＨＲＥの表示を開始するタイミングＴ３において、所定の明度よりも暗い特定の明度でエンディング背景映像を一時停止させて表示すると共に、特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示２０ＳＨＲＥを表示すること等）。

【０５１２】

このような構成によれば、結果報知表示の視認性を高めることができる。

【０５１３】

（特徴部１９ＳＨに関する説明）

次に、特徴部１９ＳＨに関する遊技機について、図１２－１～図１２－６を参照して説明する。特徴部１９ＳＨに関するパチンコ遊技機１の画像表示装置５は、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示と、を表示可能である。また、画像表示装置５は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示を視認不能又は困難にするエフェクト表示を表示可能である。そして、画像表示装置５は、エフェクト表示によって獲得予定数表示が視認不能又は困難になっているときに、獲得予定数表示の値を更新する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エフェクト表示によって獲得予定数表示が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始する。

【０５１４】

以下、このような特徴を有する特徴部１９ＳＨに関するパチンコ遊技機１について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【０５１５】

（ラウンド遊技中に入賞が発生したときの演出動作）

図１２－１は、ラウンド遊技中に入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。図１２－２は、各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【０５１６】

この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－１（Ａ）に示すように、大当り遊技状態に制御されているときに、獲得数表示２０ＳＨＫとして、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫ１と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示２０ＳＨＫ２と、を表示する。図１２－１（Ａ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫが、「１３５／１５００」のように、中央の括線「／」を隔てて、分子に「１３５」との獲得数表示２０ＳＨＫ１が配置され、分母に「１５００」との獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が配置される、分数の様式で表示されている。即ち、図１２－１（Ａ）に示す獲得数表示２０ＳＨＫは、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数が１３５球であり、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が１５００個であることを示している。

【０５１７】

また、この実施の形態においても、獲得数表示２０ＳＨＫは画像表示装置５の第２表示領域２０ＳＨ５２に表示されており、第２表示領域２０ＳＨ５２には大当り表示２０ＳＨＯ、飾り図柄表示２０ＳＨＺ、ラウンド数表示２０ＳＨＲ、右打ち表示２０ＳＨＭも表示されている。また、画像表示装置５には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応して、キャラクタ２０ＳＨＣＡが登場する大当り中背景映像が表示されている。なお、大当り中背景映像は、図１２－２に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫが表示される表示レイヤーよりも背面側に配置された表示レイヤーに表示される。

【０５１８】

大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで賞球が付与されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－１（Ｂ）～（Ｆ）に示すような演出態様により獲得数表示２０ＳＨＫの値を更新する。

【０５１９】
大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで賞球が付与されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、図１２－１（Ｂ）に示すように、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置７の位置に近い表示領域においてエフェクト表示の表示を開始する。ここで、この実施の形態のパチンコ遊技機１では、遊技者から見て画像表示装置５の右下の位置に特別可変入賞球装置７が配置されている。そのため、図１２－１（Ｂ）に示す例では、竜巻を模したエフェクト表示２０ＳＨＥＦが、画像表示装置５の表示領域における右下端に表示されている。なお、このタイミングでは、獲得数表示２０ＳＨＫを視認可能であるが、獲得数表示２０ＳＨＫの値は更新されていない。
【０５２０】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－１（Ｃ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域に向けてエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動させる。図１２－１（Ｃ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫが画像表示装置５の表示領域における上方に表示されていることから、表示領域の右下端において表示が開始されたエフェクト表示２０ＳＨＥＦが表示領域の上方に向かって移動している。また、図１２－１（Ｃ）に示す例では、エフェクト表示２０ＳＨＥＦのサイズが移動に伴い大きくなっている。なお、このタイミングにおいても、獲得数表示２０ＳＨＫを視認可能であるが、獲得数表示２０ＳＨＫの値は更新されていない。
【０５２１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－１（Ｄ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域までエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動させる。ここで、エフェクト表示２０ＳＨＥＦは、図１２－２に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫが表示される表示レイヤーよりも前面側に配置された表示レイヤーに表示される。したがって、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域までエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動したことにより、獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能となる。なお、このタイミングにおいては、獲得数表示２０ＳＨＫを視認不能であるが、図１２－２（Ｄ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの値は更新されていない。
【０５２２】
図１２－１（Ｄ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域までエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動したことにより、獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能となっているが、獲得数表示２０ＳＨＫの値を認識することができない程度であれば、獲得数表示２０ＳＨＫの一部が視認可能であってもよい。即ち、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域までエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動したことにより、獲得数表示２０ＳＨＫが視認困難となるようにしてもよい。
【０５２３】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－１（Ｄ）～（Ｅ）、図１２－２（Ｄ）～（Ｅ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦを表示することにより、獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値を更新する。ここで、この実施の形態では、前述のとおり、大入賞口に遊技球が進入したときには、１５個の遊技球が賞球として払い出される。そのため、図１２－１（Ｄ）～（Ｅ）、図１２－２（Ｄ）～（Ｅ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値が「１３５」から「１５０」に更新されている。
【０５２４】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－１（Ｆ）に示すように、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示を終了する。図１２－１（Ｆ）に示す例では、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が終了したことにより獲得数表示２０ＳＨＫが視認可能となっており、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値が更新されたことを確認することができる。
【０５２５】
このような演出態様によれば、まず、エフェクト表示２０ＳＨＥＦが表示されることでエフェクト表示２０ＳＨＥＦに注目させることができる。そして、エフェクト表示２０Ｓ

ＨＥＦが獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域に近づくにつれて、獲得数表示２０ＳＨＫに対する注目を高めることができる。そして、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となっているときに獲得数表示２０ＳＨＫ１の値を更新することで、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が終了して獲得数表示２０ＳＨＫが視認可能となったときに、注目されていた獲得数表示２０ＳＨＫ１の値が更新されたことを好適に認識させることができる。

【０５２６】

（オーバー入賞が発生したときの演出動作例）

図１２－３は、オーバー入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。図１２－４は、各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【０５２７】

この実施の形態のパチンコ遊技機１は、一のラウンド遊技において１０個目の遊技球が大入賞口に進入した場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が１０個目の遊技球に続けて大入賞口へ進入する、いわゆるオーバー入賞が発生する場合がある。オーバー入賞が発生した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－３に示すような演出態様により獲得数表示２０ＳＨＫの値を更新する。

【０５２８】

オーバー入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、図１２－３（Ａ）～（Ｂ）に示すように、１０個目までの入賞が発生したときと同じように、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置７の位置に近い表示領域においてエフェクト表示の表示を開始する。図１２－３（Ｂ）に示す例では、竜巻を模したエフェクト表示２０ＳＨＥＦが、画像表示装置５の表示領域における右下端に表示されている。なお、このタイミングでは、獲得数表示２０ＳＨＫを視認可能であるが、獲得数表示２０ＳＨＫの値は更新されていない。

【０５２９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－３（Ｃ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域に向けてエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動させる。図１２－３（Ｃ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫが画像表示装置５の表示領域における上方に表示されていることから、表示領域の右下端において表示が開始されたエフェクト表示２０ＳＨＥＦが表示領域の上方に向かって移動している。また、図１２－３（Ｃ）に示す例では、エフェクト表示２０ＳＨＥＦのサイズが移動に伴い大きくなっている。なお、このタイミングにおいても、獲得数表示２０ＳＨＫを視認可能であるが、獲得数表示２０ＳＨＫの値は更新されていない。

【０５３０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－３（Ｃ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦが到達する前に、換言すれば、エフェクト表示２０ＳＨＥＦにより獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となる前に、オーバー入賞が発生したことを報知するオーバー入賞演出を開始する。図１２－３（Ｃ）に示す例では、キャラクタＣＨＣＢが登場するオーバー入賞演出映像が画像表示装置５に表示されている。

【０５３１】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞演出として、他の演出装置による演出を実行可能である。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－３（Ｃ）に示すように、オーバー入賞演出として、通常の入賞時の音とは異なる態様のオーバー入賞音を、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する。図１２－３（Ｃ）に示す例では、「ピコーンピコーン」とのオーバー入賞音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞演出として、アタッカランプ９ｃを、通常の入賞時の音とは異なる発光態様で発光させてもよい。

【０５３２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－３（Ｄ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域までエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動させる。ここで、エフェクト表

示２０ＳＨＥＦは、図１２－４に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫが表示される表示レイヤーよりも前面側に配置された表示レイヤーに表示される。したがって、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域までエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動したことにより、獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能となる。なお、このタイミングにおいては、獲得数表示２０ＳＨＫを視認不能であるが、図１２－４（Ｄ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの値は更新されていない。

【０５３３】

図１２－３（Ｄ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域までエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動したことにより、獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能となっているが、獲得数表示２０ＳＨＫの値を認識することができない程度であれば、獲得数表示２０ＳＨＫの一部が視認可能であってもよい。即ち、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域までエフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動したことにより、獲得数表示２０ＳＨＫが視認困難となるようにしてもよい。

【０５３４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－３（Ｄ）～（Ｅ）、図１２－４（Ｄ）～（Ｅ）に示すように、獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦを表示することにより、獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値を更新する。図１２－３（Ｄ）～（Ｅ）、図１２－４（Ｄ）～（Ｅ）に示す例では、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値が「１５０」から「１６５」に更新され、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値が「１５００」から「１５１５」に更新されている。

【０５３５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－３（Ｆ）に示すように、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示を終了する。図１２－３（Ｆ）に示す例では、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が終了したことにより獲得数表示２０ＳＨＫが視認可能となっており、獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値が更新されたことを確認することができる。

【０５３６】

このような演出態様によれば、まず、エフェクト表示２０ＳＨＥＦが表示されることでエフェクト表示２０ＳＨＥＦに注目させることができる。そして、エフェクト表示２０ＳＨＥＦが獲得数表示２０ＳＨＫの表示領域に近づくにつれて、獲得数表示２０ＳＨＫに対する注目を高めることができる。そして、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となっているときに獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値を更新することで、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が終了して獲得数表示２０ＳＨＫが視認可能となったときに、注目されていた獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値が更新されたことを好適に認識させることができる。

【０５３７】

特に、オーバー入賞が発生したときには、獲得数表示２０ＳＨＫ１のみならず獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値も更新しているので、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が、オーバー入賞により付与された賞球数の分だけ増加したことを好適に認識させることができる。

【０５３８】

エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示を終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－３（Ｇ）に示すように、オーバー入賞演出を終了する。図１２－３（Ｇ）に示す例では、オーバー入賞演出として画像表示装置５に表示されていたオーバー入賞演出映像の表示が終了し、キャラクタ２０ＳＨＣＡが登場する大当り中背景映像が表示されている。

【０５３９】

（オーバー入賞演出による設定示唆）

上述したように、パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成

とされている。具体的には、図６に示す特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率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、「１」が最も出玉率が低く、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。即ち、設定値として「１」が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。この実施の形態では、設定値「１」～「３」を「低設定」と称し、設定値「４」～「６」を「高設定」と称する。

【０５４０】

この実施の形態のパチンコ遊技機１では、設定値を変更可能に構成されると共に、設定値を示唆する設定示唆演出として、上述したオーバー入賞演出を実行可能に構成されている。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が低設定であるときに、図１２－５（Ａ）に示すように、キャラクタＣＨＣＢが登場するオーバー入賞演出映像を画像表示装置５に表示し、「ピコーンピコーン」とのオーバー入賞音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が高設定であるときに、図１２－５（Ｂ）に示すように、キャラクタＣＨＣＣが登場するオーバー入賞演出映像を画像表示装置５に表示し、「ピーポーピーポー」とのオーバー入賞音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する。

【０５４１】

なお、オーバー入賞演出による設定示唆演出は、設定値が低設定であるか高設定であるかを確定的に示唆するものでなくてもよい。例えば、設定値が低設定であるときに、十分に低い割合で図１２－５（Ｂ）に示す態様のオーバー入賞演出を実行することがあってもよいし、設定値が高設定であるときに、十分に低い割合で図１２－５（Ａ）に示す態様のオーバー入賞演出を実行することがあってもよい。

【０５４２】

また、オーバー入賞演出は、遊技者にとって最も有利度が高い設定値「６」であるときと設定値「６」でないときとで演出態様が異なっていてもよい。また、オーバー入賞演出は、奇数の設定値であるときと偶数の設定値であるときとで演出態様が異なっていてもよい。

【０５４３】

（所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合）

図１１－６は、特徴部１９ＳＨにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の一例を示す図である。

【０５４４】

前述のとおり、大当り遊技状態の開放状態は、所定期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。

【０５４５】

図１２－６（Ａ）～（Ｂ）に示す例では、１ラウンドのラウンド遊技おいて、９個の入賞があったものの、大入賞口に進入した遊技球の数が１０個に達する前に２９．５秒間が経過して１ラウンドのラウンド遊技が終了し、２ラウンドのラウンド遊技が開始されている。この例では、１ラウンドのラウンド遊技中に９個の入賞があったことに対応して、図１２－６（Ｂ）に示すように、「１３５／１５００」との獲得数表示２０ＳＨＫが表示されている。なお、この例では、１０ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が１５００個であるものとして説明する。

【０５４６】

そして、２ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口に進入した遊技球の数が１０個に達して２ラウンドのラウンド遊技が終了し、３ラウンドのラウンド遊技においても、１０個の入賞があったものとする。即ち、２ラウンドと３ラウンドのラウンド遊技において、３００個の賞球が付与されたものとする。その場合、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値は、図１２－６（Ｃ）に示すように、２ラウンド開始時の「１３５」から「４３５」に更新さ

れる。
【０５４７】
そして、３ラウンドのラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したものとする。その場合、図１２－６（Ｄ）に示すように、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が開始され、エフェクト表示２０ＳＨＥＦが移動しているときにオーバー入賞演出が実行される。
【０５４８】
そして、図１２－６（Ｅ）に示すように、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となるが、獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示２０ＳＨＫの値が更新される。そして、図１２－６（Ｆ）に示すように、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が終了すると、獲得数表示２０ＳＨＫが視認可能となる。この例では、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値が「４３５」から「４５０」に更新され、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値が「１５００」から「１５１５」に更新されている。
【０５４９】
そして、４ラウンド～１０ラウンドのラウンド遊技において、それぞれ、大入賞口に進入した遊技球の数が１０個に達して各ラウンドのラウンド遊技が終了したものとする。その場合、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値は、図１２－６（Ｇ）に示すように、４ラウンド開始時の「４５０」から「１５００」に更新される。
【０５５０】
そして、全１０ラウンドのラウンド遊技が終了すると、図１２－６（Ｈ）に示すようにエンディング演出が実行され、リザルト表示２０ＳＨによって、大当り遊技状態において付与された総賞球数が１５００個であることが報知される。
【０５５１】
ここで、この例では、１０ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数は１５００個であったところ、３ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したため、最終的な獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値が「１５１５」となっている。しかしながら、１ラウンドのラウンド遊技において９個の入賞しかなかったため、最終的な獲得数表示２０ＳＨＫ１の値は「１５１５」ではなく「１５００」となっている。
【０５５２】
このような実施の形態によれば、所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合に、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値が獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値よりも少ない値となるため、最終的な獲得数表示２０ＳＨＫを確認することで、所定個数入賞しなかったラウンドがあったことと、オーバー入賞が発生したラウンドがあったことが分かり易い。
【０５５３】
図１１－７は、特徴部１９ＳＨにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の他の例を示す図である。
【０５５４】
図１２－７（Ａ）～（Ｂ）に示す例では、１ラウンドのラウンド遊技おいて、９個の入賞があったものの、大入賞口に進入した遊技球の数が１０個に達する前に２９．５秒間が経過して１ラウンドのラウンド遊技が終了し、２ラウンドのラウンド遊技が開始されている。この例では、１ラウンドのラウンド遊技中に９個の入賞があったことに対応して、図１２－７（Ｂ）に示すように、「１３５／１５００」との獲得数表示２０ＳＨＫが表示されている。なお、この例では、１０ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が１５００個であるものとして説明する。
【０５５５】
そして、２ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口に進入した遊技球の数が１０個に達して２ラウンドのラウンド遊技が終了し、３ラウンドのラウンド遊技においても、１０個の入賞があったものとする。即ち、２ラウンドと３ラウンドのラウンド遊技において

、３００個の賞球が付与されたものとする。その場合、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値は、図１２－７（Ｃ）に示すように、２ラウンド開始時の「１３５」から「４３５」に更新される。

【０５５６】

そして、３ラウンドのラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したものとする。その場合、図１２－７（Ｄ）に示すように、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が開始され、エフェクト表示２０ＳＨＥＦが移動しているときにオーバー入賞演出が実行される。

【０５５７】

そして、図１２－７（Ｅ）に示すように、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となるが、獲得数表示２０ＳＨＫが視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値が更新される。そして、図１２－７（Ｆ）に示すように、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が終了すると、獲得数表示２０ＳＨＫが視認可能となる。この例では、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値が「４３５」から「４５０」に更新されているが、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値は更新されておらず「１５００」のままである。

【０５５８】

そして、４ラウンド～１０ラウンドのラウンド遊技において、それぞれ、大入賞口に進入した遊技球の数が１０個に達して各ラウンドのラウンド遊技が終了したものとする。その場合、獲得数表示２０ＳＨＫ１の値は、図１２－７（Ｇ）に示すように、４ラウンド開始時の「４５０」から「１５００」に更新される。

【０５５９】

そして、全１０ラウンドのラウンド遊技が終了すると、図１２－７（Ｈ）に示すようにエンディング演出が実行され、リザルト表示２０ＳＨによって、大当り遊技状態において付与された総賞球数が１５００個であることが報知される。

【０５６０】

ここで、この例では、１０ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数は１５００個であったところ、３ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生しているが、最終的な獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値が「１５００」のままである。しかしながら、１ラウンドのラウンド遊技において９個の入賞しかなかったため、最終的な獲得数表示２０ＳＨＫ１の値は「１５００」となっている。

【０５６１】

このような実施の形態によれば、所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合に、獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２との値による違和感が生じないようにすることができる。

【０５６２】

以上説明したように、特徴部１９ＳＨに関するパチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備える。また、パチンコ遊技機１は、遊技球が入賞容易な開放状態と、遊技球が入賞不能又は困難な閉鎖状態と、に変化可能な特別可変入賞球装置７を備える。また、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態から開放状態に変化させた後に閉鎖状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なＣＰＵ１０３を備える。また、パチンコ遊技機１は、一のラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したときに、オーバー入賞演出を実行可能な演出制御用ＣＰＵ１２０を備える。そして、画像表示装置５は、遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫ１と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示２０ＳＨＫ２と、を表示可能である。また、画像表示装置５は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２を視認不能又は困難にするエフェクト表示２０ＳＨＥＦを表示可能である。また、画像表示装置５は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が視認不能又は困難になっているときに、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの値を更新する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エフェクト表示２０Ｓ

ＨＥＦによって獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始する。

【０５６３】

このような構成によれば、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２を視認可能としたまま獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値を更新する場合よりも、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値が更新されたときに違和感が生じることを抑制することができる。

【０５６４】

また、上述したように、パチンコ遊技機１は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを備える。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞演出として、画像表示装置５による演出と、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる演出と、を実行可能である。

【０５６５】

このような構成によれば、オーバー入賞演出の演出効果を高めることができる。

【０５６６】

また、上述したように、画像表示装置５は、遊技球が特別可変入賞球装置７に入賞したときに、特別可変入賞球装置７に近い表示領域においてエフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示を開始し、エフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動させて獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２とを視認不能又は視認困難にする。

【０５６７】

このような構成によれば、特別可変入賞装置７に遊技球が進入したことについて、画像表示装置５における表示演出によって表現することができ、興趣を向上させることができる。また、エフェクト表示２０ＳＨＥＦにより獲得予定数表示２０ＳＨＫ２のみならず獲得数表示２０ＳＨＫ１も視認不能又は困難となるため、違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【０５６８】

また、上述したように、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦが移動しているときに視認可能であり、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が表示されている表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦが到達したときに視認不能又は視認困難となる。

【０５６９】

このような構成によれば、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が表示されている表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦが近づいたときに、自ずと獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が視界に入るため、エフェクト表示２０ＳＨＥＦに対する注目に起因して、値が更新される前の状態の獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２にも注目させることができる。

【０５７０】

また、上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が表示されている表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦが到達する前に、オーバー入賞演出を開始する。

【０５７１】

このような構成によれば、オーバー入賞演出が実行されることによりオーバー入賞が発生したことを事前に認識させることができるため、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が更新されたときに違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【０５７２】

また、上述したように、パチンコ遊技機１は、大当り当選確率が異なる複数種類の設定値「１」～「６」のうちのいずれかの設定値を設定可能である。そして、画像表示装置５は、設定された設定値を示唆する態様でオーバー入賞演出を実行可能である。

【０５７３】

このような構成によれば、オーバー入賞演出に対する注目を高めることができる。

【０５７４】

また、上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表

示が終了した後に、オーバー入賞演出を終了する。
【０５７５】
このような構成によれば、オーバー入賞演出が継続している状態で、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の更新された値が視認可能となるため、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が更新されたことに起因する違和感を、より効果的に抑制することができる。
【０５７６】
（特徴部１９ＳＨに関する変形例）
特徴部１９ＳＨに関する遊技機は、上記実施の形態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。
【０５７７】
例えば、不測の停電等によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号の付加、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。不測の停電等によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止しても、このような電源供給停止時処理が実行されることにより、ＣＰＵ１０３は、は、電断復旧後に、電断前の遊技を継続することができる。
【０５７８】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出を進行するための各種データをバックアップしていない。そのため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復旧後に、電断前の遊技の情報に基づく演出を継続することができない。
【０５７９】
例えば、ラウンド遊技中に不測の停電等によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復旧後に、ラウンド遊技に対応する演出を実行しない。その場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復旧後のラウンド遊技において、獲得数表示２０ＳＨＫ１、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の表示も行わないか、「？？？？／？？？？」といった具体的な値を表示しない態様で獲得数表示２０ＳＨＫ１、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２を表示する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復旧後のラウンド遊技において入賞が発生しても、画像表示装置５によるラウンド遊技に対応する演出を実行していないことから、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示を行わない。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復旧後の１ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したことを特定することができれば、画像表示装置５によるオーバー入賞演出を実行しない一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒやアタッカランプ９ｃによるオーバー入賞演出を実行可能である。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、オーバー入賞であることを通知する演出制御コマンドによって、オーバー入賞が発生したことを特定可能である。
【０５８０】
このような構成によれば、電断復旧後に獲得数表示２０ＳＨＫ１、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値を確認することができない状況において、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示を行わないことで違和感が生じないようにする一方で、オーバー入賞が発生すれば、その旨を報知することができる。
【０５８１】
（特徴部１９ＳＨに係る手段の説明）
（１）特徴部１９ＳＨにかかる遊技機は、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（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段と（例えば、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備えること等）、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能又は困難な第２状態と、に変化可能な可変入賞手段と（例えば、パチンコ遊技機１は、遊技球が入賞容易な開放状態と、遊技球が入賞不能又は困難な閉鎖状態と、に変化可能な特別可変入賞球装置７を備えること等）

、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態から開放状態に変化させた後に閉鎖状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なＣＰＵ１０３を備えること等）、一の前記ラウンド遊技において、所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と（例えば、パチンコ遊技機１は、一のラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したときに、オーバー入賞演出を実行可能な演出制御用ＣＰＵ１２０を備えること等）、を備え、前記表示手段は、遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する第１付与量表示と、前記有利状態において付与される予定の遊技用価値の付与量に関する第２付与量表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫ１と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示２０ＳＨＫ２と、を表示可能であること等）、前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、前記第２付与量表示を視認不能又は困難にする特定表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２を視認不能又は困難にするエフェクト表示２０ＳＨＥＦを表示可能であること等）、前記特定表示によって前記第２付与量表示が視認不能又は困難になっているときに、該第２付与量表示の値を更新し（例えば、画像表示装置５は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が視認不能又は困難になっているときに、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの値を更新すること等）、前記特定演出実行手段は、前記特定表示によって前記第２付与量表示が視認不能又は困難になる前に、前記特定演出を開始する（演出制御用ＣＰＵ１２０は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始すること等）、ことを特徴とする。

【０５８２】

このような構成によれば、第２付与量表示を視認可能としたまま第２付与量表示の値を更新する場合よりも、第２付与量表示の値が更新されたときに違和感が生じることを抑制することができる。

【０５８３】

（２）上記（１）の遊技機において、音声出力手段（例えば、パチンコ遊技機１は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを備えること等）、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記表示手段による演出と、前記音声出力手段による演出と、を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞演出として、画像表示装置５による演出と、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる演出と、を実行可能であること等）。

【０５８４】

このような構成によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

【０５８５】

（３）上記（１）又は（２）の遊技機において、前記表示手段は、遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、該可変入賞手段に近い表示領域において前記特定表示の表示を開始し、該特定表示を移動させて前記第１付与量表示と前記第２付与量表示とを視認不能又は困難にする（例えば、画像表示装置５は、遊技球が特別可変入賞球装置７に入賞したときに、特別可変入賞球装置７に近い表示領域においてエフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示を開始し、エフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動させて獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２とを視認不能又は視認困難にすること等）。

【０５８６】

このような構成によれば、可変入賞手段に遊技球が進入したことについて、表示手段における表示演出によって表現することができ、興趣を向上させることができる。また、特定表示により第２付与量表示のみならず第１付与量表示も視認不能又は困難となるため、違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【０５８７】
（４）上記（３）の遊技機において、前記第１付与量表示及び前記第２付与量表示は、前記特定表示が移動しているときに視認可能であり、該第１付与量表示及び該第２付与量表示が表示されている表示領域に前記特定表示が到達したときに視認不能又は困難になる（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦが移動しているときに視認可能であり、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が表示されている表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦが到達したときに視認不能又は視認困難となること等）。
【０５８８】
このような構成によれば、第１付与量表示及び第２付与量表示が表示されている表示領域に特定表示が近づいたときに、自ずと第１付与量表示及び第２付与量表示が視界に入るため、特定表示に対する注目に起因して、値が更新される前の状態の第１付与量表示及び第２付与量表示にも注目させることができる。
【０５８９】
（５）上記（４）の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記第１付与量表示及び前記第２付与量表示が表示されている表示領域に前記特定表示が到達する前に、前記特定演出を開始する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が表示されている表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦが到達する前に、オーバー入賞演出を開始すること等）。
【０５９０】
このような構成によれば、特定演出が実行されることにより所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことを事前に認識させることができるため、第２付与量表示が更新されたときに違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。
【０５９１】
（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り当選確率が異なる複数種類の設定値「１」～「６」のうちのいずれかの設定値を設定可能であること等）、を備え、前記特定演出実行手段は、前記設定手段によって設定された設定値を示唆する態様で前記特定演出を実行可能である（例えば、画像表示装置５は、設定された設定値を示唆する態様でオーバー入賞演出を実行可能であること等）。
【０５９２】
このような構成によれば、特定演出に対する注目を高めることができる。
【０５９３】
（７）上記（５）の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記特定表示の表示が終了した後に、前記特定演出を終了する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示が終了した後に、オーバー入賞演出を終了すること等）。
【０５９４】
このような構成によれば、特定演出が継続している状態で、第２付与量表示の更新された値が視認可能となるため、第２付与量表示が更新されたことに起因する違和感を、より効果的に抑制することができる。
【０５９５】
（時短状態への他の移行例）
また、上述した各特徴部や各変形例においては、時短状態への移行について、必ず特別可変入賞球装置７が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移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い。例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７を作動させることなく時短状態に移行するようにしてもよい。
【０５９６】
なお、上述した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよい

し、小当り図柄の一部としてもよい。
【０５９７】
また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。
【０５９８】
また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよく、その他の図柄である小当り図柄やはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。
【０５９９】
また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とする。但し、これら時短図柄の抽選確率は、第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。
【０６００】
また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口への入賞時のタイミングとしてよい。
【０６０１】
また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数を用いる場合は専用の乱数による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができ、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置７内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。
【０６０２】
なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。
【０６０３】
また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。
【０６０４】
また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングであればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態や高確率時においては実行されずに、低確率低ベース状態においてのみ実行される。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。
【０６０５】
また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。
【０６０６】
また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、第１特別図柄と第２特別図柄とで

、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。
【０６０７】
また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。
【０６０８】
また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。
【０６０９】
また、時短終了図柄の導出抽選を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。
【０６１０】
また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。
【０６１１】
また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。
【０６１２】
また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態における構造物の動作終了時のタイミングとなる。
【０６１３】
また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。
【０６１４】
また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。
【０６１５】
本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【０６１６】
また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。
【０６１７】
なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。
【０６１８】
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に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第１表示領域と、該第１表示領域の周りの領域であって該第１表示領域よりも狭い第２表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置５の表示領域は、第１表示領域２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域

２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第２表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能であること等）、少なくとも前記第１表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第１所定量に到達したことを報知する第１報知表示と、遊技用価値の付与量が第２所定量に到達したことを報知する第２報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示２０ＳＨＫＨとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）、

前記表示手段は、前記第１表示領域と前記第２表示領域とにおいて、前記報知表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示可能であること等）、

さらに、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１４－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１４－１３及び図１４－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル

期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１４－２７及び図１４－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）遊技機が挙げられる。
【０６１９】
このような構成によれば、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。さらに、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第２の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。
【０６２０】
つまり、文字を形成する線によって囲われた特定領域から背景映像が視認不可能とされ、報知表示に用いられる文字は、付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であるとともに、特定領域から背景映像が視認可能とされるため、付与量表示は小さい文字でありながら常に確認しやすくできる一方、報知表示は所定量に到達した旨を大きい文字で背景映像を隠すことなく表示できるとともに、遊技価値の付与速度を低下させる調整（例えば、変動パターン選択において遊技価値の付与速度を低下させない場合よりも可変表示時間が長くなるようにする調整）が実行されたときに該調整に応じた演出が行われるため、短期間に過度の遊技価値が付与されることを防ぎながら遊技興趣の低下を防止できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者が遊技用価値の付与量を把握しやすく所定量に到達したことを認識しやすく適度な射幸性で遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。
【０６２１】
また、付与量表示と調整手段とを関連付けてもよい。例えば、調整手段により付与速度が低下した場合としていない場合とで、付与量表示の表示態様を変更させてもよい。この場合、付与量表示の色を変化させたり、表示する大きさを変化させることで速度を認識できるようにするのが好ましい。
【０６２２】
さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１４－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４

－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、
前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１４－１３及び図１４－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１４－２７及び図１４－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。
【０６２３】
（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。
【０６２４】
［形態］
形態１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と
前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１４－１３及び図１４－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、を備え、
前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第２の値から前記第１の値へ更新する（例えば、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態フラグを「１」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が０となったことに基づいて出玉状態フラグを「０」にセットする部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。
【０６２５】

特徴部１６２ＳＧの形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、
可変表示を実行し、可変表示結果が特定結果（例えば、大当り）となったときに前記有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記調整手段は、前記所定数値データが前記第２の値であるときにおいて実行される可変表示の可変表示期間が、前記所定数値データが前記第１の値であるときにおいて実行される可変表示の可変表示期間よりも長くなるように調整する（例えば、図１４－８に示すように、出玉状態フラグの値が「１」や「２」であるとき（第１高出玉状態や第２高出玉状態であるとき）は、出玉状態フラグの値が「０」であるとき（低出玉状態であるとき）よりも各変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示期間が長くなることによって所定数値データが第２の値であるときにおいて発生する有利状態の時間間隔を長くできるので、所定数値データが第２の値であるときにおける遊技価値の付与速度を、有利状態にて付与される遊技価値を低減することなく低下させることができる。

【０６２６】
特徴部１６２ＳＧの形態３の遊技機は、形態１または形態２に記載の遊技機であって、
前記有利状態は、遊技価値が付与可能である付与可能期間（例えば、図１４－２０に示すように、大入賞口が開放状態となる各ラウンド遊技の期間）と遊技価値が付与不能である付与不能期間（例えば、図１４－２０に示すように、大入賞口が閉鎖状態となるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間）とを含み、
前記調整手段は、前記所定数値データが前記第２の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間を前記所定数値データが前記第１の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間よりも長くなるように調整する（例えば、図１４－２１に示すように、出玉状態フラグの値が「１」や「２」である場合は、出玉状態フラグの値が「０」である場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング期間が長く設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技価値が付与されない付与不能期間が長くなることによって、所定数値データが第２の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【０６２７】
特徴部１６２ＳＧの形態４の遊技機は、形態１～形態３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利状態を、第１有利状態（例えば、確変大当りＢ）と該第１有利状態よりも付与される遊技価値の大きさが大きい第２有利状態（例えば、確変大当りＡ）のいずれとするかを決定可能な有利状態種別決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４－１６に示す特別図柄通常処理において大当り種別を決定する処理（ステップ１６２ＳＧＳ１５４）を実行する部分）を備え、
前記調整手段は、前記所定数値データが前記第２の値であるときにおいて前記有利状態種別決定手段によって前記第１有利状態が決定される割合が、前記所定数値データが前記第１の値であるときにおいて前記有利状態種別決定手段によって前記第１有利状態が決定される割合よりも高くなるように調整する（例えば、変形例１６２ＳＧ－１に示すように、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り種別として確変大当りＡの決定割合を低下させるとともに確変大当りＢの決定割合を高める部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定数値データが第２の値であるときにおいては付与される遊技価値の大きさが小さい第１有利状態が決定されやすくなるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて付与される遊技価値の大きさを低減できるので、結果として所定数値データが第２の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【０６２８】
特徴部１６２ＳＧの形態５の遊技機は、形態１～形態４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記調整手段は、前記所定数値データが前記第２の値であるときにおいて前記有利期間終了決定手段によって有利期間の終了が決定される割合が、前記所定数値データが前記第１の値であるときにおいて前記有利期間終了決定手段によって有利期間の終了が決定される割合よりも高くなるように調整する（例えば、変形例１６２ＳＧ－２に示すように、高出玉状態において低出玉状態よりも大当り種別を非確変大当りに決定する割合を高める部分や、高出玉状態において低出玉状態よりも転落抽選に当選する割合を高める部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定数値データが前記第２の値であるときにおいては有利期間の終了が決定され易くなって通常状態に制御されやすくなるため、特別状態を介して連続する有利状態の発生回数を低減することができるので、結果として所定数値データが前記第２の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。
【０６２９】
特徴部１６２ＳＧの形態６の遊技機は、形態１～形態５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第１の値から前記第２の値へ更新された後に前記有利期間において発生した前記有利状態の発生回数が終了判定回数に達したことである（例えば、変形例１６２ＳＧ－３に示すように、第１高出玉状態や第２高出玉状態に制御されてから１００回の可変表示が実行されたことを条件に第１高出玉状態や第２高出玉状態を低出玉状態に制御する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定数値データが第１の値から前第２の値へ更新された後において終了判定回数の有利状態が有利期間において発生したときに調整を終了することができる。
【０６３０】
特徴部１６２ＳＧの形態７の遊技機は、形態１～形態６のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示を実行し、可変表示結果が特定結果（例えば、大当り）となったときに前記有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第１の値から前記第２の値へ更新された後に実行された可変表示の回数が終了判定回数に達したこと（例えば、判定後可変表示残回数としてセットされた値である「１００」が１００回の可変表示の実行によって「０」となること）である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば所定数値データが第１の値から前第２の値へ更新された後において終了判定回数の可変表示が実行されたときに調整を終了することができる。
【０６３１】
特徴部１６２ＳＧの形態８の遊技機は、形態１～形態７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第１の値から前記第２の値へ更新された後に遊技に使用された遊技価値の大きさが終了判定の大きさに達したことである（例えば、変形例１６２ＳＧ－４に示すように、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、１０００球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」にセットする部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定数値データが第１の値から前第２の値へ更新された後において遊技に使用された遊技価値の大きさが終了判定の大きさに達したときに調整を終了するこ

とができる。
【０６３２】
特徴部１６２ＳＧの形態９の遊技機は、形態１～形態８のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技機への電力供給が停止されても前記所定数値データの値を保持可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、
遊技機への電力供給が開始されたときに、所定条件の成立にもとづいて前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化手段（例えば、パチンコ遊技機１の起動時にＣＰＵ１０３が図１４－１１に示す遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していないことにもとづいて（ステップＳ３；Ｎ）、ステップＳ６ａ及びステップＳ６ｂの処理を実行する部分）と、
を備え、
前記初期化手段によって前記記憶手段の記憶内容が初期化された場合に、前記所定数値データに前記第１の値が設定される（例えば、図１４－１１に示すように、ＣＰＵ１０３がステップＳ６ｂの処理にて出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「０」をセットする部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源供給開始時に調整が行われてしまうことを防ぐことができる。
【０６３３】
特徴部１６２ＳＧの形態１０の遊技機は、形態１～形態９のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技機への電力供給が停止されても前記所定数値データの値を保持可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、
遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に保持された前記所定数値データの値にもとづいて前記所定数値データを復旧する（例えば、パチンコ遊技機１の起動時にＣＰＵ１０３が図１４－１１に示す遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していれば（ステップＳ３；Ｙ）、バックアップデータによる出玉状態フラグの更新処理を含む復旧処理（ステップＳ４）を実行することにより、電断発生時に高出玉状態であった場合には高出玉状態に復旧し、電断発生時に低出玉状態であった場合には低出玉状態に復旧する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断の発生時の所定数値データが第２の値であれば、電断復旧時に調整を継続することができる。
【０６３４】
特徴部１６２ＳＧの形態１１の遊技機は、形態１～形態１０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定数値データが前記第２の値であることを報知可能な報知手段（例えば、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において、ステップＳ１６２ＳＧ０６の処理で出玉状態フラグの値を「１」にセットした後に、ステップ１６２ＳＧ０８の処理で高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯を開始する部分）を備える、
ことを特徴としている。
所定数値データが第２の値であることにより調整がおこなわれていることを認識することができる。
【０６３５】
特徴部１６２ＳＧの形態１２の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記遊技制御手段によって発光が制御される複数の発光部（例えば、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１）を有する発光手段と、を備え、
前記報知は、前記発光部を発光させることによって行われる（例えば、高出玉状態報知

ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯によって高出玉状態を報知する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段による他の発光部と共通した発光制御によって報知を行うことができる。
【０６３６】
特徴部１６２ＳＧの形態１３の遊技機は、形態１～形態１２のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１４－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１４－２７及び図１４－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定数値データが第２の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。
【０６３７】
特徴部１６２ＳＧの形態１４の遊技機は、形態１～形態１３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆可能な特定演出（例えば、リーチ演出）と、該特定演出の実行を予告する予告演出（例えば、先読予告演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第２の値から前記第１の値へ更新される前の所定期間において、前記予告演出の実行を制限する（例えば、図１４－２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理のステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂの処理において判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定し、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ；Ｙ）は先読予告演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定数値データが第２の値から第１の値に更新されたことにより調整が実行されなくなることによって予告演出が不適設となってしまうことを防止できる。
【０６３８】
（特徴部１０９ＳＧに関する説明）
次に、本発明の実施の形態における特徴部１０９ＳＧ（以下、本特徴部１０９ＳＧと略記する）について説明する。
【０６３９】
従来の遊技機には、特開２０１３－９９５７２号公報（特許文献１）に記載の遊技機として、可動体の動作（特定演出の実行）によって演出結果を報知可能であり、演出音を出力可能なスピーカ（音出力手段）を備えているものがある。
【０６４０】
特許文献１に記載の遊技機としては、特定演出を実行するよりも前の期間において可動

体を繰り返し動作させることより特定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、該示唆演出を実行することで特定演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させるものが考えられる。更に、このような遊技機としては、特定演出よりも所定期間前に示唆演出としての可動体の繰り返し動作を終了し、該所定期間の前後でスピーカから出力される演出音の種類を異ならせる（スピーカから出力される演出音の種類を変化させる）ことによって遊技興趣を向上させることが考えらえるが、該所定期間の前後ではこれらスピーカから出力される演出音の種類が変化していることが可動体の動作によって認識され難くなってしまうという問題が有る。

【０６４１】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易い遊技機を提供することを目的とする。

【０６４２】

図１３－１は、本特徴部１０９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。図１３－１に示すように、本特徴部１０９Ｓのパチンコ遊技機１においては、遊技盤２とその背面側に設けられている画像表示装置５との間に可動体ユニット１０９ＳＧ４００が設けられている。

【０６４３】

該可動体ユニット１０９ＳＧ４００は、図１３－３（Ａ）に示すように、基台１０９ＳＧ４１０を有している。該基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の中央部には第１可動体１０９ＳＧ４０１が、基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の左部には第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌが、基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の右部には第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが、それぞれ配置されている。

【０６４４】

また、該可動体ユニット１０９ＳＧ４００には、第１可動体１０９ＳＧ４０１を動作させるための第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１と、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌを動作させるための第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２と、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを動作させるための第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３と、を有している。このため、本特徴部１０９ＳＧにおける第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとは、第１可動体１０９ＳＧ４０１とは個別に動作可能となっている。また、第１可動体１０９ＳＧ４０１の所定位置（例えば、第１可動体１０９ＳＧ４０１の上部位置）には、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が内蔵されている。

【０６４５】

これら第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒのうち、第１可動体１０９ＳＧ４０１は、第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１の駆動によって、画像表示装置５の下方位置である退避位置（図１３－３（Ａ）参照）から、該退避位置よりも上方の示唆位置（図１３－３（Ｂ）参照）、該示唆位置よりも上方であり画像表示装置５の正面位置でもある演出位置（図１３－３（Ｃ）参照）に移動可能となっている。

【０６４６】

尚、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとは、第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２と第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３との駆動により、画像表示装置５の下方位置である退避位置（図１３－３（Ａ）参照）から、演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置（図１３－３（Ｃ）参照）に移動可能となっている。

【０６４７】

尚、本特徴部１０９ＳＧでは、図１３－３（Ａ）～図１３－３（Ｃ）に示すように、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第１状態、第１可動体１０９ＳＧ４０１が示唆位置に位置している一方で、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ及び第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが退避位置に位置している状態を可動体ユニッ

ト１０９ＳＧ４００の第２状態、第１可動体１０９ＳＧ４０１が演出位置に位置しており、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ及び第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが該演出位置に位置している第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第３状態とする。

【０６４８】

図１３－４（Ａ）は、本特徴部１０９ＳＧ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１３－４（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。

【０６４９】

図１３－４（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４Ａ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４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））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。

【０６５０】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、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。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１３－４（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０６５１】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１３－４（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「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第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「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第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「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。

【０６５２】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１におけ

る現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０６５３】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当り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。

【０６５４】

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指定コマンドと同様のＥＸＴ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ＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定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、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０６５５】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂ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。

【０６５６】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０６５７】

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。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０６５８】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨ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Ｃ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０６５９】

尚、図１３－４（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０６６０】

図１３－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１３－５に示すように、本特徴部１０９ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こ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。

【０６６１】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１３－１０に示す遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０６６２】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０６６３】

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可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０６６４】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０６６５】

図１３－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本特徴部１０９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図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特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０６６６】

特図表示結果判定テーブル１は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０６６７】

本特徴部１０９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０６６８】

特図表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、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か否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１０９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、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（本特徴部１０９ＳＧでは約１／３００）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（本特徴部１０９ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブル１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、判定用データ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。

【０６６９】

また、図１３－６（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル２の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０６７０】

本特徴部１０９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【０６７１】

特図表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１０９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第

２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０６７２】

図１３－７（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１０９ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、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たときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類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。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０６７３】

ここで、本特徴部１０９ＳＧにおける大当り種別について、図１３－７（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１０９ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において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「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０６７４】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるランドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当りＣ」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【０６７５】

また、特に図示はしないが、本特徴部１０９ＳＧにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が０．１秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【０６７６】

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

【０６７７】
一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部１０９ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。
【０６７８】
図１３－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【０６７９】
尚、図１３－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。
【０６８０】
よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。
【０６８１】
尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。
【０６８２】
図１３－８は、本特徴部１０９ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１０９ＳＧ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「大当り」や「小当り」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。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「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」で飾り図柄の変動表示態様が「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「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０６８３】

大当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、本特徴部１０９ＳＧ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、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。

【０６８４】

尚、本特徴部１０９ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。

【０６８５】

図１３－８に示すように、本特徴部１０９ＳＧ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可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０６８６】

また、本特徴部１０９ＳＧ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。

【０６８７】

図１３－９は、本特徴部１０９ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１０９ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０６８８】

具体的には、図１３－９に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα１大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチα２大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチβ１大当りの変動パターン）とＰＢ１－５（スーパーリーチβ２大当りの変動パターン）とから決定する。

【０６８９】

また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα１大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチα２大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチβ１大当りの変動パターン）とＰＢ１－５（スーパーリーチβ２大当りの変動パターン）とから決定する。

【０６９０】

尚、図１３－９に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１に対する判定値の割当数は同一である一方で、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－５に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１に２個、ＰＢ１－２に４５個、ＰＢ１－３に１５０個、ＰＢ１－４に３００個、ＰＢ１－５に５００個の判定値がそれぞれ割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に２個、ＰＢ１－２に３０個、ＰＢ１－３に１３５個、ＰＢ１－４に３１５個、ＰＢ１－５に５１５個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部１０９ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβ１、β２の変動パターンであるＰＢ１－４またはＰＢ１－５に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０６９１】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部１０９ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＣとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りＣであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【０６９２】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該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をＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とから決定する。

【０６９３】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とから決定する。

【０６９４】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とから決定する。

【０６９５】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はず

れの変動パターン）とから決定する。
【０６９６】
つまり、本特徴部１０９ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。
【０６９７】
尚、図１３－２８～図１３－３５に示すように、本特徴部１０９ＳＧにおけるスーパーリーチα１の可変表示（変動パターンＰＡ２－２、ＰＢ１－２の可変表示）は、特図可変表示時間が４０秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチα２の可変表示（変動パターンＰＡ２－３、ＰＢ１－３の可変表示）は、特図可変表示時間が５０秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＢとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ１の可変表示（変動パターンＰＡ２－４、ＰＢ１－４の可変表示）は、特図可変表示時間が６０秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ２の可変表示（変動パターンＰＡ２－５、ＰＢ１－５の可変表示）は、特図可変表示時間が６０秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとのバトル演出を実行する可変表示である。
【０６９８】
そして、図１３－９に示すように、本特徴部１０９ＳＧにおける各可変表示の大当り期待度としては、スーパーリーチβ２の大当り期待度が最も高く設定されており、以降、スーパーリーチβ１、スーパーリーチα２、スーパーリーチα１、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当り期待度が高く設定されている（本特徴部１０９ＳＧにおける各可変表示での大当り期待度：スーパーリーチβ２＞スーパーリーチβ１＞スーパーリーチα２＞スーパーリーチα１＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。
【０６９９】
つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部１０９ＳＧでは、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される味方キャラクタが味方キャラクタＡと味方キャラクタＢのどちらであるか、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される敵キャラクタが敵キャラクタＡと敵キャラクタＢのどちらであるかの組み合わせによって大当り期待度が異なっている。
【０７００】
本特徴部１０９ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１３－１０に示すような遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０が設けられている。図１３－１０に示す遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５とを備えている。
【０７０１】
第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽

出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０７０２】

第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０７０３】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０７０４】

普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０７０５】

遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況など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、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２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。

【０７０６】

遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３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。

【０７０７】

遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４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。ここで、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアによ

り更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。
【０７０８】
遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【０７０９】
遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技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、遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５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。
【０７１０】
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１３－１１（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１９０が設けられている。図１３－１１（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１０９ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１０９ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１０９ＳＧ１９４とを備えている。
【０７１１】
演出制御フラグ設定部１０９ＳＧ１９１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１０９ＳＧ１９１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。
【０７１２】
演出制御タイマ設定部１０９ＳＧ１９２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１０９ＳＧ１９２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。
【０７１３】
演出制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１９３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１０９ＳＧ１９３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。
【０７１４】
演出制御バッファ設定部１０９ＳＧ１９４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１０９ＳＧ１９４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。
【０７１５】
本特徴部１０９ＳＧでは、図１３－１１（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１０９ＳＧ１９４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１０９ＳＧ１９４Ａ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、可変表示中の第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１０９ＳＧ１９４Ａ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、可変表示中の第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１０９ＳＧ１９４Ａ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。

【０７１６】

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」）の可変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、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【０７１７】

更に、本特徴部１０９ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａには、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を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【０７１８】

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、先読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○）の保留記憶表示が画像表示装置５の下部に設けられている第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示され、先読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（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当りとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【０７１９】

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１０９ＳＧ１９４Ａ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１０９ＳＧ１９４Ａ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。

【０７２０】

図１３－１１（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａに格納

されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変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、該開始する可変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、該開始する可変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１３－１１（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可変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、その時点において可変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。

【０７２１】

次に、図５のステップＳ１０１において実行される本特徴部１０９ＳＧの始動入賞判定処理について、図１３－１２にもとづいて説明する。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がオン状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ１０９ＳＧＳ１０１ａ；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（ステップ１０９ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１０９ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１０９ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０３）。

【０７２２】

ステップ１０９ＳＧＳ１０１ａにて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ１０９ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ１０９ＳＧＳ１０２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（ステップ１０９ＳＧＳ１０２；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がオン状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０１ｂ）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ１０９ＳＧＳ１０１ｂ；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（ステップ１０９ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１０９ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１０９ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０６）。

【０７２３】

ステップ１０９ＳＧＳ１０３，ステップ１０９ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、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（ステップ１０９ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、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保留記憶数カウント値は、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（ステップ１０９ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０７２４】

ステップ１０９ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４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（ステップ１０９ＳＧＳ１０９）。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（ステップ１０９ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａ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、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０７２５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当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可変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、ステップ１０９ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変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。

【０７２６】

ステップ１０９ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ１０９ＳＧＳ１１１）。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。

【０７２７】

ステップ１０９ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ１０９ＳＧＳ１１２）。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（ステップ１０９ＳＧＳ１１３）。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。

【０７２８】

ステップ１０９ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「

１」であれば（ステップ１０９ＳＧＳ１１４；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（ステップ１０９ＳＧＳ１１５）、ステップ１０９ＳＧＳ１０４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（ステップ１０９ＳＧＳ１１４；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（ステップ１０９ＳＧＳ１１６）、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。

【０７２９】

図１３－１３（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１３－１２のステップ１０９ＳＧＳ１１２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。本特徴部１０９ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図５のステップＳ２２、図１３－１１）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図５のステップＳ２３、図１３－１２）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がステップ１０９ＳＧＳ１１２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停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」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、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０７３０】

図１３－１３（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２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（ステップ１０９ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態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あり時短フラグがオン状態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。

【０７３１】

ステップ１０９ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１３－６に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ１０９ＳＧＳ１２２）。その後、図１３－１２のステップ１０９ＳＧＳ１０９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所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ１０９ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブル１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可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０７３２】

ステップ１０９ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり

、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ１０９ＳＧＳ１２３；Ｎ）、図１３－６に示す特図表示結果判定テーブル２を選択してセットする（ステップ１０９ＳＧＳ１２４）。その後、図１３－１２のステップ１０９ＳＧＳ１０９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所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１２５）。

【０７３３】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ１０９ＳＧＳ１２５；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１０９ＳＧＳ１２６）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１０９ＳＧＳ１２７）して、ステップ１０９ＳＧＳ１３８に進む。

【０７３４】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１０９ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、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（ステップ１０９ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ１０９ＳＧＳ１２９；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、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ１０９ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１０９ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０７３５】

尚、本特徴部１０９ＳＧ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、保留記憶数が３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、保留記憶数が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Ｃが予め用意されているが、図１３－９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０～５９９までの６００個の判定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０～６９９までの７００個の判定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０～７９９までの８００個の判定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９０１～９９７までの９７個の判定値が割り当てられている。

【０７３６】

このため、ステップ１０９ＳＧＳ１２６において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。

【０７３７】

また、ステップ１０９ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ１０９ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１３－１３（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、

大当り種別を判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当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、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０７３８】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１０９ＳＧＳ１３３）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１３４ａ）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ１０９ＳＧＳ１３４ａ；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットして（ステップ１０９ＳＧＳ１３５）、ステップ１０９ＳＧＳ１３８に進む。

【０７３９】

また、判定した大当り種別が確変大当りである場合（ステップ１０９ＳＧＳ１３４ａ；Ｎ）は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットして（ステップ１０９ＳＧＳ１３６）、ステップ１０９ＳＧＳ１３８に進む。

【０７４０】

ステップ１０９ＳＧＳ１２７，ステップ１０９ＳＧＳ１３０，ステップ１０９ＳＧＳ１３１，ステップ１０９ＳＧＳ１３５，ステップ１０９ＳＧＳ１３６の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値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（ステップ１０９ＳＧＳ１３８）。本特徴部１０９ＳＧでは、図１３－１３（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）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。

【０７４１】

その後、ステップ１０９ＳＧＳ１３８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（ステップ１０９ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０７４２】

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図１３－１４は、コマンド解析処理として、図６のステップＳ７５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１３－１４に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２１）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ１０９ＳＧＳ２２１；Ｎ）、コマンド解析処理を終了する。

【０７４３】

ステップ１０９ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２２）。

【０７４４】

ステップ１０９ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２４）。

【０７４５】

ステップ１０９ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２６）。ステップ１０９ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２７）。ステップ１０９ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２８）。

【０７４６】

ステップ１０９ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２３０）。

【０７４７】

ステップ１０９ＳＧＳ２２２において受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２２；Ｙ）や、ステップ１０９ＳＧＳ２２４において受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２６において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２７において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２７；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２８において受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドである場合（１０９ＳＧＳ２２８；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２３０において受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２３０；Ｙ）は、受信コマンドを、図１３－１１に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１０９ＳＧＳ２３３）、ステップ１０９ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０７４８】

尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに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）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【０７４９】

ステップ１０９ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ１０９ＳＧＳ２３４）、ステップ１０９ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０７５０】

特に本特徴部１６２ＳＧＳ２３４の処理では、受信コマンドが第１出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が低出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「０」にセット（更新）し、受信コマンドが第２出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第１高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「１」にセット（更新）し、受信コマンドが第３出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第２高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「２」にセット（更新）する。

【０７５１】

尚、本特徴部１０９ＳＧのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかで

ある場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【０７５２】

図１３－１５は、先読予告設定処理として、図５のステップＳ１６１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１３－１５に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａをチェックし（ステップ１０９ＳＧＳ２４１）、保留表示フラグがセットされていない保留記憶（エントリ）が有るか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ａ）。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ａ；Ｎ）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保留記憶が有る場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ａ；Ｙ）は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ｂ）。

【０７５３】

尚、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が２であるか否か（可変表示の実行中であるか否か）と、演出制御プロセスフラグの値が２であれば、実行中の可変表示のプロセスデータの内容を参照し、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定すればよい。

【０７５４】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中である場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ｂ；Ｙ）はステップ１０９ＳＧＳ２５０に進み、スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ｂｂ；Ｎ）は、更に、該エントリ（保留表示フラグがセットされていないエントリ）に格納されている図柄指定コマンドは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ａ）。該エントリに格納されている図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ａ；Ｙ）は、ステップ１０９ＳＧＳ２５０に進み、該エントリに格納されている図柄指定コマンドがはずれまたは大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ａ；Ｎ）は、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンド（はずれを示す図柄指定コマンド）であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ｂ）。

【０７５５】

該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドではない場合、すなわち、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ｂ；Ｎ）は、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４４）。

【０７５６】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ１０９ＳＧＳ２４４において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読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（ステップ１０９ＳＧＳ２４５）。

【０７５７】

ステップ１０９ＳＧＳ２４５においては、例えば、図１３－１６に示すような決定割合で先読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１３－１６に示す決定割合の設定例では、ステップ１０９ＳＧＳ２４４の処理において特定した大当り種別に応じて、先読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。

【０７５８】
具体的には、先読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及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、先読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１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）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形（☆）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。
【０７５９】
また、図１３－１６に示すように、大当り種別が「確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。
【０７６０】
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感を高めることができる。
【０７６１】
尚、本特徴部１０９ＳＧでは、可変表示結果が大当りである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。
【０７６２】
また、ステップ１０９ＳＧＳ２４３ｂにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ｂ；Ｙ）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４７）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがＣ６００Ｈであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０１Ｈであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０２Ｈであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。
【０７６３】
そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ１０９ＳＧＳ２４７において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４８）。
【０７６４】
ステップ１０９ＳＧＳ２４８においては、例えば、図１３－１６に示すような決定割合で先読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１３－１６に示す決定割合の設定例では、ステップ１０９ＳＧＳ２４７の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行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。
【０７６５】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。

【０７６６】

図１３－１６に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【０７６７】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。

【０７６８】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【０７６９】

更に、可変表示結果が「大当り」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【０７７０】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当り（確変大当り）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【０７７１】

このような設定により、先読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または表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く

、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当り」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【０７７２】

ステップ１０９ＳＧＳ２４８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１０９ＳＧＳ２４７において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４９）。

【０７７３】

ステップ１０９ＳＧＳ２４５の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２４９；Ｙ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ１０９ＳＧＳ２４６）。具体的には、ステップ１０９ＳＧＳ２４５またはステップ１０９ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「１」をセットし、ステップ１０９ＳＧＳ２４５またはステップ１０９ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「２」をセットした後、ステップ１０９ＳＧＳ２５２に進む。

【０７７４】

また、ステップ１０９ＳＧＳ２４９において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２４９；Ｎ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「０」をセットした後（ステップ１０９ＳＧＳ２５０）、ステップ１０９ＳＧＳ２５２に進む。

【０７７５】

また、前述したように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ｂ；Ｙ）や、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ａ）においても、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「０」をセットした後（ステップ１０９ＳＧＳ２５０）、ステップ１０９ＳＧＳ２５２に進む。

【０７７６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ１０９ＳＧＳ２５２）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「０」、「１」、「２」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じて、図１３－１７に示すように、画像表示装置５の下方位置に設けられている第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕの保留表示が更新される。

【０７７７】

具体的には、図１３－１７に示すように、第１特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、図１３－１７に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第１特図保留記憶数が２つであれば、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様に

て第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示される。

【０７７８】

また、第２特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第１特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第２特図保留記憶数が２つであれば、例えば、図１３－１７に示すように、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、１の保留記憶表示が「○」の表示態様、１の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。

【０７７９】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図１３－１７に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部１０９ＳＧでは画面の中央方向）にシフトする。

【０７８０】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの保留記憶にもとづいて、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示されるようになる。

【０７８１】

尚、本特徴部１０９ＳＧにおいては、ステップ１０９ＳＧＳ２５２の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【０７８２】

また、本特徴部１０９ＳＧでは、ステップ１０９ＳＧＳ２４２において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ１０９ＳＧＳ２４２において第１特図と第２特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第１特図保留記憶にも第２特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行

の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「１」または「２」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第１特図の保留記憶の保留表示と第２特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【０７８３】

また、本特徴部１０９ＳＧでは、前述のように第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【０７８４】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第１特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【０７８５】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第２特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【０７８６】

図１３－１８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、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２７１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１０９ＳＧＳ２７２）。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。

【０７８７】

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。

【０７８８】

また、ステップ１０９ＳＧＳ２７１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フ

ラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２７３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１０９ＳＧＳ２７４）。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。

【０７８９】

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。

【０７９０】

ステップ１０９ＳＧＳ２７２またはステップ１０９ＳＧＳ２７４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（ステップ１０９ＳＧＳ２７５）。

【０７９１】

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（ステップ１０９ＳＧＳ２７６）。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。

【０７９２】

尚、本特徴部１０９ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、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小当りに該当する第６可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０７９３】

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。

【０７９４】

そして、ステップ１０９ＳＧＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１０９ＳＧＳ２８２）。

【０７９５】

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

【０７９６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ１０９ＳＧＳ２８３）。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。

【０７９７】

尚、本特徴部１０９ＳＧ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。

【０７９８】

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（ステップ１０９ＳＧＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに第１時間を設定する（ステップ１０９ＳＧＳ２８５）。尚、第１時間は例えば３３ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該第１時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される（図１３－２０参照）。

【０７９９】

また、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（ステップ１０９ＳＧＳ２８７）。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（ステップ１０９ＳＧＳ２８７；Ｙ）は、可動体制御タイマに第２時間を設定する（ステップ１０９ＳＧＳ２８８）。尚、第２時間は例えば１ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該第１時間が経過する毎に第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１、第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２、第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３の制御を行う。これにより、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの移動制御が実現される（図１３－２０参照）。

【０８００】

ステップ１０９ＳＧＳ２８８の実行後、または、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はない場合（ステップ１０９ＳＧＳ２８７；Ｎ）、演出制御用

ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ１０９ＳＧＳ２８６）。

【０８０１】

図１３－１９は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ１０９ＳＧＳ３０１，ステップ１０９ＳＧＳ３０２，ステップ１０９ＳＧＳ３０３）。また、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０３ｂ；Ｙ）は、可動体制御タイマの値を－１する（ステップ１０９ＳＧＳ３０３ｃ）。

【０８０２】

尚、ステップ１０９ＳＧＳ３０３ｃの実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０３ｂ；Ｎ）は、ステップ１０９ＳＧＳ３０６に進む。

【０８０３】

ステップ１０９ＳＧＳ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ１０９ＳＧＳ３０７）。即ち、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ことによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ１０９ＳＧＳ３０８）。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、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ａ）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｂ）。

【０８０４】

ステップ１０９ＳＧＳ３０９ａまたはステップ１０９ＳＧＳ３０９ｂの処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｆ）。

【０８０５】

当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｆ；Ｙ）は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する（１０９ＳＧＳ３０９ｇ）。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｇ；Ｙ）は、プロセスデータの内容に従って第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１、第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２、第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３を駆動さる（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｈ）。そして、可動体制御タイマを再セット（可動体制御タイマに再度第２時間をセット）してステップ１０９ＳＧＳ３１０に進む（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｉ）。

【０８０６】

尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｆ；Ｎ）と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｇ；Ｎ）は、ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｈとステップ１０９ＳＧＳ３０９ｉの処理を実行せずにステップ１０９ＳＧＳ３１０に進む。

【０８０７】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ１０９ＳＧＳ３１０）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ１０９ＳＧＳ３１０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面（前回の画像の更新時点から３３ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像デ

ータを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ１０９ＳＧＳ３１１）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御（動画の表示制御）が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第１時間を再セットする（ステップ１０９ＳＧＳ３１２）。

【０８０８】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１０９ＳＧＳ３１０；Ｎ）、ステップ１０９ＳＧＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ１０９ＳＧＳ３１３）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、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１０９ＳＧＳ３１５）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ１０９ＳＧＳ３１４；Ｙ）、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１０９ＳＧＳ３１５）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【０８０９】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ１０９ＳＧＳ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【０８１０】

次に特徴部１０９ＳＧにおけるスーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図１３－２１～図１３－２４に基づいて説明する。

【０８１１】

先ず、図１３－２１、図１３－２２に示すように、スーパーリーチα１及びスーパーリーチα２の可変表示については、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出が開始されると、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間にて画像表示装置５に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチα１のリーチ演出であれば味方キャラクタＡと敵キャラクタＡ、スーパーリーチα２のリーチ演出であれば味方キャラクタＡと敵キャラクタＢ）の拡大表示が実行される。

【０８１２】

具体的には、第１拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率（１倍）から表示倍率ｍ１まで等速で拡大していき、第２拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率ｍ１から表示倍率ｍ２まで等速で拡大していき、第３拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率ｍ２から表示倍率ｍ３まで等速で拡大していく。そして、第３拡大表示期間が終了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率をｍ３で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

【０８１３】

尚、本特徴部１０９ＳＧでは、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図１３－２１及び図１３－２２に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率ｍ１との間の差が最も大きく、表示倍率ｍ２と表示倍率ｍ３との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部１０９ＳＧでは、キャラクタ画像の拡大速度については、第１拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第３拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第１拡大表示期間＞第２拡大表示期間＞第３拡大表示期間）。尚、本特徴部１０９ＳＧにおいて「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

【０８１４】

以降、本特徴部１０９ＳＧでは、前述した第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間Ｔ２、第３拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率をｍ３で維持する所定期間とを併せた期間を期間Ｔ３と呼称する場合がある。

【０８１５】

尚、図１３－２１に示すように、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、可変表示結果が大当りとなる場合であれば、期間Ｔ３の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当りであることを報知する演出として、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置から演出位置に移動させるとともに第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとを第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第１状態から第３状態に変化させた後）、暫くしてから第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを各退避位置に移動させる（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第３状態から第１状態に変化させる）可動体動作演出Ａを実行する。

【０８１６】

一方で、図１３－２２に示すように、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間Ｔ３の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

【０８１７】

以降、本特徴部１０９ＳＧでは、可動体演出Ａ及びはずれ報知演出の実行期間を期間Ｔ４と呼称する場合がある。これら期間Ｔ２～期間Ｔ４については、期間Ｔ３が最も短い期間であり、期間Ｔ４が最も長い期間となっている（期間Ｔ２～期間Ｔ４の長さ：期間Ｔ４＞期間Ｔ２＞期間Ｔ３）。

【０８１８】

また、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出Ａ及び可動体動作演出Ａ（可変表示結果が大当りの場合のみ）として、画像表示装置５においてエフェクト画像の表示も行う。

【０８１９】

具体的には、図１３－２１及び図１３－２２に示すように、画像表示装置５では、前述した期間Ｔ２（第１拡大表示期間と第２拡大表示期間）に亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて移動する可動体動作示唆演出Ａが実行される。

【０８２０】

更に、可変表示結果が大当りとなる場合は、前述した可動体動作演出Ａの一部として、期間Ｔ４に亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１から複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ２にて画像表示装置５の端縁に向けて移動する（拡散する）。尚、速度Ｖ２の絶対値は、速度Ｖ１の絶対値よりも大きい。つまり、本特徴部１０９ＳＧにおける可動体動作演出Ａは、可動体動作示唆演出Ａよりも高速で星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが移動する演出でもある。

【０８２１】
また、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光も実行される。具体的には、図１３－２１及び図１３－２２に示すように、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５は、前述した期間Ｔ２（第１拡大表示期間と第２拡大表示期間）及び期間Ｔ３の途中（より正確には第１拡大表示期間の開始タイミングから第３拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１にて発光させる。更に、可変表示結果が大当りとなる場合は、期間Ｔ４に亘って可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１よりも高輝度である輝度Ｃ２にて発光させる。
【０８２２】
また、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、楽曲等のＢＧＭ、ＳＥ（効果音）、動作示唆音、大当り報知音の４種類の演出音を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。
【０８２３】
具体的には、図１３－２１及び図１３－２２に示すように、ＢＧＭは、可変表示の開始時からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音であり、期間Ｔ３においてのみスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力が停止される。つまり、リーチ演出におけるＢＧＭの出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間Ｔ２の終了タイミングまでと、期間Ｔ４に亘って実行される。
【０８２４】
また、ＳＥ（効果音）は、ＢＧＭと同じく可変表示の開始時からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音であるが、ＢＧＭと異なりスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力が停止される期間が存在しない。つまり、リーチ演出におけるＳＥの出力は、リーチ演出全体に亘って実行される。
【０８２５】
動作示唆音は、可動体動作示唆演出Ａの一部としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出Ａの実行期間である期間Ｔ２においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当り報知音は、可動体動作演出Ａの一部としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される効果音である。つまり、大当り報知音は、可変表示結果が大当りとなる場合の可動体動作演出Ａの実行期間である期間Ｔ４においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。
【０８２６】
図１３－２３、図１３－２４に示すように、スーパーリーチβ１及びスーパーリーチβ２の可変表示については、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出が開始されると、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間にて画像表示装置５に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチβ１のリーチ演出であれば味方キャラクタＢと敵キャラクタＡ、スーパーリーチβ２のリーチ演出であれば味方キャラクタＢと敵キャラクタＢ）の拡大表示が実行される。
【０８２７】
以降、スーパーリーチβ１及びスーパーリーチβ２の可変表示におけるキャラクタ画像の拡大表示、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光態様、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭ、ＳＥ、動作示唆音、大当り報知音の出力については図１３－２１及び図１３－２２に示すスーパーリーチα１及びスーパーリーチα２の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。
【０８２８】
図１３－２３に示すように、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出中は、可変表示結果が大当りとなる場合であれば、期間Ｔ３の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当りであることを報知する演出として、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置から演出位置に移動させるとともに第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとを第１可動体１０９ＳＧ４０１の近接

位置に移動させた後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第１状態から第３状態に変化させた後）、暫くしてから第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを各退避位置に移動させる（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第３状態から第１状態に変化させる）可動体動作演出Ｂを実行する。

【０８２９】

一方で、図１３－２４に示すように、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間Ｔ３の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出Ｂは、前述した可動体演出Ａ及びはずれ報知演出と同じく期間Ｔ４に亘って実行される演出である。

【０８３０】

また、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出中は、図１３－２３及び図１３－２４に示すように、前述した期間Ｔ２（第１拡大表示期間と第２拡大表示期間）に亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往復移動）させる可動体動作示唆演出Ｂを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Ｂにおける第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での１回の往復移動に要する期間Ｔ１は、前述した期間Ｔ３よりも短い期間となっている（期間Ｔ１～期間Ｔ４の長さ：期間Ｔ４＞期間Ｔ２＞期間Ｔ３＞期間Ｔ１）。

【０８３１】

以上のように、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２の可変表示においては、図１３－２５に示すように、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とでは可動体動作示唆演出が実行される一方で第３拡大表示期間では可動体動作示唆演出が実行されない。また、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間では、第１拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が速く（単位時間あたりの画像の拡大率が大きく）、第３拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が遅く（単位時間あたりの画像の拡大率が小さく）設定されている。

【０８３２】

更に、図１３－２６（Ａ）に示すように、可動体動作示唆演出Ａと可動体動作示唆演出Ｂとを比較すると、可動体動作示唆演出Ａは、画像表示装置５において星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが第１可動体１０９ＳＧ４０１に対して繰り返し作用する（複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動していく）演出であり、第１可動体１０９ＳＧ４０１自体は動作しないのに対して、可動体動作示唆演出Ｂは、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動する演出である点が異なっている。一方で、可動体動作示唆演出Ａと可動体動作示唆演出Ｂとは、どちらも演出の実行期間中に可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が輝度Ｃ１にて発光することが共通している。

【０８３３】

図１３－２６（Ｂ）に示すように、可動体動作演出Ａと可動体動作演出Ｂとを比較すると、可動体動作演出Ａは、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとを該演出位置に移動した第１可動体の近接位置に移動させ（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第１状態から第３状態に変化させ）、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ２にて第１可動体１０９ＳＧ４０１から拡散していく演出である。可動体動作演出Ｂは、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとを該演出位置に移動した第１可動体の近接位置に移動させる（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第１状態から第３状態に変化させる）演出であり、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ２にて第１可動体１０９ＳＧ４０１から拡散していく表示が実行されないことが可動体動作演出Ａとは異なっている。更に、可動体動作演出Ａと可動体動作演出Ｂとはどちらも

演出の実行期間中に可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が輝度Ｃ１にて発光することが共通している。

【０８３４】

次に、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２の可変表示における画像表示装置５でのリーチ演出の表示態様について図１３－２７～図１３－３５に基づいて説明する。

【０８３５】

先ず、図１３－２７（Ａ）及び図１３－２７（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒとで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態で更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチα１の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＡのバトル演出が開始され（図１３－２７（Ｃ）及び図１３－２８（Ａ）参照）、当該可変表示がスーパーリーチα２の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＢのバトル演出が開始され（図１３－２７（Ｄ）及び図１３－３０（Ａ）参照）、当該可変表示がスーパーリーチβ１の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタＢと敵キャラクタＡのバトル演出が開始され（図１３－２７（Ｅ）及び図１３－３２（Ａ）参照）、当該可変表示がスーパーリーチβ２の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタＢと敵キャラクタＢのバトル演出が開始される（図１３－２７（Ｆ）及び図１３－３４（Ａ）参照）。

【０８３６】

尚、これらスーパーリーチのリーチ演出の開始時には、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒとに表示されていた飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左右上端部にそれぞれ移動して表示され、「中」の飾り図柄の表示エリア５Ｃｎｉ表示されていた飾り図柄は一時的に視認不能な状態となる。

【０８３７】

図１３－２８（Ａ）及び図１３－２８（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα１のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図１３－２８（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図１３－２８（Ｃ）～図１３－２８（Ｆ）に示すように、前述した第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間として、味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタＡと敵キャラクタＡの画像の拡大表示が行われる。

【０８３８】

特に、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間（図１３－２８（Ｄ）～図１３－２８（Ｆ））とでは、画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡの画像が第１拡大表示期間以前（図１３－２８（Ａ）～図１３－２８（Ｃ））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタＡと敵キャラクタＡの画像に重複して、第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて移動する画像（可動体動作示唆演出Ａ）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓは、第１拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【０８３９】

また、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１に設けられた可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度Ｃ１での発光も実行される。

【０８４０】

そして、図１３－２８（Ｅ）～図１３－２８（Ｆ）に示すように、第３拡大表示期間が

経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとを表示倍率ｍ３にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光は実行されない。

【０８４１】

図１３－２９（Ｈ）及び図１３－２９（Ｉ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Ａとして、画像表示装置５の中央部において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡの画像に重複して爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されるとともに、画像表示装置５の中央部から画像表示装置５の端縁に向けて速度Ｖ２にて移動するように複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが表示される。

【０８４２】

更にこのとき、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置から演出位置に移動するとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとが演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動する（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第１状態から第３状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂは第１可動体１０９ＳＧ４０１の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓは速度Ｖ２にて画像表示装置５の端縁に向けて移動するように表示される。

【０８４３】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第３状態から第１状態に変化した後）は、画像表示装置５における爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示が終了した後に第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置５において味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＡにヒットして味方キャラクタＡが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８４４】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【０８４５】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１３－２９（Ｊ）及び図１３－２９（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＡの攻撃が味方キャラクタＡにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１３－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８４６】

図１３－３０（Ａ）及び図１３－３０（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα２のリーチ演出としてのバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図１３－３０（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図１３－３０（Ｃ）～図１３－３０（Ｆ）に示すように、前述した第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間として、味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタＡと敵キャラクタＢの画像の拡大表示が行われる。

【０８４７】

特に、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間（図１３－３０（Ｄ）～図１３－３０（Ｆ

））とでは、画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＢの画像が第１拡大表示期間以前（図１３－３０（Ａ）～図１３－３０（Ｃ））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタＡと敵キャラクタＢの画像に重複して、第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて移動する画像（可動体動作示唆演出Ａ）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓは、第１拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【０８４８】

また、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１に設けられた可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度Ｃ１での発光も実行される。

【０８４９】

そして、図１３－３０（Ｆ）に示すように、第３拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタＡと敵キャラクタＢとを表示倍率ｍ３にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光は実行されない。

【０８５０】

図１３－３１（Ｇ）～図１３－３１（Ｉ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Ａとして、画像表示装置５の中央部において味方キャラクタＡと敵キャラクタＢの画像に重複して爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されるとともに、画像表示装置５の中央部から画像表示装置５の端縁に向けて速度Ｖ２にて移動するように複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが表示される。

【０８５１】

更にこのとき、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置から演出位置に移動するとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとが演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動する（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第１状態から第３状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂは第１可動体１０９ＳＧ４０１の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓは速度Ｖ２にて画像表示装置５の端縁に向けて移動するように表示される。

【０８５２】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第３状態から第１状態に変化した後）は、画像表示装置５における爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示が終了した後に第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置５において味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＢにヒットして味方キャラクタＡが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８５３】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【０８５４】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１３－３１（Ｊ）及び図１３－３１（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＢの攻撃が味方キャラクタＡにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄

）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１３－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８５５】

図１３－３２（Ａ）及び図１３－３２（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ１のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図１３－３２（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図１３－３２（Ｃ）～図１３－３２（Ｆ）に示すように、前述した第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間として、味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示が行われる。

【０８５６】

特に、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Ｂとして、第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第１状態から第２状態への変化と第２状態から第１状態への変化が繰り返し実行される）。

【０８５７】

また、図１３－３２（Ｄ）及び図１３－３２（Ｅ）に示すように、味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｘが表示され、該エフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｘによって味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示が強調される。

【０８５８】

また、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１に設けられた可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度Ｃ１での発光も実行される。

【０８５９】

そして、図１３－３２（Ｆ）に示すように、第３拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタＢと敵キャラクタＡとを表示倍率ｍ３にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光は実行されない。

【０８６０】

図１３－３３（Ｇ）～図１３－３３（Ｉ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Ｂとして、画像表示装置５の中央部において味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像に重複して爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示される。

【０８６１】

更にこのとき、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置から演出位置に移動するとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとが演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動する（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第１状態から第３状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂは第１可動体１０９ＳＧ４０１の背後で表示される。

【０８６２】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第３状態から第１状態に変化した後）は、画像表示装置５における爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示が終了した後に第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置５において味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＡにヒットして味方キャラクタＡが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８６３】
そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。
【０８６４】
一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１３－３３（Ｊ）及び図１３－３３（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＡの攻撃が味方キャラクタＢにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１３－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。
【０８６５】
図１３－３４（Ａ）及び図１３－３４（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ２のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図１３－３４（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図１３－３４（Ｃ）～図１３－３４（Ｆ）に示すように、前述した第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間として、味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタＢと敵キャラクタＢの画像の拡大表示が行われる。
【０８６６】
特に、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Ｂとして、第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第１状態から第２状態への変化と第２状態から第１状態への変化が繰り返し実行される）。
【０８６７】
また、図１３－３４（Ｄ）及び図１３－３４（Ｅ）に示すように、味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｘが表示され、該エフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｘによって味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示が強調される。
【０８６８】
また、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１に設けられた可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度Ｃ１での発光も実行される。
【０８６９】
そして、図１３－３４（Ｆ）に示すように、第３拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタＢと敵キャラクタＢとを表示倍率ｍ３にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光は実行されない。
【０８７０】
そして、図１３－３５（Ｇ）～図１３－３５（Ｉ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Ｂとして、画像表示装置５の中央部において味方キャラクタＢと敵キャラクタＢの画像に重複して爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されるとともに、画像表示装置５の中央部から画像表示装置５の端縁に向けて速度Ｖ２にて移動するように複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが表示される。
【０８７１】
更にこのとき、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置から演出位置に移動するとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとが演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動する（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第１状態から第３状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂは第１可動体１０９ＳＧ４０１の背後で表示される。
【０８７２】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第３状態から第１状態に変化した後）は、画像表示装置５における爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示が終了した後に第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置５において味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＢにヒットして味方キャラクタＡが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８７３】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【０８７４】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１３－３５（Ｊ）及び図１３－３５（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＢの攻撃が味方キャラクタＢにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。

尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１３－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８７５】

以上、本特徴部１０９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、１０－３１～図１３－３５に示すように、可動体動作示唆演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂを表示しない一方で、可動体動作演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂを表示するので、該爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示によってリーチ演出中の味方キャラクタや敵キャラクタの画像の拡大表示や可動体（第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）による可動体動作演出Ｂの演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８７６】

また、図１３－２１～図１３－２４に示すように、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とで各キャラクタの画像の拡大速度が異なることによって拡大表示期間における演出効果を向上できる上、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とで第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作速度は同一となっているので、可動体動作演出における第１可動体１０９ＳＧ４０１の制御負荷を低減することができる。

【０８７７】

また、図１３－２１～図１３－２４に示すように、第２拡大表示期間は第１拡大表示期間よりも拡大速度が遅く、可動体動作示唆演出が終了した後の第３拡大表示期間は第２拡大表示期間よりも拡大速度が更に遅いので、可動体動作示唆演出が終了しても味方キャラクタと敵キャラクタの画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。尚、本特徴部１０９ＳＧでは、第１拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第３拡大表示期間の拡大速度が最も遅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、第３拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第１拡大表示期間の拡大速度が最も遅くてもよいし、また、第２拡大表示期間の拡大速度が最も速くともよい。

【０８７８】

また、図１３－２１～図１３－２４に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読予告演出の実行が制限されるので、先読予告演出の実行によってリーチ演出への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本特徴部１０９ＳＧでは、リー

チ演出の実行期間中全体に亘って先読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、先読予告演出の実行を制限する期間は、リーチ演出中の一部のみ（例えば、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間のみ）であってもよい。また、本特徴部１０９ＳＧでは、先読予告演出の実行を制限する形態として、リーチ演出中は先読予告演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出中は、他の期間よりも低い割合で先読予告演出を実行してもよい。

【０８７９】

また、図１３－３２及び図１３－３４に示すように、可動体動作示唆演出Ｂの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図１３－３３及び図１３－３５に示すように、可動体動作演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の視認性が変化するので、第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第１可動体１０９ＳＧ４０１とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

【０８８０】

また、図１３－２１及び図１３－２３に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭ、ＳＥ、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭ、ＳＥ、大当り報知音を出力するので、第３拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。

【０８８１】

また、図１３－２１～図１３－２４に示すように、期間Ｔ３は、第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での１回の往復移動に要する期間Ｔ１よりも長い期間であり、期間Ｔ３は、可動体動作示唆演出を実行する期間Ｔ２よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作が可動体動作示唆演出における第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまうことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

【０８８２】

また、図１３－２１～図１３－２４に示すように、第３拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を消灯することによって、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が消灯している期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１が動作していないことを遊技者に認識し易くできる。

【０８８３】

また、図１３－３２及び図１３－３４に示すように、可動体動作示唆演出Ｂでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１のみを動作させ、図１３－３３及び図１３－３５に示すように、可動体動作演出Ｂでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるかのを遊技者が区別し易くできる。

【０８８４】

また、図１３－２１～図１３－２４に示すように、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間では可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１にて発光させるとともに、可動体動作演出の実行中は可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１よりも高輝度である輝度Ｃ２にて発光させるので、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演出の実行中における遊技興趣も向上できる。

【０８８５】
また、図１３－２８及び図１３－３０に示すように、可動体動作示唆演出Ａの実行中は、画像表示装置５において複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像）が第１拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可動体動作示唆演出Ａの実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの速度Ｖ１での移動によって第１可動体１０９ＳＧ４０１に遊技者を注目させることができるため、第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作による演出効果を高めることができる。

【０８８６】
更に、図１３－２９及び図１３－３１に示すように、可動体動作演出Ａの実行時は、画像表示装置５において、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１よりも高速である速度Ｖ２にて第１可動体１０９ＳＧ４０１から画像表示装置５の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Ａにおいて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの速度Ｖ２での移動によって第１可動体１０９ＳＧ４０１に遊技者を注目させることができるため、第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８８７】
また、図１３－２８（Ｆ）及び図１３－３０（Ｆ）に示すように、可動体動作演出Ａまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置５において星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを非表示とするので、これから実行される演出が可動体動作演出またははずれ報知演出であることを遊技者が認識し易くできる。

【０８８８】
以上、本発明の特徴部１０９ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部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。

【０８８９】
例えば、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２１～図１３－２４に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第１拡大表示期間）の開始タイミングが同一である、つまり、第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での往復動作の開始タイミングとリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の拡大表示開始タイミングとが同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第１拡大表示期間）の開始タイミングは異なっていてもよい。特に、可動体動作示唆演出の開始タイミングを拡大表示期間（第１拡大表示期間）の開始タイミングよりも前のタイミングとする場合は、可動体動作示唆演出としての第１可動体１０９ＳＧ４０１の往復動作への遊技者の注目を高めることができる。

【０８９０】
また、前記特徴部１０９ＳＧでは、拡大表示期間終了後の画像表示装置５における画像の表示態様と、拡大表示期間終了直前の画像表示装置５における画像の表示態様がほぼ同一（僅かに表示倍率が異なるのみ）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、例えば、変形例１０９ＳＧ－２として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置５において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置５での画像の表示態様と異ならせてもよい。このようにすることで、拡大表示期間が終了した後は、遊技者に対して拡大表示期間が終了したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【０８９１】
また、前記特徴部１０９ＳＧでは、画像表示装置５において、リーチ演出中の第１可動

体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂを表示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１０９ＳＧ－３にとして、画像表示装置５では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

【０８９２】

尚、このように、画像表示装置５において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置５において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な大きさのエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８９３】

更に、画像表示装置５において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置５において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８９４】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置５における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させ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、変形例１０９ＳＧ－４として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置５におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第１低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当りとなる場合）は、画像表示装置５におけるコントラストや輝度を前記第１低視認状態から更に低い第２低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置５における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの動作への注目を高めることができる。

【０８９５】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２８～図１３－３５に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置５において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示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、変形例１０９ＳＧ－５として、可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置５において異なる演出画像を表示するようにしてもよい。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置５にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置５にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置５に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

【０８９６】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２８～図１３－３５に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置５において同一の

演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示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、変形例１０９ＳＧ－６として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置５において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置５において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

【０８９７】

更に、画像表示装置５において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

【０８９８】

更に、画像表示装置５において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置５のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、可動体動作演出対応画像ではなく可動体動作演出に対して遊技者の注目を高めることができる。

【０８９９】

更に、画像表示装置５において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ８Ｌ８Ｒから該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力するとともに、画像表示装置５において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ８Ｌ８Ｒから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力してもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とで画像表示装置５に表示される各画像に対応した音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することができるので、可動体動作示唆演出の実行中や可動体動作演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

【０９００】

更に、リーチ演出中に可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当りとなる場合）は、可動体動作演出の開始よりも前のタイミングから画像表示装置５において画像表示装置５にて可動体動作演出対応画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出が開始されることに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、可動体動作演出への注目も高めることができる。

【０９０１】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、スーパーリーチα１やスーパーリーチα２のリーチ演出では、可動体動作示唆演出Ａとして、画像表示装置５において複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて速度Ｖ１にて移動する表示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、変形例１０９ＳＧ－７として、速度Ｖ１を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出Ａとして、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの速度を第１可動体１０９ＳＧ４０１に接近するにつれて低速に変化させる（速度Ｖ１を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出Ａの実行時の複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの速度Ｖ２については、速度Ｖ１の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出Ａの実行時は、画像表示装置５に表示される複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの移動速度（速度Ｖ１）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【０９０２】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出の実行に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから１の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒか

ら１の大当り報知音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される動作示唆音や大当り報知音としては、複数の音を出力可能としてもよい。

【０９０３】

更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される動作示唆音や大当り報知音として複数の音を出力可能とする場合については、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから異なる音を出力可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音によって可動体動作示唆演出または可動体動作演出の実行中であることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じてこれら動作示唆音や大当り報知音が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【０９０４】

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから動作示唆音の出力が開始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。また、大当り報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当り種別やパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当り報知音の出力が開始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。

【０９０５】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２１～図１３－２４に示すように、可動体動作示唆演出の実行期間において第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行期間における第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第１可動体１０９ＳＧ４０１の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第１可動体１０９ＳＧ４０１を動作させるための第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

【０９０６】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置にて待機させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第１可動体１０９ＳＧ４０１を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第１可動体１０９ＳＧ４０１を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作示唆演出が終了してから、第１可動体１０９ＳＧ４０１が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

【０９０７】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２１～図１３－２４に示すように、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１の立ち上がり速度が同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

【０９０８】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２０に示すように、画像表示装置５に表示される演出画像の更新制御と可動体（第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）の移動制御とをそれぞれ制御タイマに基づいて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら画像表

示装置５に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機１に設けられているＬＥＤの点灯制御やスピーカ８Ｌ、８Ｒからの演出音の出力制御等も各専用の制御タイマに基づいて実行してもよい。

【０９０９】

尚、このように、画像表示装置５に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、ＬＥＤの点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、１ｍｓ毎に演出制御用ＣＰＵ１２０がタイマ割込みを実行する（図８に示す演出制御メイン処理のうちＳ７３～Ｓ７７を１ｍｓ毎に実行する）ようにし、演出画像の更新制御を３３ｍｓ毎、可動体の移動制御を１ｍｓ毎、ＬＥＤの点灯制御を１０ｍｓ毎、演出音の出力制御を１ｍｓ毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、ＬＥＤの点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御（第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１、第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２、第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３の駆動制御）が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、ＬＥＤの点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

【０９１０】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出の実行中に可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を発光させ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、該可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

【０９１１】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出Ａとして、画像表示装置５において複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Ａとして画像表示装置５に表示される星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Ａとして星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【０９１２】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２５に示すように、第３拡大表示期間においては第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での往復動作（可動体動作示唆演出）を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第３拡大表示期間においても第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第３拡大表示期間にて第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第３拡大表示期間において第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置と示唆位置との間で往復動作するか否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。

【０９１３】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動させる（可動体動作示唆演出Ａ）または第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動させる（可動体動作示唆演出Ｂ）ことで可動体動作演出Ａまたは可動体動作演出Ｂの実行を示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特定の画像の表示や第１可動体１０９ＳＧ４０１自体の動作以外の態様で可動体動作演出Ａまたは可動体動作演出Ｂの実行を示唆してもよい。例えば、前記特徴部１０９ＳＧに示すように第１可動体１０９ＳＧ４０１にＬＥＤ（可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５）を備えている場合は、該ＬＥＤの点灯や点滅周期、点灯色等によって可動体動作演出Ａまたは可動体動作演出Ｂの実行を示唆してもよい。

【０９１４】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２８及び図１３－３０に示すように、可動

体動作示唆演出Ａとして、画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを表示（図１３－２８（Ｄ）及び図１３－３０（Ｄ）参照）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Ａとしては、画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング（例えば、図１３－２８（Ｃ）や図１３－３０（Ｃ）のタイミング）から複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの表示を開始してもよい。

【０９１５】

尚、このように画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミングから複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの表示を開始する場合は、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの透過度（透明度）を上げることで、画像表示装置５にて表示中の演出画像（図１３－２８や図１３－３０の例では味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像）がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

【０９１６】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１３－２９（Ｇ）等に示すように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示され、画像表示装置５にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂによって視認不能な状態と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、可動体動作演出の実行時には画像表示装置５の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂ或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

【０９１７】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出を実行するタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出中以外のタイミングでもよい。例えば、変形例１０９ＳＧ－８として、図１３－３６（Ａ）、図１３－３６（Ｂ）及び図１３－３７（Ｃ）～図１３－３７（Ｈ）に示すように、飾り図柄の組み合わせがリーチとなってからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの期間中に可動体動作演出を実行可能としてもよい。

【０９１８】

この場合は、図１３－３６（Ｂ）に示すように、リーチとなってから先ず可動体動作示唆演出を開始するとともに、画像表示装置５では、この後に実行するリーチ演出が高期待度（大当り遊技状態に制御される割合が高い）のリーチ演出（例えば、前記特徴部１０９ＳＧに記載したスーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出）と低期待度（大当り遊技状態に制御される割合が低い）のリーチ演出（例えば、前記特徴部１０９ＳＧに記載したスーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出よりも低期待度のリーチ演出）のどちらに分岐するかを報知する分岐演出として、目を瞑った状態のキャラクタの画像を表示する該分岐演出としては、図１３－３７（Ｃ）に示すように、可動体動作示唆演出の実行中においてキャラクタを漸次拡大表示していく。

【０９１９】

そして、該可変表示が低期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図１３－３７（Ｃ）～図１３－３７（Ｅ）に示すように、画像表示装置５に表示されているキャラクタが目を開くことなく画像表示装置５の表示領域が漸次暗転していく。つまり、該分岐演出では、画像表示装置５に表示されているキャラクタが目を開くことなく暗転することによって高期待度のリーチ演出が実行されない（低期待度のリーチ演出が実行される）ことが報知される。そして、画像表示装置５の表示領域が完全に暗転した後（分岐演出が

終了した後）は、低期待度のリーチ演出が実行される。
【０９２０】
一方で、該可変表示が高期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図１３－３７（Ｆ）～図１３－３７（Ｈ）に示すように、画像表示装置５に表示されているキャラクタが目を開くことによって高期待度のリーチ演出が実行されることが報知される。また、このとき、併せて可動体動作演出が実行される。そして、可動体動作演出と分岐演出が終了した後は、高期待度のリーチ演出が実行される。
【０９２１】
つまり、可動体動作演出は、前記特徴部１０９ＳＧに例示したように大当り遊技状態に制御されることを報知する演出として実行してもよいが、高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出（大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを報知する演出）として実行してもよい。
【０９２２】
尚、本変形例１０９ＳＧ－８では、図１３－３６（Ｂ）及び図１３－３７（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく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、分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置５において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。
【０９２３】
以上のように、前記特徴部１０９ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当りとなるか否かの分岐として本発明を適用する形態を例示したが、本変形例１０９ＳＧ－８に示すように、低期待度のリーチ演出と高期待度のリーチ演出のどちらが実行されるかの分岐として本発明を適用してもよい。この場合は、本発明における特定画像がキャラクタの画像（第１特定画像が目を瞑った状態のキャラクタの画像、第２特定画像が目を開いた状態のキャラクタの画像）、本発明における効果画像が上述した集中線等の画像に該当する。
【０９２４】
尚、図１３－３６及び図１３－３７に示すように、本変形例１０９ＳＧ－８では、可動体動作演出を高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出として実行する場合は、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出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、可動体動作示唆演出は実行しなくともよい。また、可動体動作示唆演出を実行する場合と実行しない場合とでその後に可動体動作演出の実行割合が異なる（高期待度のリーチ演出が実行される割合が異なる）ようにしてもよい。
（特徴部１６２ＳＧに関する説明）
次に、本発明の実施の形態における特徴部１６２ＳＧ（以下、本特徴部１６２ＳＧと略記する）について説明する。尚、特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１は、前述した基本構成のパチンコ遊技機１と同一の構成を有しており、基本構成と同一の符号が付されている同一構成については、ここでの説明を省略するものとし、基本構成のパチンコ遊技機１と異なる特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１の特徴構成について以下に説明するものとする。
【０９２５】
図１４－１は、特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１の構成を示すブロック図である。図１４－１のブロック図に示すように、特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１では、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０とともに、遊技盤２の所定位置である遊技領域の左側下位置に、高出玉状態と判定されたことによって、単位期間に払い出される（遊技者に付与される）遊技球の数を調整するための後述する可変表示時間延長調整や大当り期間延長調整が実行されていることを点灯によって報知するための高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１が、遊技者から視認可能に設けられている。

【０９２６】
これら高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１は、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０と同じく主基板１１に接続されており、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）によって、後述する出玉状態判定処理（図１４－１３参照）が実行されることによって点灯・消灯が制御されるようになっており、これら点灯・消灯の制御周期は、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０の制御周期と同一周期とされている。
【０９２７】
このように、特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１では、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯により、高出玉状態と判定されることによって可変表示時間延長調整や大当り期間延長調整が実行されていることを確認（把握）できるようになっている。
【０９２８】
図１４－２（Ａ）は、本特徴部１６２ＳＧ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１４－２（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。
【０９２９】
図１４－２（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４Ａ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４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））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。
【０９３０】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、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。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１４－２（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０９３１】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１４－２（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「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第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「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第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「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当

り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。

【０９３２】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１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１６２ＳＧ００１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０９３３】

コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における出玉状態判定の判定状況を指定する出玉状態指定コマンドである。出玉状態指定コマンドでは、図１４－２（Ｃ）に示すように、出玉状態判定の判定状況に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９６００Ｈを、高出玉状態と判定されていない低出玉状態に対応した出玉状態１指定コマンドとし、コマンド９６０１Ｈを、大当りの連荘回数が第１判定回数（５回）以上で第２判定回数（１０回）未満である第１高出玉状態と判定されている判定状態に対応した出玉状態２指定コマンドとし、コマンド９６０２Ｈを、大当りの連荘回数が第２判定回数（１０回）以上である第２高出玉状態と判定されている判定状態に対応した出玉状態３指定コマンドとする。

【０９３４】

コマンド９７ＸＸＨは、高出玉状態と判定されてから該判定された高出玉状態にて発生した大当り状態の回数である判定後連荘回数を通知するコマンドであり、判定後連荘回数に対応したＥＸＴデータが設定されることにより、該ＥＸＴデータによって判定後連荘回数が演出制御基板１２側において特定される。

【０９３５】

コマンド９８ＸＸＨは、高出玉状態と判定されてから実行された可変表示回数（高ベース状態終了後の可変表示回数を含む）である判定後可変表示残回数を通知するコマンドであり、判定後可変表示残回数に対応したＥＸＴデータが設定されることにより、該ＥＸＴデータによって判定後可変表示残回数が演出制御基板１２側において特定される。

【０９３６】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当り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。

【０９３７】

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指定コマンドと同様のＥＸＴ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ＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデー

タとの対応関係を、可変表示結果指定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、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０９３８】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂ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。

【０９３９】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０９４０】

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。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０９４１】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨ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Ｃ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０９４２】

尚、図１４－２（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０９４３】

図１４－３は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である

。図１４－３に示すように、本特徴部１６２ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こ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。

【０９４４】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１４－９に示す遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０９４５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０９４６】

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可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０９４７】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０９４８】

図１４－４（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本特徴部１６２ＳＧでは、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通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特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０９４９】

表示結果判定テーブル１は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０９５０】

本特徴部１６２ＳＧにおける表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０９５１】

表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、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か否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１６２ＳＧにおける表示結果判定テーブル１では、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１６２ＳＧ００１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（本特徴部１６２ＳＧでは約１／３００）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（本特徴部１６２ＳＧでは約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１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、判定用データ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。

【０９５２】

また、図１４－４（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブル２の構成例を示している。表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０９５３】

本特徴部１６２ＳＧにおける表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【０９５４】

表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１６２ＳＧにおける表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０９５５】

図１４－５（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１６２ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、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たときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類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。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０９５６】

ここで、本特徴部１６２ＳＧにおける大当り種別について、図１４－５（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１６２ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において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「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御

が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０９５７】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りＣ」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）繰り返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置７の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、０．１秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【０９５８】

また、特に図示はしないが、本特徴部１６２ＳＧにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りＣと同じ開放期間（本特徴部１６２ＳＧでは０．１秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【０９５９】

つまり、本特徴部１６２ＳＧにおいては、「確変大当りＣ」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図１４－６に示すＰＣ１－１）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置７の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置７の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りＣ」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りＣの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【０９６０】

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

【０９６１】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部１６２ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０９６２】

尚、低ベース状態にて発生した大当りを初大当り（初当り）と記載する場合があるとともに、時短状態（高確高ベース状態および低確高ベース状態）において発生した大当りを連荘大当り（連荘当り）と記載する場合がある。また、初大当り（初当り）が発生したときからその後に通常状態に制御されるまでの大当り状態と高ベース状態の期間を連荘期間（有利期間）ともいう。尚、本特徴部１６２ＳＧでは確変大当りＣが発生しても該大当り後に高ベースに制御されないので、確変大当りＣを初大当り（初当り）とはせずに該確変大当りＣ後の確変状態において大当りが発生した場合該大当りを初大当り（初当り）とす

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、これら確変大当りＣを初大当り（初当り）として、該確変大当りＣ後の高確低ベース状態の期間も連荘期間（有利期間）に含めるようにしてもよい。

【０９６３】

尚、本特徴部１６２ＳＧにおいては実施していないが、確変大当りＣに代えて、該大当り後の遊技状態を低確高ベース状態となる突然時短大当りを設けるようにしてもよく、この場合にあっては、突然時短大当りが初大当り（初当り）となる。

【０９６４】

更には、例えば、停止図柄として時短図柄（例えば１３７の停止図柄や可変表示において表示されない時短専用の停止図柄）が導出表示されたときに、特別可変入賞球装置７を開放するラウンド遊技を実行することなく高ベース状態に制御するようにしてもよく、このように通常状態から高ベース状態に直接制御される場合には、該高ベース状態の開始が連荘期間（有利期間）の開始のタイミングとなる。

【０９６５】

つまり、連荘期間（有利期間）は、通常状態から大当り状態（有利状態）または高ベース状態（特別状態）のいずれかに制御されたときから、その後において通常状態に制御されるときまでの期間である。

【０９６６】

図１４－５（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０９６７】

尚、図１４－５（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０９６８】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０９６９】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異な

る所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０９７０】

図１４－６は、本特徴部１６２ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１６２ＳＧ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「大当り」や「小当り」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。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「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」で飾り図柄の変動表示態様が「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「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０９７１】

大当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、本特徴部１６２ＳＧ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、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、スーパーリーチβ、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【０９７２】

尚、本特徴部１６２ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。

【０９７３】

図１４－６に示すように、本特徴部１６２ＳＧ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可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０９７４】

また、本特徴部１６２ＳＧ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。

【０９７５】

図１４－７は、本特徴部１６２ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１６２ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０９７６】

具体的には、図１４－７に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【０９７７】

尚、図１４－７に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１とＰＢ１－２に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１に４９８個の判定値が割り当てられており、ＰＢ１－２に４９７個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に２５０個の判定値が割り当てられており、ＰＢ１－２に７４７個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＡや確変大当りＢである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるＰＢ１－２に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０９７８】

また、可変表示結果が確変大当りＣや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＣとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りＣであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【０９７９】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該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をＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

【０９８０】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

【０９８１】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

【０９８２】

つまり、本特徴部１６２ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大

当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【０９８３】

次に、図１４－８を用いて変動パターンと出玉状態との関係について説明する。図１４－８における出玉状態フラグは、後述する図１４－１３に示す出玉状態判定処理によって更新されるフラグであって、低出玉状態である場合に「０」がセットされ、第１高出玉状態である場合に「１」がセットされ、第２高出玉状態である場合に「２」がセットされるフラグであり、該出玉状態フラグの値によって、その時点の出玉状態が、低出玉状態、第１高出玉状態、第２高出玉状態のいずれであるのかを特定できるようになっている。

【０９８４】

出玉状態フラグに「０」がセットされている低出玉状態に対応する各変動パターンの可変表示時間は、図１４－６に示した各変動パターンの可変表示時間と同一であり、出玉状態フラグに「０」がセットされている場合に対応する可変表示時間については延長されないが、出玉状態フラグに「１」がセットされている第１高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ（ＰＡ１－１～ＰＡ１－４）の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「０」に対応する非リーチはずれ（ＰＡ１－１～ＰＡ１－４）の変動パターンの可変表示時間よりも長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「１」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間が長くなる。

【０９８５】

また、出玉状態フラグに「２」がセットされている第２高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ（ＰＡ１－１～ＰＡ１－４）とノーマルリーチはずれ（ＰＡ２－１）とノーマルリーチ大当り（ＰＢ１－１）の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「１」に対応する非リーチはずれ（ＰＡ１－１～ＰＡ１－４）とノーマルリーチはずれ（ＰＡ２－１）とノーマルリーチ大当りの変動パターンの可変表示時間よりもさらに長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「２」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれとノーマルリーチはずれとノーマルリーチ大当りの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間がさらに長くなる。

【０９８６】

これら延長される可変表示時間としては、非短縮の変動パターンである非リーチＰＡ１－１に関しては、出玉状態フラグが「１」である第１高出玉状態においては１秒であり、出玉状態フラグが「２」である第２高出玉状態においては１．５秒であり、短縮の変動パターンである非リーチＰＡ１－２～非リーチＰＡ１－４に関しては、出玉状態フラグが「１」である第１高出玉状態においては０．５秒であり、出玉状態フラグが「２」である第２高出玉状態においては１．０秒であり、リーチの変動パターンであるＰＡ２－１やＰＢ１－１に関しては、出玉状態フラグが「１」である第１高出玉状態においては０秒であり、出玉状態フラグが「２」である第２高出玉状態においては５秒である。

【０９８７】

尚、図１４－８に示した延長する可変表示時間の長さは、一例であって、これらの長さとは異なる延長を行うようにしてもよい。例えば、第２高出玉状態においては、第１高出玉状態における延長よりも長い延長を行うようにしてもよい。

【０９８８】

また、図１４－８に示した例では、決定割合が高いことで実行頻度の高い非リーチはずれの変動パターンや、スーパーリーチに比較して実行頻度の高いノーマルリーチの変動パターンを延長することで、平均の可変表示時間を効率良く長くできるとともに、可変表示時間が長いことで演出に関するデータ量が多いリーチやスーパーリーチの変動パターンについて、可変表示時間の延長によって複数のデータを記憶することによってデータ容量が増大してしまうことも防止できるようにした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、全ての変動パターンについて、所定の延長時間として「１

秒」を一律に可変表示時間に加算して延長するようにし、これら延長した期間については、各変動パターンにおいて共通の演出データを使用した共通の演出を実行するようにしてもよい。

【０９８９】

また、図１４－８に示した例では、出玉状態フラグが「１」である第１高出玉状態では、非リーチはずれの変動パターンのみを延長し、出玉状態フラグが「２」である第２高出玉状態となった場合にリーチの変動パターンについても延長するように、第２高出玉状態においては延長対象の変動パターンを多くすることで、平均の可変表示時間をより一層効率良く延長でき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、例えば、出玉状態フラグが「２」においても、出玉状態フラグが「１」において延長された変動パターンについてのみ更に延長するようにして、延長対象の変動パターンを出玉状態に応じて変化しないようにすることで、延長に関する制御負荷が過度に増大してしまうことを防ぐことができるようにしてもよい。

【０９９０】

また、図１４－８に示した例では、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチＰＡ１－４の変動パターンだけではなく、後述するように、連荘期間（有利期間）が終了して通常状態に制御されてから少ない可変表示回数にて再び大当りが発生する場合にも対応できるように、これら連荘期間（有利期間）が終了したときの通常状態における可変表示についても、延長できるように、通常状態に対応する非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－３の変動パターンについても延長した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、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチＰＡ１－４の変動パターンについてのみ延長するようにしてもよい。

【０９９１】

本特徴部１６２ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１４－９に示すような遊技制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１５０が設けられている。図１４－９に示す遊技制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１６２ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５とを備えている。

【０９９２】

第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０９９３】

第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂは、第

２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０９９４】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０９９５】

普図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０９９６】

遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行状況など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、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２には、前述の出玉状態フラグを含む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。

【０９９７】

遊技制御タイマ設定部１６２ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１６２ＳＧ１５３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。

【０９９８】

遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４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。ここで、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０９９９】

遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【１０００】
遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技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、遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５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。
【１００１】
図１４－１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１４－１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１９０が設けられている。図１４－１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１６２ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１６２ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１６２ＳＧ１９４とを備えている。
【１００２】
演出制御フラグ設定部１６２ＳＧ１９１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１６２ＳＧ１９１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。
【１００３】
演出制御タイマ設定部１６２ＳＧ１９２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１６２ＳＧ１９２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。
【１００４】
演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３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１６２ＳＧ１９３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。
【１００５】
演出制御バッファ設定部１６２ＳＧ１９４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１６２ＳＧ１９４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。
【１００６】
本特徴部１６２ＳＧでは、図１４－１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１６２ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａ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、可変表示中の第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１６２ＳＧ１９４Ａ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、可変表示中の第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１６２ＳＧ１９４Ａ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。

【１００７】

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」）の可変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、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【１００８】

更に、本特徴部１６２ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａには、先読予告設定処理（図９）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、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たことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、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と、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【１００９】

また、本特徴部１６２ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａには、演出制限フラグを第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図１４－２２）において、第１始動入賞口や第２始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第１保留記憶数通知待ち時間、または第２保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

【１０１０】

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、先読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○）の保留記憶表示が画像表示装置５の下部に設けられている第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、先読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（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当りとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【１０１１】

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１６２ＳＧ１９４Ａ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１６２ＳＧ１９４Ａ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。

【１０１２】
図１４－１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変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、該開始する可変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、該開始する可変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１４－１０（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可変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、その時点において可変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。
【１０１３】
次に、図１４－１１にもとづいて、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理について説明する。図１４－１１に示すように、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理でも、図４の基本構成における遊技制御メイン処理とほぼ同じ処理を実行するが、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理の特徴としては、Ｓ４の復旧処理の内容が異なっていることとともに、ステップＳ６ａの初期化処理に加えて、出玉状態フラグの初期設定に関するステップＳ６ｂの処理が追加されている点である。
【１０１４】
本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理のステップＳ４の復旧処理においては、出玉状態フラグを電断前の状態に復旧する処理を実行する。尚、後述するように、図１４－１２に示す本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理におけるステップＳ１９の電断処理において、電断発生時に記憶されるバックアップデータには、該電断発生時の出玉状態フラグのフラグ値のデータが含まれている。
【１０１５】
出玉状態フラグの具体的な復旧状況としては、電断発生時において出玉状態フラグの値が低出玉状態に対応した「０」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「０」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第１出玉状態に対応した「１」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「１」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第２出玉状態に対応した「２」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「２」がセットされる。つまり、Ｓ４の復旧処理によって、出玉状態フラグの値に電断発生前の値がセットされて電断前の出玉状態が復旧される。
【１０１６】
尚、上記したバックアップデータには、後述する判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータも含まれており、これらの判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータもＳ４の復旧処理によって電断時のデータに復旧される。
【１０１７】
このように、ステップＳ４の復旧処理によって出玉状態フラグの値が電断発生前の値に復旧されるとともに、判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータが復旧されることによって、出玉速度の調整が実施されている第１出玉状態や第２出玉状態において電断が発生しても、これら出玉速度の調整が該電断によって終了せずに、電断復旧後も継続される。
【１０１８】
一方、ステップＳ３において復旧条件が成立してしないことによってステップＳ６ａの初期化処理が実行されて電源投入時等における初期設定（連荘回数等の各種遊技データの初期化を含む）が実行された後においては、出玉状態フラグに、電源投入時における初期

値である低出玉状態に対応した値である「０」をセットする。このように、電断復旧条件が成立していない電源投入時（電断復旧以外の電源供給開始時）においては、低出玉状態に対応した値である「０」が出玉状態フラグにセットされることによって、電源投入時に出玉速度の調整が不適切に実行されてしまうことを防止できるようになっている。

【１０１９】

次に、図１４－１２にもとづいて、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理について説明する。本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理は、基本構成における図５の遊技制御用タイマ割込処理と同じくステップＳ２１～Ｓ２７の各処理を実行するが、これらの処理に加えて、基本構成においては省略していたステップＳ１９の電断処理と、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理の特徴点である出玉状態判定処理を有している点が異なる。

【１０２０】

ステップＳ１９の電断処理においては、電源基板１７から電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する。電源断信号は、例えば電源基板１７に搭載されている電源監視回路が、供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力される信号である。電源断信号が出力されたことを検出した場合には、前述したように、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１の状態を、電断時の状態に復旧させるために必要となる前述した出玉状態フラグ等を含む各遊技用データを、バックアップデータとして遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存する。尚、電源断信号が出力されたことを検出していない場合には、電断処理を終了する。そして、ステップＳ２０の出玉状態判定処理を実行した後、ステップＳ２１～Ｓ２７の各処理を実行する。

【１０２１】

ここで、本特徴部１６２ＳＧのステップＳ２０の出玉状態判定処理について、図１４－１３（ａ）を用いて説明する。図１４－１３（ａ）は、ステップＳ２０の出玉状態判定処理の処理内容の一例を示すフロー図である。

【１０２２】

出玉状態判定処理において遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、出玉状態フラグの値が「０」であるか否か、つまり、出玉状態が低出玉状態であるか第１高出玉状態若しくは第２高出玉状態であるかを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ０１）。

【１０２３】

出玉状態フラグの値が「０」である場合（ステップ１６２ＳＧＳ０１；Ｙ）には、ＲＡＭ１０２の遊技制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１５０に記憶さている連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ０２）。第１判定回数である「５」以上でない場合、つまり、連荘状態となっていないか或いは連荘状態であっても連荘回数が５回未満である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ０２；Ｎ）、出玉状態判定処理を終了する。一方、連荘回数が第１判定回数である「５」以上である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ０２；Ｙ）、更に、連荘回数が第２判定回数である「１０」以上であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ０３）。

【１０２４】

連荘回数が第２判定回数である「１０」以上でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ０３；Ｎ）、つまり、連荘回数が第１判定回数である「５」に到達したときには、第１出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第１出玉状態に対応する「１」をセットし（ステップ１６２ＳＧＳ０６）、図１４－１３（ｂ）に示すように第１段階の調整を開始する（ステップ１６２ＳＧＳ０７）。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当り終了処理において更新されるので、連荘回数５回目の大当りは、第１段階の大当り期間延長調整が実行されない大当りであり、第１段階の大当り期間延長調整は、連荘回数６回目～１０回目の大当りについて実行される。

【１０２５】

尚、大当り期間延長調整は、図１４－２１に示すように、大入賞口を構成する特別可変入賞球装置７が開放されていない期間である大当り状態の開始時におけるファンファーレ

演出期間、ラウンド遊技終了から次ぎのラウンド遊技開始までのインターバル期間、大当り状態の終了時におけるエンディング演出期間が、出玉状態フラグに「０」がセットされる低出玉状態よりも延長されることにより、同数の遊技球が払い出される大当り遊技の期間が延長されることで、単位時間において払い出される遊技球の数が低減されることになる。

【１０２６】

そして、これらファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の延長長さとしては、図１４－２１に示すように、出玉状態フラグに「１」がセットされる第１高出玉状態よりも出玉状態フラグに「２」がセットされる第２高出玉状態の方が長く設定されており、出玉状態フラグに「１」がセットされる第１高出玉状態の大当り期間延長調整は、延長長さが比較的短い第１段階の大当り期間延長調整であり、出玉状態フラグに「２」がセットされる第２高出玉状態の大当り期間延長調整は、延長長さが比較的長い第２段階の大当り期間延長調整である。

【１０２７】

そして、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯を開始して、高出玉状態となったことの報知を開始するとともに（ステップ１６２ＳＧＳ０８）、高出玉状態と判定されてからの可変表示回数が所定回数である１００回となるまでの残回数を特定するための判定後可変表示残回数（１００）をセットするとともに、高出玉状態と判定されてから発生した連荘大当りの回数である判定後連荘回数に初期値である「０」をセットした後（ステップ１６２ＳＧＳ０９）、ステップ１６２ＳＧＳ１７に進む。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、所定回数を１００回とした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、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に応じて適宜に変更してもよい。

【１０２８】

一方、連荘回数が第２判定回数である「１０」以上である場合（ステップ１６２ＳＧＳ０３；Ｙ）、つまり、連荘回数が第２判定回数である「１０」に到達したときには、第２出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第２出玉状態に対応する「２」をセットし（ステップ１６２ＳＧＳ０４）、図１４－１３（ｂ）に示すように第２段階の調整を開始した後（ステップ１６２ＳＧＳ０５）、ステップ１６２ＳＧＳ１７に進む。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当り終了処理において更新されるので、第２段階の大当り期間延長調整は、連荘回数１１回目以降の大当りについて実行されることになる。

【１０２９】

また、出玉状態フラグの値が「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ０１；Ｎ）には、判定後連荘回数が、調整を終了するための終了判定回数である１０回以上であるか否か、つまり、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回に達しているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０）。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、終了判定回数を１０回とした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、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に応じて適宜に変更してもよい。

【１０３０】

判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｎ）、つまり、連荘回数が５回以上となって高出玉状態と判定された以降において連荘状態が終了することなく発生した連荘大当りの回数が１０回に達した場合には、遊技状態が低ベース状態であるか否か、つまり、連荘状態が終了した状態であるか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１１）、遊技状態が低ベース状態である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１１；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ１３に進む。尚、連荘状態が終了して低ベース状態となるときに連荘回数はリセットされる。

【１０３１】

一方、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｎ）、若しくは、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上であるが（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｙ）遊技状態が低ベース状態でない場合には（ステップ１６

２ＳＧＳ１１；Ｎ）、更に、ステップ１６２ＳＧＳ０９においてセットされた判定後可変表示残回数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２）。

【１０３２】

判定後可変表示残回数が「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１２；Ｎ）、つまり、連荘回数が５回以上となって高出玉状態と判定された以降において所定回数である１００回の可変表示が実行されていない場合には、該出玉状態判定処理を終了する。

【１０３３】

判定後可変表示残回数が「０」である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１２；Ｙ）、つまり、高出玉状態と判定された以降において所定回数である１００回の可変表示が実行されている場合には、ステップ１６２ＳＧＳ１３に進む。

【１０３４】

ステップ１６２ＳＧＳ１３においては、出玉状態フラグを「０」に更新することで、前述した第１段階または第２段階の調整を終了した後（ステップ１６２ＳＧＳ１４）、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯を終了して、高出玉状態で調整が実施されていることの報知を終了した後（ステップ１６２ＳＧＳ１５）、判定後可変表示残回数と判定後連荘回数をリセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１６）、ステップ１６２ＳＧＳ１７に進む。

【１０３５】

ステップ１６２ＳＧＳ１７においては、ステップ１６２ＳＧＳ０４、ステップ１６２ＳＧＳ０６、ステップ１６２ＳＧＳ１３のいずれかのステップにてセットされた出玉状態フラグの値に対応した出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、該出玉状態判定処理を終了する。尚、このようにして送信設定された出玉状態指定コマンドは、図５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で、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。

【１０３６】

以上のように、図１４－１３（ａ）に示す出玉状態判定処理が実行されることによって、図１４－１３（ｂ）に示すように、出玉状態フラグの値が電源供給開始時と同じく「０」である場合には、可変表示時間が延長される可変表示時間延長調整並びに大当り遊技の期間が延長される大当り期間延長調整のいずれも実行されないが、出玉状態判定処理において第１高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「１」に更新された場合には、可変表示時間が第１段階の長さに延長される第１段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第１段階の長さに延長される第１段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行される。更に、出玉状態判定処理において第２高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「２」に更新された場合には、可変表示時間が第１段階よりも長い第２段階長さに延長される第２段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第１段階よりも長い第２段階長さに延長される第２段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行され、これらの調整が実行されていることが高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯によって報知される。

【１０３７】

更に、出玉状態フラグの値「１」や「２」である場合に判定後連荘回数が終了判定回数に達した場合や判定後可変表示残回数が０となった場合（出玉状態フラグの値が「１」や「２」にセットされてから１００回の可変表示が実行された場合）は、出玉状態フラグの値が「０」に更新されて可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整が終了する。

【１０３８】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値が「０」から「１」に更新されたタイミングから高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１を点灯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、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１は、通常の遊技中に出玉状態フラグの値が「０」から「１」に更新されたタイミングからは点灯させず、出玉状態フラグの値が「１」または「２」にセットされている状態で電断が発生した場合の電断復旧時から一定期間のみ点灯するようにしてもよい。

【１０３９】
また、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値が「１」や「２」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値が「１」や「２」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の一方のみ実行してもよい。更には、出玉状態フラグの値が「１」の場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整のいずれかの一方のみを実行し、出玉状態フラグの値が「２」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行してもよい。
【１０４０】
また、前記特徴部１６２ＳＧでは、図１４－１３（ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値が変化した場合のみ出玉状態指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、出玉状態判定処理を実行する毎、或いは、可変表示を実行する毎に必ず出玉状態指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信するようにしてもよい。更には、前記特徴部１６２ＳＧでは、演出制御コマンドの一部として出玉状態指定コマンドを設け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、これら出玉状態指定コマンドに替えて、各出玉状態（低出玉状態、第１高出玉状態、第２高出玉状態）に対応した遊技状態指定コマンドを設けてもよい。
【１０４１】
次に、図６のステップＳ１０１において実行される本特徴部１６２ＳＧの始動入賞判定処理について、図１４－１４にもとづいて説明する。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がオン状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ１６２ＳＧＳ１０１；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（ステップ１６２ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１６２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１６２ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０３）。
【１０４２】
ステップ１６２ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ１６２ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ１０２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（ステップ１６２ＳＧＳ１０２；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がオン状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ１６２ＳＧＳ１０４；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（ステップ１６２ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１６２ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１６２ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０６）。
【１０４３】
ステップ１６２ＳＧＳ１０３，ステップ１６２ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行し

た後には、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（ステップ１６２ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、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保留記憶数カウント値は、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（ステップ１６２ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【１０４４】

ステップ１６２ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４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（ステップ１６２ＳＧＳ１０９）。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（ステップ１６２ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａ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、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【１０４５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当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可変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、ステップ１６２ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変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。

【１０４６】

ステップ１６２ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ１６２ＳＧＳ１１１）。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５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。

【１０４７】

ステップ１６２ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ１１２）。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（ステップ１６２ＳＧＳ１１３）。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

５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。

【１０４８】

ステップ１６２ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ１６２ＳＧＳ１１４；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（ステップ１６２ＳＧＳ１１５）、ステップ１６２ＳＧＳ１０４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（ステップ１６２ＳＧＳ１１４；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（ステップ１６２ＳＧＳ１１６）、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。

【１０４９】

図１４－１５（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４－１４のステップ１６２ＳＧＳ１１２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。本特徴部１６２ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図６のステップＳ１１０、図１４－１６）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図６のステップＳ１１１、図１４－１７）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がステップ１６２ＳＧＳ１１２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停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」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、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【１０５０】

図１４－１５（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２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１６２ＳＧ００１における現在の遊技状態を特定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態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あり時短フラグがオン状態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。

【１０５１】

ステップ１６２ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１４－４に示す表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１２２）。その後、図１４－１４のステップ１６２ＳＧＳ１０９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所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ１６２ＳＧＳ１２２の処理により選択された表示結果判定テーブル１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可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１０５２】

ステップ１６２ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１２３；Ｎ）、図１４－４に示す表示結果判定テーブル２を選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１２４）。その後、図１４－１４のステップ１６２ＳＧＳ１０９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所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２５）。

【１０５３】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１２５；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１６２ＳＧＳ１２６）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１２７）して、ステップ１６２ＳＧＳ１３８に進む。

【１０５４】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１６２ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、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（ステップ１６２ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ１２９；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、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ１６２ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【１０５５】

尚、本特徴部１６２ＳＧ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、保留記憶数が３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、保留記憶数が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Ｃが予め用意されているが、図１４－７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０～５９９までの６００個の判定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～Ａ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９０１～９９７までの９７小の判定値が割り当てられている。

【１０５６】

このため、ステップ１６２ＳＧＳ１２６において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。

【１０５７】
　また、ステップ１６２ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１４－１５（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当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、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。
【１０５８】
　また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１６２ＳＧＳ１３３）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ａ）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ａ；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１３５）、ステップ１６２ＳＧＳ１３８に進む。
【１０５９】
　また、判定した大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ａ；Ｎ）は、更に、判定した大当り種別が、確変大当りＡまたは確変大当りＢであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ｂ）。
【１０６０】
　判定した大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ｂ；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１３６）、ステップ１６２ＳＧＳ１３８に進む。
【１０６１】
　判定した大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢでない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ｂ；Ｎ）、つまり、判定した大当り種別が確変大当りＣである場合には、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１３７）、ステップ１６２ＳＧＳ１３８に進む。
【１０６２】
　ステップ１６２ＳＧＳ１２７，ステップ１６２ＳＧＳ１３０，ステップ１６２ＳＧＳ１３１，ステップ１６２ＳＧＳ１３５，ステップ１６２ＳＧＳ１３６，ステップ１６２ＳＧＳ１３７の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値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（ステップ１６２ＳＧＳ１３８）。本特徴部１６２ＳＧでは、図１４－１５（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）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。
【１０６３】
　その後、ステップ１６２ＳＧＳ１３８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（ステップ１６２ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【１０６４】
図１４－１６は、特別図柄通常処理として、図６のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－１６に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ１６２ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【１０６５】
ステップ１６２ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ１６２ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ１６２ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【１０６６】
ステップ１６２ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂのデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ１６２ＳＧＳ１４３）。
【１０６７】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ１６２ＳＧＳ１４４）、ステップ１６２ＳＧＳ１４９に移行する。
【１０６８】
一方、ステップ１６２ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ１６２ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ１６２ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ１６２ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ１６２ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【１０６９】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【１０７０】
ステップ１６２ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ１６２ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ１６２ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値デー

タは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【１０７１】
ステップ１６２ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａのデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ１６２ＳＧＳ１４７）。
【１０７２】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ１６２ＳＧＳ１４８）、ステップ１６２ＳＧＳ１４９に移行する。
【１０７３】
ステップ１６２ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１４－４に示す表示結果判定テーブル１を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａ）。尚、このステップ１６２ＳＧＳ１５０ａにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。
【１０７４】
このように、ステップ１６２ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブル１においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。
【１０７５】
ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」であると判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２に大当りフラグをオン状態とする（ステップ１６２ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１４－５（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ１６２ＳＧＳ１５４）。
【１０７６】
ステップ１６２ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた大当り種別バッファ

の格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ１６２ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「１」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【１０７７】

一方、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａ；Ｎ）、Ｓ１５０ｂに進んで、図１４－４に示す表示結果判定テーブル２を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃ）。尚、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃにおいては、変動特図が第１特図である場合には、第１特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第２特図である場合には、第２特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

【１０７８】

ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ１６２ＳＧＳ１５１）。

【１０７９】

一方、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃ；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ１５６に進む。

【１０８０】

ステップ１６２ＳＧＳ１５６においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ１６２ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【１０８１】

ステップ１６２ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップ１６２ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１０８２】

尚、ステップ１６２ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ１６２ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド

）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【１０８３】

図１４－１７は、変動パターン設定処理として、図６のステップＳ１１１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１４－１７に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１６１）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ１６２ＳＧＳ１６１；Ｙ）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ１６２ＳＧＳ１６２）。

【１０８４】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りＣ」であるか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１６３）、「確変大当りＣ」ではない場合、つまり、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１６３；Ｎ）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルＡまたは大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りＡ」または「確変大当りＢ」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする。

【１０８５】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１６３；Ｙ）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１６５）。

【１０８６】

ステップ１６２ＳＧＳ１６１における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ１６２ＳＧＳ１６１；Ｎ）、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１６６）。小当りフラグがオン状態にされている場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１６６；Ｙ）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ１６２ＳＧＳ１６７）、ステップ１６２ＳＧＳ１７５に進む。

【１０８７】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１６６；Ｎ）、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１６８）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ１６２ＳＧＳ１６８；Ｙ）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、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（ステップ１６２ＳＧＳ１６９）。

【１０８８】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ１６２ＳＧＳ１６８；Ｎ）、例えば遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が１または２であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１７０）。

【１０８９】

特定した変動特図の保留記憶数が１または２である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１７０；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１７１）。

【１０９０】
また、特定した変動特図の保留記憶数が１または２ではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１７０；Ｎ）、特定した変動特図の保留記憶数が３であるか否かを更に判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１７２）。
【１０９１】
特定した変動特図の保留記憶数が３である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１７２；Ｙ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１７３）。
【１０９２】
また、特定した変動特図の保留記憶数が３ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が４である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１７２；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択してセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１７４）、ステップ１６２ＳＧＳ１７５に進む。
【１０９３】
ステップ１６２ＳＧＳ１６４，ステップ１６２ＳＧＳ１６５，ステップ１６２ＳＧＳ１６７，ステップ１６２ＳＧＳ１６９，ステップ１６２ＳＧＳ１７１，ステップ１６２ＳＧＳ１７３，ステップ１６２ＳＧＳ１７４の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ１６２ＳＧＳ１７５）。尚、この場合において決定される変動パターンは、同じ変動パターンであっても、その時点の出玉状態フラグの値が、「１」である場合には、第１高出玉状態に対応する第１段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになるとともに、その時点の出玉状態フラグの値が「２」である場合には、第２高出玉状態に対応する第２段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになる。
【１０９４】
つまり、ステップ１６２ＳＧＳ１７５においては、出玉状態フラグの値に応じて可変表示時間の変動パターンが決定される。
【１０９５】
尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ１６２ＳＧＳ１７５の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ１６２ＳＧＳ１７０の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。
【１０９６】
ステップ１６２ＳＧＳ１７５にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１７６）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【１０９７】
ステップ１６２ＳＧＳ１７６の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１７７）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２

に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた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。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた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。

【１０９８】

ステップ１６２ＳＧＳ１７７の処理を実行した後、ステップ１６２ＳＧＳ１７５にて決定した変動パターンについて、出玉状態フラグの値に対応した特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１７８）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップ１６２ＳＧＳ１７９）、変動パターン設定処理を終了する。

【１０９９】

ステップ１６２ＳＧＳ１７７でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、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が、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、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の順などで送信されるようにしてもよい。

【１１００】

図１４－１８は、特別図柄停止処理として、図６のステップＳ１１３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。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１８２）、大当りフラグがオフにされている場合（ステップ１６２ＳＧＳ１８２；Ｎ）には、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１８３）。

【１１０１】

小当りフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板１２に、小当りに対応する当り開始５指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１９０ａ）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１９０ｂ）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、２回）をセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１９０ｃ）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ１１８）に対応した値である“８”に更新し（ステップ

１６２ＳＧＳ１９０ｄ）、特別図柄停止処理を終了する。
【１１０２】
一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ１６２ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ１６２ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１８５）。
【１１０３】
更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１８６）。
【１１０４】
そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知するファンファーレ演出の実行期間に相当する時間）に相当する値を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１８７）。この際、大当り表示時間タイマに設定される大当り表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り表示時間が設定される。
【１１０５】
具体的には、図１４－２１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」であれば、低出玉状態に対応する非延長のファンファーレ演出期間である３００００ミリ秒に対応した３００００ミリ秒が大当り表示時間として設定される。
【１１０６】
出玉状態フラグの値が「１」であれば、第１高出玉状態に対応する第１段階延長のファンファーレ演出期間である４００００ミリ秒に対応した４００００ミリ秒が大当り表示時間として設定され、出玉状態フラグの値が「２」であれば、第２高出玉状態に対応する第２段階延長のファンファーレ演出期間である６００００ミリ秒に対応した６００００ミリ秒が大当り表示時間として設定される。
【１１０７】
そして、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットした後（ステップ１６２ＳＧＳ１８８）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新する（ステップ１６２ＳＧＳ１８９）。
【１１０８】
一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１８３；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ１９０においてＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、特に図示していないが、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が確変大当りＡや確変大当りＢであった場合は、確変フラグと時短フラグの両方をオン状態とする（遊技状態を高確高ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「０」をセットし、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が確変大当りＣであった場合は、確変フラグをオン状態とする（遊技状態を高確低ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「０」をセットする。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が非確変大当りであった場合は、時短フラグをオン状態とするとともに時短回数カウンタの値として「１００」をセットするようになっている。時には、ステップ１６２ＳＧＳ１９６に進む。
【１１０９】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１９０；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの

値を－１する（ステップ１６２ＳＧＳ１９１）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１９３）、「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１９３；Ｎ）にはステップ１６２ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１９３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ１６２ＳＧＳ１９４）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ１６２ＳＧＳ１９５）、ステップ１６２ＳＧＳ１９６に進む。尚、ステップ１６２ＳＧＳ１９５の実行に伴って、連荘回数もリセットされる。

【１１１０】

そして、判定後可変表示残回数更新処理を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ１９６）。この判定後可変表示残回数更新処理においては、判定後可変表示残回数が「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合（残回数が存在する場合）に、残回数を１減算更新し、「０」である場合には、該判定後可変表示残回数更新処理を終了する。

【１１１１】

次いで、ステップ１６２ＳＧＳ１９７では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【１１１２】

図１４－１９は、大当り終了処理として、図６のＳ１１７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。

【１１１３】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行うエンディング演出の実行期間に相当する値を大当り終了表示時間として設定し（ステップ１６２ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【１１１４】

この際、大当り終了表示タイマに設定される大当り終了表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り終了表示時間が設定される。具体的には、図１４－２１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」であれば、低出玉状態に対応する非延長のエンディング演出期間である６００００ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。また、出玉状態フラグの値が「１」であれば、第１高出玉状態に対応する第１段階延長のエンディング演出期間である７００００ミリ秒に対応したタイマ値が設定され、出玉状態フラグの値が「２」であれば、第２高出玉状態に対応する第２段階延長のエンディング演出期間である９０００ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。

【１１１５】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ１６２ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ１６２ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ１６２ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【１１１６】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ１６２ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２０５）。

【１１１７】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ１６２ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りＣであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２０６）。

【１１１８】
記憶されている大当り種別が確変大当りＣである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２０６；Ｙ）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ１６２ＳＧＳ２１０）、ステップ１６２ＳＧＳ２１３に進む。
【１１１９】
一方、記憶されている大当り種別が確変大当りＣでない場合、つまり、大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２０６；Ｎ）、確変フラグをオン状態にし（ステップ１６２ＳＧＳ２０７）、時短フラグをオン状態にし（ステップ１６２ＳＧＳ２０８）、時短回数カウンタに「０」をセットした後（ステップ１６２ＳＧＳ２０９）、ステップ１６２ＳＧＳ２１３に進む。
【１１２０】
一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ１６２ＳＧＳ２１１とステップ１６２ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ１６２ＳＧＳ２１３に進む。
【１１２１】
ステップ１６２ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ２１５）。
【１１２２】
そして、連荘回数と判定後連荘回数の更新処理を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ２１６）。この更新処理では、具体的には、終了した大当りが、前述したように低ベース状態において発生した初大当りであるか、高ベース状態において発生した連荘大当りであるのかを、例えば、終了した大当りの発生前の状態に対応する大当り開始前状態フラグの値（低ベースであれば「０」、高ベースであれば「１」）から特定し、初大当りである場合には、連荘回数に「１」をセットする。一方、連荘大当りの場合には、既に、連荘回数が「０」以外の値となっていることから、該連荘回数に１を加算更新する。また、連荘大当りの場合には、判定後連荘回数に初期値がセットされていれば、判定後連荘回数に１を加算更新する。
【１１２３】
そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ１６２ＳＧＳ２１７）。
【１１２４】
尚、本特徴部１６２ＳＧでは、特に図示しないが、ＣＰＵ１０３は、大当り開放後処理（ステップＳ１１６）においてラウンドの実行回数が設定された上限回数に到達していない場合、出玉状態フラグの値に応じたインターバル期間タイマを設定する。具体的には、図１４－２１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」であれば、低出玉状態に対応する非延長のインターバル期間である５０００ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「１」であれば、第１高出玉状態に対応する第１段階延長のインターバル期間である６０００ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「２」であれば、第２高出玉状態に対応する第２段階延長のインターバル期間である７０００ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。
【１１２５】
ＣＰＵ１０３は、これらタイマ値をインターバル期間タイマに設定した後は、大当り開放後処理を実行する毎にインターバル期間タイマの値を減算更新していき、該インターバル期間タイマがタイマアウトしたことに基づいて大入賞口の開放制御を行うとともに、特図プロセスの値を大当り開放中処理に応じた値に更新する、つまり、新たなラウンド遊技を開始する。
【１１２６】

このように、本特徴部１６２ＳＧでは、図１４－２０に示すように、大当り図柄が導出表示されてから該大当り図柄の導出表示に基づく大当り遊技の終了までの期間においては、出玉状態フラグの値にかかわらず一定の開放期間（例えば、２９秒）が経過するか、一定数（例えば、１０球）の遊技球が大入賞口に入賞するまでラウンド遊技が継続するので、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数自体は変化しない。一方で、図１４－２０及び図１４－２１に示すように、大入賞口が閉鎖されていることにより遊技球が大入賞口に入賞不能である、つまり、賞球を獲得不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間については、出玉状態フラグの値が０→１→２と変化していくに従って長期化していく。

【１１２７】

このため、各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数が出玉状態フラグの値に応じて変化しないことにより遊技者が獲得可能な賞球数が減少してしまうことを防ぎつつ、遊技球が大入賞口に入賞不能な期間であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を出玉状態フラグの値に応じて変化（長期化）させていくことで、単位時間あたりに払い出される賞球数を抑えることが可能となっている。

【１１２８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な処理について説明する。

【１１２９】

図１４－２２は、コマンド解析処理として、図８のステップＳ７５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１４－２２に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２１）。

【１１３０】

ステップ１６２ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２２）。そして、第１始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ１６２ＳＧＳ２２２；Ｙ）、第１保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２３）。例えば、ステップ１６２ＳＧＳ２２３の処理では、第１保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部１６２ＳＧ１９２に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【１１３１】

ステップ１６２ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２４）。そして、第２始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ１６２ＳＧＳ２２４；Ｙ）、第２保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２５）。例えば、ステップ１６２ＳＧＳ２２５の処理では、第２保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【１１３２】

ステップ１６２ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２６）。ステップ１６２ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２７）。ステップ１６２ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２８）。そして、第１保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ１６２ＳＧＳ２２８；Ｙ）、例えば

コマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第１保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ１６２ＳＧＳ２２９）。

【１１３３】

ステップ１６２ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２３０）。そして、第２保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ１６２ＳＧＳ２３０；Ｙ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第２保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ１６２ＳＧＳ２３１）。

【１１３４】

そして、ステップ１６２ＳＧＳ２２９，ステップ１６２ＳＧＳ２３１の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグに、保留表示態様が未決定である旨を示す「１」をセットする（表示未決定フラグをオン状態とする）とともに、未受信のコマンドが有れば演出制限フラグに「１」をセットする（表示制限フラグをオン状態にする）（ステップ１６２ＳＧＳ２３２）。

【１１３５】

ステップ１６２ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ１６２ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１６２ＳＧＳ２２７；Ｙ）、あるいはステップ１６２ＳＧＳ２２３，ステップ１６２ＳＧＳ２２５，ステップ１６２ＳＧＳ２３２の処理のいずれかを実行した後には、受信コマンドを図示しない始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１６２ＳＧＳ２３３）、ステップ１６２ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【１１３６】

尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに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）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【１１３７】

ステップ１６２ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ１６２ＳＧＳ２３４）、ステップ１６２ＳＧＳ２２１の処理に戻る。例えば、受信コマンドが出玉状態指定コマンドである場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１６２ＳＧＳ２３４の処理において、該出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に応じたフラグをオン状態とする等の処理を実行すればよい。このようにすることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該フラグを参照することによって出玉状態を特定することが可能とする。

【１１３８】

尚、ステップ１６２ＳＧＳ２２１においてコマンド受信バッファに受信コマンドが無い場合（ステップ１６２ＳＧＳ２２１；Ｎ）は、第１保留記憶数通知待ち時間または第２保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２３７）。第１保留記憶数通知待ち時間または第２保留記憶数通知待ち時間が経過していない場合（ステップ１６２ＳＧＳ２３７；Ｎ）はコマンド解析処理を終了し、第１保留記憶数通知待ち時間または第２保留記憶数通知待ち時間が経過した場合（ステップ１６２ＳＧＳ２３７；Ｙ）は、該当する格納未完了のエントリの表示未決定フラグを演出制限フラグに「１」をセットし（表示未決定フラグをオン状態にし）、コマンド解析処理を終了する。

【１１３９】

図１４－２３は、先読予告設定処理として、図９のステップＳ１６１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１４－２３に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａをチェックし（ステップ１６２ＳＧＳ２４１）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有るか否かにより判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ａ）。

【１１４０】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ａ；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ２５２に進み、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ａ；Ｙ）、さらに、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ）。判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ；Ｙ）は、ステップ１６２ＳＧＳ２５０に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「０」が、保留表示フラグにセットされる。

【１１４１】

また、判定後可変表示残回数が先読み制限回数よりも多い場合（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ；Ｎ）は、当該エントリの演出制限フラグがオン状態であるか否か（「１」がセットされているか否か）を判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｃ）。演出制限フラグがオン状態である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｃ；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ２５０に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「０」が、保留表示フラグにセットされる。

【１１４２】

一方、演出制限フラグがオフである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ；Ｎ）、該エントリの図柄指定コマンドが第４図柄指定または第６図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ａ）。図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ａ；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ２５０に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「０」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りＣまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

【１１４３】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ｂ）。該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ｂ；Ｎ）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４４）。

【１１４４】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ１６２ＳＧＳ２４４において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読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（ステップ１６２ＳＧＳ２４５）。

【１１４５】

ステップ１６２ＳＧＳ２４５においては、例えば、図１４－２４（Ａ）に示すような決定割合で先読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１４－２４（Ａ）に示す決定割合の設定例では、ステップ１６２ＳＧＳ２４４の処理において特定した大当り種別に応じて、先読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。

【１１４６】

具体的には、先読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及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、先読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５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）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形（☆）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。

【１１４７】

尚、可変表示結果が確変大当りＣ以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合が無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβのどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

【１１４８】

また、図１４－２４（Ａ）に示すように、大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りＢ」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【１１４９】

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Ａである割合が高くなり、遊技者の確変大当りＡとなることに対する期待感を高めることができる。

【１１５０】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＣ以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りＣ以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【１１５１】

また、ステップ１６２ＳＧＳ２４３ｂにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ｂ；Ｙ）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４７）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがＣ６００Ｈであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０１Ｈであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０２Ｈであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【１１５２】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ１６２ＳＧＳ２４７において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４８）。

【１１５３】

ステップ１６２ＳＧＳ２４８においては、例えば、図１４－２４（Ｂ）に示すような決定割合で先読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１４－２４（Ｂ）に示す決定割合の設定例では、ステップ１６２ＳＧＳ２４７の処理において特

定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行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。

【１１５４】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。

【１１５５】

図１４－２４（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【１１５６】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。

【１１５７】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【１１５８】

更に、図１４－２４（Ａ）に示すように、可変表示結果が「大当り」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【１１５９】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当り（確変Ａ）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【１１６０】

このような設定により、先読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または表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当りＡ」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【１１６１】

ステップ１６２ＳＧＳ２４８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１６２ＳＧＳ２４７において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４９）。

【１１６２】

ステップ１６２ＳＧＳ２４５の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４９；Ｙ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ１６２ＳＧＳ２４６）。具体的には、ステップ１６２ＳＧＳ２４５またはステップ１６２ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「１」をセットし、ステップ１６２ＳＧＳ２４５またはステップ１６２ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「２」をセットした後、ステップ１６２ＳＧＳ２５１に進む。

【１１６３】

また、ステップ１６２ＳＧＳ２４９において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４９；Ｎ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「０」をセットした後（ステップ１６２ＳＧＳ２５０）、ステップ１６２ＳＧＳ２５１に進む。

【１１６４】

尚、ステップ１６２ＳＧＳ２４６またはステップ１６２ＳＧＳ２５０実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「０」に変更する（ステップ１６２ＳＧＳ２５１）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ１６２ＳＧＳ２５２）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「０」、「１」、「２」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じて、図１４－２５（Ａ）に示すように、画像表示装置５の下方位置に設けられている第１保留記憶表示エリア５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア５Ｕの保留表示が更新される。

【１１６５】

具体的には、図１４－２５（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、図１４－２５（Ｂ）に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第１特図保留記憶数が２つであれば、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表

示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。

【１１６６】

また、第２特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第１特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第２特図保留記憶数が２つであれば、例えば、図１４－２５（Ｂ）に示すように、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、１の保留記憶表示が「○」の表示態様、１の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。

【１１６７】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図１４－２５（Ｂ）に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部１６２ＳＧでは画面の中央方向）にシフトする。

【１１６８】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの保留記憶にもとづいて、第１保留記憶表示エリア５Ｄや第２保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第１保留記憶表示エリア５Ｄや第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示されるようになる。

【１１６９】

尚、本特徴部１６２ＳＧにおいては、ステップ１６２ＳＧＳ２５２の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第１保留記憶表示エリア５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア５Ｕの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【１１７０】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、ステップ１６２ＳＧＳ２４２において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ１６２ＳＧＳ２４２において第１特図と第２特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第１特図保留記憶にも第２特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「１」または「２」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第１特図の保留記憶の保留表示と第２特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【１１７１】
また、本特徴部１６２ＳＧでは、前述のように第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。
【１１７２】
具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第１特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。
【１１７３】
一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第２特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。
【１１７４】
図１４－２６は、図９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、第１変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１６２ＳＧＳ２７２）。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。
【１１７５】
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。
【１１７６】
また、ステップ１６２ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２７３；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オン状態である場合は（ステップ１６

２ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１６２ＳＧＳ２７４）。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。

【１１７７】

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。

【１１７８】

ステップ１６２ＳＧＳ２７２またはステップ１６２ＳＧＳ２７４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（ステップ１６２ＳＧＳ２７５）。

【１１７９】

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（ステップ１６２ＳＧＳ２７６）。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。

【１１８０】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「３３４」、「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非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、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小当りに該当する第６可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」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、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば、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）を決定し、変動パターンがリーチの変動パターンであれば、「１２１」や「４６４」等のリーチはずれの飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【１１８１】

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。

【１１８２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－２７に示す予告演出決定処理を実施して、当該可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する（ステップ１６２ＳＧＳ２７７）。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、予告演出決定処理において、後述するように予告演出Ａ～予告演出Ｄの４個の予告演出のうちからいずれかの実行を決定可能な形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、実行可能な予告演出は３個以下または５個以上であってもよい。
【１１８３】
本特徴部１６２ＳＧの予告演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に対応する予告演出種別決定用テーブルをセットする（ステップ１６２ＳＧＳ２９０）。尚、出玉状態は、例えば、コマンド解析処理において出玉状態指定コマンドを受信した際にオン状態としたフラグの値等から特定すればよい。
【１１８４】
ここで、図１４－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出玉状態を低出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルＡを選択し、出玉状態を第１高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルＢを選択し、出玉状態を第２高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルＣを選択すればよい。
【１１８５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ１６２ＳＧＳ２９１）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板１１から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。
【１１８６】
そして、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、ステップ１６２ＳＧ２９０にてセットした予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と実行する場合の予告演出種別を決定する（ステップ１６２ＳＧＳ２９２）。
【１１８７】
具体的には、図１４－２８に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルＡを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、８５％の割合で予告演出の非実行を決定し、１０％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、２０％の割合で予告演出の非実行を決定し、５０％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、３０％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当りＣを除く大当りであれば、１０％の割合で予告演出の非実行を決定し、２５％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、６５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。
【１１８８】
また、出玉状態が第１高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルＢを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、８５％の割合で予告演出の非実行を決定し、１０％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、２０％の割合で予告演出の非実行を決定し、５０％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、２５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、５％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。

そして、可変表示結果が大当りＣを除く大当りであれば、１０％の割合で予告演出の非実行を決定し、２５％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、５０％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、１５％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。

【１１８９】

また、出玉状態が第２高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルＣを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、８５％の割合で予告演出の非実行を決定し、８％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、４％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、３％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、２０％の割合で予告演出の非実行を決定し、４５％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、２０％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、１０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当りＣを除く大当りであれば、１０％の割合で予告演出の非実行を決定し、１５％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、４５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、２０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、１０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。

【１１９０】

つまり、本特徴部１６２ＳＧにおける予告演出としては、予告演出Ｄが最も大当り期待度（可変表示結果が大当りとなる割合）が高く設定されており、予告演出Ｃは予告演出Ｄよりも大当り期待度が低く設定されており、予告演出Ｂは予告演出Ｃよりも大当り期待度が低く設定されており、予告演出Ａは予告演出Ｂよりも大当り期待度が低く設定されている。そして、予告演出を非実行とする場合は、いずれの予告演出を実行する場合よりも大当り期待度が低く設定されている（大当り期待度：予告演出Ｄ＞予告演出Ｃ＞予告演出Ｂ＞予告演出Ａ＞予告演出非実行）。

【１１９１】

また、各出玉状態において実行可能な予告演出数に注目すると、低出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出Ａと予告演出Ｂの２個、第１高出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃの３個、第２高出玉状態にて実行可能な予告演出は、予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄの４個である。つまり、本特徴部１６２ＳＧでは、初当りが発生してから連荘状態を継続していくことによって可変表示中に実行可能な予告演出が増加していくため、連荘中において遊技が間延びしてしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

【１１９２】

特に、第２高出玉状態においては、可変表示結果が大当りとなることが確定する予告演出Ｄが実行可能となるので、第２高出玉状態における可変表示中においては、予告演出Ｄ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。

【１１９３】

図１４－２７に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１６２ＳＧＳ２９２の実行後、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２９３）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ１６２ＳＧＳ２９３；Ｎ）は予告演出決定処理を終了する。また、予告演出の実行を決定した場合（ステップ１６２ＳＧＳ２９３；Ｙ）は、ステップ１６２ＳＧＳ２９２において決定した予告演出種別を記憶するとともに（ステップ１６２ＳＧＳ２９４）、予告演出実行決定フラグをオン状態とし（ステップ１６２ＳＧＳ２９５）、予告演出決定処理を終了する。

【１１９４】

予告演出決定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－２６に示す可変表示開始設定処理に戻り、ステップ１６２ＳＧＳ２７８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出実行決定フラグがオン状態とされているか否か、つまり、ステップ１６２ＳＧＳ２７７の予告演出決定処理において「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」のいずれかの予告演出が決定されたか否かを判定する。

【１１９５】
予告演出実行決定フラグがオン状態にされている場合には、ステップ１６２ＳＧＳ２７９に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間に応じた値をセットし（ステップ１６２ＳＧＳ２７９）、予告演出実行決定フラグをオフ状態として（ステップ１６２ＳＧＳ２８０）、ステップ１６２ＳＧＳ２８１に進む。一方、予告演出実行決定フラグがオフである場合には、ステップ１６２ＳＧＳ２７９とステップ１６２ＳＧＳ２８０とを経由することなくステップ１６２ＳＧＳ２８１に進む。
【１１９６】
これら予告演出開始までの期間としては、本特徴部１６２ＳＧでは、予告演出が開始されるタイミングの前に、該予告演出の実行の前兆を示す演出（図示略）が実施され、該前兆を開始するタイミングが予告演出の開始タイミングとされているので、予告演出を開始するまでの期間よりも短い期間が設定され、これら予告演出の開始タイミングは、予告演出の開始から実行される予告演出のプロセステーブルに基づいて特定されて予告演出が開始されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら前兆の演出を予告演出において実施しない場合にあっては、予告演出の開始タイミングが予告演出の開始タイミングとなるので、予告演出の開始タイミングまでの期間を予告演出開始待ちタイマに設定すればよい。
【１１９７】
ステップ１６２ＳＧＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、出玉状態を特定し、該特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１６２ＳＧＳ２８２）。
【１１９８】
尚、ステップ１６２ＳＧＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理のステップ１６２ＳＧＳ２３４の処理にてセットされた演出用出玉状態フラグの値を参照することで出玉状態を特定すればよい。
【１１９９】
尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【１２００】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ２８３）。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。
【１２０１】
尚、この実施例では、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。
【１２０２】
そして、可変表示時間タイマに、特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドとで特

定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ２８５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ１６２ＳＧＳ２８６）。

【１２０３】

以上のように演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理を実行することで、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態が低出玉状態、第１高出玉状態、第２高出玉状態のいずれであっても、特図可変表示時間と連動して飾り図柄の可変表示を実行することが可能となっている。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用出玉状態フラグの値と変動パターン指定コマンドによって出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能となっ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、例えば、ＣＰＵ１０３は、変動パターン指定コマンドとともに該変動パターン指定コマンドがいずれの出玉状態にて決定されたかを指定する変動パターン決定状態指定コマンドを演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に対して送信可能とし、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら変動パターン指定コマンドと変動パターン決定状態指定コマンドを受信する毎に出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行するようにしてもよい。

【１２０４】

図１４－２９は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ１６２ＳＧＳ３０１，ステップ１６２ＳＧＳ３０２，ステップ１６２ＳＧＳ３０３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ１６２ＳＧＳ３０４；Ｙ）、予告演出処理を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ３０５）。予告演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ１６２ＳＧＳ３０５の予告演出処理を実施することなく、ステップ１６２ＳＧＳ３０６に進む。

【１２０５】

ステップ１６２ＳＧＳ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ１６２ＳＧＳ３０７）。即ち、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ことによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ１６２ＳＧＳ３０８）。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、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ１６２ＳＧＳ３０９ａ）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ３０９ｂ）。

【１２０６】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ１６２ＳＧＳ３１０）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ１６２ＳＧＳ３１０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ１６２ＳＧＳ３１１）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２

３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ１６２ＳＧＳ３１２）。

【１２０７】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１６２ＳＧＳ３１０；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ１６２ＳＧＳ３１３）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、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１６２ＳＧＳ３１５）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ１６２ＳＧＳ３１４；Ｙ）、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１６２ＳＧＳ３１５）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【１２０８】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ１６２ＳＧＳ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【１２０９】

尚、予告演出開始待ちタイマがセットされている状態で予告演出を実行する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該予告演出処理において、先ず、予告演出開始待ちタイマの値を減算更新し、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合、すなわち、予告演出の開始タイミングとなった場合は、実行を決定した予告演出種別に応じた予告演出用プロセステーブルを選択するとともに、該予告演出用のプロセスタイマをスタートさせる。すなわち、該予告演出用プロセステーブルにおける最初のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行う。また、予告演出実行中フラグをオン状態として予告演出処理を終了する。

【１２１０】

そして、予告演出実行中フラグがオン状態であるときに予告演出を実行する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出用のプロセスタイマの減算更新を行い、該予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、実行中のプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切替を行う。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、改めて次の予告演出用のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。以上のように予告演出処理を実行することで、可変表示中に予告演出を実行できる。

【１２１１】

尚、上記した特徴部１６２ＳＧにおいては、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１では、点灯・消灯のみを行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、高出玉状態において可変表示が実行されていることで可変表示時間延長調整

が実行されているが大当り状態ではないことで大当り期間延長調整が実行されていないときには緑色（第１態様）にて点灯し、高出玉状態において大当り状態であることで大当り期間延長調整が実行されているが可変表示が実行されていないことで可変表示時間延長調整が実行されていないときには赤色（第２態様）にて点灯することで、いずれの調整が実行されているのかを確認（把握）できるようにしてもよい。

【１２１２】

また、上記した特徴部１６２ＳＧにおいては、連荘状態が継続して出玉状態フラグの値が０→１→２と更新されていくこと（出玉状態が低出玉状態から第１高出玉状態、第２高出玉に変化していくこと）に応じて、該連荘状態中における大当り遊技のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化していくことで単位時間あたりの出玉数を抑える、すなわち賞球の付与速度を低下させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第１高出玉状態や第２高出玉状態では、低出玉状態よりもスーパーリーチの変動パターン等の特図変動時間が長い変動パターンの決定割合が高い高出玉状態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ことで、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を長期化し、単位時間あたりの出玉数を抑えるようにしてもよい。

【１２１３】

また、このように第１高出玉状態や第２高出玉状態において高出玉状態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可能な形態について先読予告演出を実行可能とすると、判定後可変表示残回数が未だ１以上の値でセットされているときに判定後可変表示残回数が０となった後に実行される可変表示の保留記憶が発生した場合、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとの間に大きな差（例えば、先読予告演出としてスーパーリーチの変動パターンでの可変表示を示唆したにも関わらず実際には非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される等）が生じてしまい、先読予告演出が不適切なものとなってしまう虞がある。

【１２１４】

そこで、上述の特徴部１６２ＳＧの先読予告設定処理（図１４－２３参照）のステップ１６２ＳＧＳ２４２ａに示すように、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合については先読予告演出の実行を制限することによって、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとに大きな差が生じてしまうことを防ぐことで、先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できる。

【１２１５】

また、本特徴部１６２ＳＧでは特に図示していないが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９に示す大当り中演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたファンファーレ演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイマの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたファンファーレ演出を実行すればよい。

【１２１６】

更に、本特徴部１６２ＳＧでは特に図示していないが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９に示すエンディング演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたエンディング演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイマの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたエンディング演出を実行すればよい。

【１２１７】

以上、本特徴部１６２ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、ＣＰＵ１０３は、図１４－１３に示す出玉状態判定処理を実行することにより出玉状態が低出玉状態であるか高出玉状態であるかを判定可能であり、出玉状態が高出玉状態であると判定した場合は、出玉状態フラグの値を低出玉状態であることに対応した「０」から高出玉状態に応じた値である「１」にセットすることにより、大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インタ

ーバル期間、エンディング演出期間を長期化する（単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始する）ことが可能となっている。また、出玉状態フラグを「１」にセットした後は、１００回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を「０」にセットする、つまり、出玉状態を高出玉状態から低出玉状態に更新することで大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を元の期間に戻す（単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する）。このため、連荘状態である期間において単位時間あたり払い出される賞球数を少なくすることができ、短期間に過度の賞球が払い出されることにより射幸性が過度に高まってしまうこと防ぐことができる。

【１２１８】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値を「０」から「１」にセットする場合は、図１４－８に示すように、非リーチの変動パターンの特図可変表示時間のみを長期化し、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの特図可変表示時間については長期化しないことにより、可変表示にかかわるデータ量の増加を抑えているとともに、スーパーリーチやノーマルリーチの可変表示時間が長期化することによる興趣の低下を防止している。

【１２１９】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値を「０」から「１」にセットすることにより単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始し、１００回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を再度「０」にセットすることにより賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時間を計測可能な計時手段（例えば、リアルタイムクロックやタイマ）を備え、該計時手段が前記調整の開始から一定時間（例えば、１５分や３０分等）を計測したことにもとづいて前記調整を終了してもよい。つまり、本発明における終了条件としては、「ＣＰＵ１０３が出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから連荘状態の期間中に一定時間が経過したこと」としてもよい。

【１２２０】

更には、本特徴部１６２ＳＧでは、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件として、１００回の可変表示が実行されること１つのみを設け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、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件を複数設けてもよい。尚、このように調整を終了する終了条件を複数設ける場合は、いずれか１の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよいし、複数の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよい。

【１２２１】

また、図１４－８に示すように、出玉状態フラグの値が「１」や「２」にセットされているとき、すなわち、出玉状態が第１高出玉状態や第２高出玉状態であるときは、出玉状態フラグの値が「０」にセットされているとき（出玉状態が低出玉状態であるとき）よりも変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されているので、可変表示に要する期間を長期化することにより連荘状態の期間中において可変表示結果が大当りとなるまでの時間間隔を長くすることができ、大当り遊技状態にて払い出される賞球数を低減させることなく連荘状態の期間中における賞球の払い出し速度を低下させることができる。

【１２２２】

また、図１４－２０及び図１４－２１に示すように、大当り遊技中については、出玉状態フラグの値として「１」や「２」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「０」がセットされている場合よりも、遊技球が大入賞口に入賞不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が長く設定されている。このため、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技中に遊技球が入賞可能な遊技球数を低減させることなく大当り遊技中における各ラウンド遊技間の大入賞口に遊技球が入賞不能な期間を長期化させることができ、連荘状態の期間中における単位時間あたりの賞球の払い

出し速度を低下させることができる。
【１２２３】
尚、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値として「１」や「２」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「０」がセットされている場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の計３つの期間を長期化させ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、出玉状態フラグの値として「１」や「２」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「０」がセットされている場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか１つまたは２つの期間を長期化させるようにしてもよい。
【１２２４】
更に、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値を０→１→２と更新していくことにより大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が段階的に長期化していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、出玉状態フラグの値を「０」から「１」に更新した場合は、ファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか１つまたは２つの期間を長期化し、出玉状態フラグの値を「１」から「２」に更新した場合は、残りの期間を長期化してもよい。
【１２２５】
また、図１４－１１に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していなければ、ＣＰＵ１０３が出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「０」をセットするので、パチンコ遊技機１の起動時から単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整が実施されてしまうことを防ぐことができる。更には、復旧上限が成立している場合、すなわち、電断が発生して改めてパチンコ遊技機１を起動した場合は、電断発生時に出玉状態フラグの値として「１」または「２」がセットされていれば、ＣＰＵ１０３は再度出玉状態フラグの値として「１」または「２」をセットするので、パチンコ遊技機１が電断から復旧したときから賞球の払い出し速度を低下させる調整を再開することができる。
【１２２６】
尚、本特徴部１６２ＳＧでは、パチンコ遊技機１が電断から復旧する際に、電断発生時に出玉状態フラグの値として「１」または「２」がセットされていれば、ＣＰＵ１０３が出玉状態フラグの値として再度「１」または「２」をセットする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１が電断から復旧する際には、出玉状態フラグの値として「０」をセットする、つまり、電断発生時に実行していた賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１に電断が発生した際にバックアップデータとして格納するデータ量を減らすことができる。
【１２２７】
また、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において、高出玉状態であると判定した場合は、該ＣＰＵ１０３の制御によって高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯が開始されるので、該高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯により、賞球の払い出し速度を低下させる調整が実行されていることをパチンコ遊技機１外から認識することができる。
【１２２８】
尚、本特徴部１６２ＳＧでは、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１をＣＰＵ１０３の制御により点灯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、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１は、演出制御用ＣＰＵ１２０の制御によって点灯可能なＬＥＤとしてもよい。この場合は、例えは、遊技制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記高付与状態であるか否かを特定可能な制御情報（演出制御コマンド）を演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）に送信可能であって、演出制御手段は、制御情報から高付与状態

であることを特定したことに応じて高付与状態に制御されていることを報知可能な報知手段（高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１）を備えていればよい。

【１２２９】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、本発明における高付与状態（高出玉状態）と判定されていることを報知可能な報知手段として、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１を設け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、前記報知手段は、高出玉状態と判定されていることを特定の音出力により報知する音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）、高出玉状態と判定されていることを特定の画像の表示により報知する画像表示手段（例えば、画像表示装置５）、高出玉状態と判定されていることに応じた情報（信号）を出力可能な情報出力手段等であってもよい。

【１２３０】

また、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯・消灯の制御周期を、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０の点灯・消灯の制御周期と同一とすることで、ＣＰＵ１０３は、これら第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０と共通した点灯・消灯制御にて高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１による報知を実行することが可能となっている。

【１２３１】

また、ＣＰＵ１０３は、図１４－１３に示す出玉状態判定処理において出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後に、図５に示すコマンド制御処理を実行することで、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に対して出玉状態指定コマンドを送信可能である。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－２７及び図１４－２８に示すように、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能となっている。特に、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）が異なっているので、これら出玉状態に応じた予告演出を実行することにより遊技興趣を向上できるようになっている。

【１２３２】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、図１４－２８に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）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、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２出玉状態である場合で、それぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）は同一であるが各予告演出種別の決定割合が異なっていてもよいし、また、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２出玉状態である場合のいずれにおいても、実行可能な予告演出（予告演出種別）と各予告演出種別の決定割合が同一であってもよい。

【１２３３】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出を実行可能とし、出玉状態に応じて該実行可能な予告演出種別を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技中に該大当り遊技終了後に確変状態に制御されること示唆する確変示唆演出や、大当り遊技中に該大当り遊技が１０ラウンドまで継続することを示唆する継続示唆演出等を複数の演出種別で実行可能とし、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２高出玉状態である場合で、これら確変示唆演出や継続示唆演出として実行可能な演出種別や実行可能な演出種別の決定割合を異ならせてもよい。

【１２３４】

また、図１４－２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理を実行することによって、始動入賞により発生した新たな保留記憶の保留表示を複数の表示パターンにて表示可能な先読予告演出を実行可能であり、保留表示がいずれの表示パターン

にて表示されるかに応じて可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせている。更に、本特徴部１６２ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理において判定後可変表示残回数が先読制限回数以下である場合は先読予告演出を実行しない（保留表示を通常の白抜き○で表示する）ようになっているので、第１高出玉状態や第２高出玉状態での始動入賞において発生した保留記憶を対象として先読予告演出の実行した場合、該先読予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に出玉状態が低出玉状態に変化することによって先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できるようになっている。

【１２３５】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態が第１高出玉状態や第２高出玉状態である場合、判定後可変表示残回数が先読制限回数以下であれば先読予告演出を実行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、出玉状態が第１高出玉状態や第２高出玉状態である場合は一義的に先読予告演出を実行しないようにしてもよい。

【１２３６】

以上、本発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部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。

【１２３７】

例えば、前記特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化するとともに、一部の変動パターンの特図可変表示時間を長期化することで単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を行ったが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１６２ＳＧ－１として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り種別として確変大当りＡの決定割合を低下させるとともに確変大当りＢの決定割合を高めてもよい。このようにすることで、出玉状態が高出玉状態であるときは、大当り種別としてラウンド数が５ラウンドである確変大当りＢに決定され易くなるとともにランド数が１０ラウンドである確変大当りＡに決定され難くなるので、１回の大当り遊技において払い出される賞球数を低減できるため、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

【１２３８】

更には、変形例１６２ＳＧ－２として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態ある場合よりも大当り種別として確変大当り（確変当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ）の決定割合を低下させるとともに非確変大当りの決定割合を高めることによって、大当り遊技終了後に時短状態（低確高ベース状態）に制御されやすくしてもよい。このようにすることで、時短状態（低確高ベース状態）では、確変状態（高確高ベース状態）よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低下するので、結果的に時短状態における１００回の可変表示が実行されることにより連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して大当り遊技が連続する回数を低減することができるので、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合の本発明における「有利期間終了決定手段」は、ＣＰＵ１０３が図１４－１８に示す特別図柄停止処理においてステップ１６２ＳＧＳ１９０～ステップ１６２ＳＧＳ１９４の処理（時短回数カウンタの値を判定する処理と、時短回数カウンタの値を減算する処理、減算後の時短回数カウンタの値を改めて判定する処理、時短フラグをオフにする処理）を実行する部分が該当する。

【１２３９】

また、前記特徴部１６２ＳＧのＣＰＵ１０３は、非確変大当りの大当り遊技終了後の１００回の可変表示が終了したことにもとづいて遊技状態を時短状態（低確高ベース状態）から通常状態（低確低ベース状態）に制御する、つまり、連荘状態を終了させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、高ベース状態（高

確高ベース状態、低確高ベース状態）では、特別図柄通常処理にて可変表示を開始する毎、或いは特別図柄停止処理にて可変表示を終了する毎に高ベース状態の転落抽選（終了抽選）を実行するようにし、該抽選に当選したことに基づいて高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）低確低ベース状態に制御する、つまり、連荘状態を終了させるようにしてもよい。尚、可変表示を開始する毎や可変表示を終了する毎に転落抽選を実行する場合については、例えば、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも高い割合で転落抽選に当選し易くすればよい。このようにすることで、高出玉状態においては連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して連続する大当り遊技の発生回数を低減することができるので、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合における本発明の「有利期間終了決定手段」は、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理にて可変表示を開始するとき、または、特別図柄停止処理を実行するときに転落抽選を実行する処理と、該転落抽選に当選した場合に確変フラグや時短フラグをオフにする処理が該当する。

【１２４０】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、可変表示が１００回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「１」または「２」から「０」にセットする、つまり、ＣＰＵ１０３は、第１高出玉状態や第２高出玉状態に制御されてから１００回の可変表示が実行されたことを条件に第１高出玉状態や第２高出玉状態を低出玉状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１６２ＳＧ－３として、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから、連荘状態の期間中に所定回数（例えば、１０回）の大当り遊技を実行したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」にセットする、つまり、本発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから連荘状態の期間中に所定回数の大当り遊技を実行したこと」としてもよい。このようにすることで、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから実行した大当り遊技の実行回数が終了回数である所定回数（例えば、１０回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「１」や「２」から再度「０」にリセットすることができる。

【１２４１】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、可変表示が１００回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「１」または「２」から「０」にセットする、つまり、ＣＰＵ１０３は、第１高出玉状態や第２高出玉状態に制御されてから１００回の可変表示が実行されたことを条件に第１高出玉状態や第２高出玉状態を低出玉状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１６２ＳＧ－４として、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、１０００球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」にセットする、つまり、本発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから連荘状態の期間中に遊技に使用された遊技球数が所定個数に達したこと」としてもよい。このようにすることで、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから遊技に使用された遊技球数が所定個数（例えば、１０００球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「１」や「２」から再度「０」にリセットすることができる。

【１２４２】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値が「１」（第１高出玉状態）や「２」（第２高出玉状態）の場合は、各変動パターンにおける特図可変表示時間を長期化することによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値に応じて各変動パターンの決定割合を異ならせることによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行してもよい。

【１２４３】

具体的には、変形例１６２ＳＧ－５として図１４－３０及び図１４－３１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」（低出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルＡ、出玉状態フラグの値が「１」（第１出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルＢ、出玉状態フラグの値が「２」（第２出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルＣをそれぞれ設ける。

【１２４４】

図１４－３０（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る範囲１～９９７のうち、１～６００までが非リーチの変動パターンＰＡ１－１に割り当てられており、６０１～９００までがノーマルリーチの変動パターンＰＡ２－１に割り当てられており、９０１～９９７までのスーパーリーチの変動パターンＰＡ２－２に割り当てられている。

【１２４５】

図１４－３０（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る範囲１～９９７のうち、１～４００までが非リーチの変動パターンＰＡ１－１に割り当てられており、４０１～８００までがノーマルリーチの変動パターンＰＡ２－１に割り当てられており、８０１～９９７までのスーパーリーチの変動パターンＰＡ２－２に割り当てられている。

【１２４６】

図１４－３０（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る範囲１～９９７のうち、１～２００までが非リーチの変動パターンＰＡ１－１に割り当てられており、２０１～７００までがノーマルリーチの変動パターンＰＡ２－１に割り当てられており、７０１～９９７までのスーパーリーチの変動パターンＰＡ２－２に割り当てられている。

【１２４７】

ここで、はずれ用変動パターン判定テーブルＡとはずれ用変動パターン判定テーブルＢを比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブルＢは、はずれ用変動パターン判定テーブルＡよりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブルＢは、はずれ用変動パターン判定テーブルＡよりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【１２４８】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルＢとはずれ用変動パターン判定テーブルＣを比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブルＣは、はずれ用変動パターン判定テーブルＢよりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブルＣは、はずれ用変動パターン判定テーブルＢよりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【１２４９】

つまり、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、はずれ用変動パターン判定テーブルＣが最も平均可変表示時間が長く、はずれ用変動パターン判定テーブルＡが最も平均可変表示時間が短くなっている。

【１２５０】

そして、図１４－３１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「１」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「２」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択して変動パターンを決定するこればよい。このように、出玉状態フラグの値に応じた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

ことによって、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行することができる。

【１２５１】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、本発明における「有利状態」を大当り遊技状態とし、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に特定回数（前記特徴部１６２ＳＧでは５回）制御されたことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」から「１」にセットする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における「有利状態」には小当り遊技状態を含んでもよい。特に、本発明を連荘状態の期間中に小当り遊技状態に頻繁に制御可能とし、且つこれら小当り遊技状態における大入賞口への遊技球の入賞によって賞球を払い出す遊技性を有する遊技機（所謂小当りラッシュ機）に適用する場合については、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数の合計回数が特定回数（例えば、１００回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」から「１」にセットすることで、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

【１２５２】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、非確変大当りの大当り遊技状態に制御された場合、該大当り遊技後の１００回の可変表示にて時短制御が回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、大当り遊技終了後に実行される時短制御回数が１００回より少ない（例えば、５０回や３０回）非確変大当りを設けてもよい。尚、このように時短制御回数が５０回や３０回等の非確変大当りを設ける場合は、出玉状態フラグの値が「１」や「２」にセットされている状態（高出玉状態）で該非確変大当り遊技の実行後、該非確変大当りに応じた時短制御回数の可変表示が実行されたとき、出玉状態フラグの値が「１」にセットされてから１００回の可変表示が実行されていなくとも出玉状態フラグの値を「０」にセットしてもよい。換言すれば、連荘状態で非確変大当りに当選し、且つ該非確変大当りの大当り遊技終了後の時短状態にて大当りに当選せず通常状態となった場合は、該通常状態となったことにもとづいて高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整も終了してよい。

【１２５３】

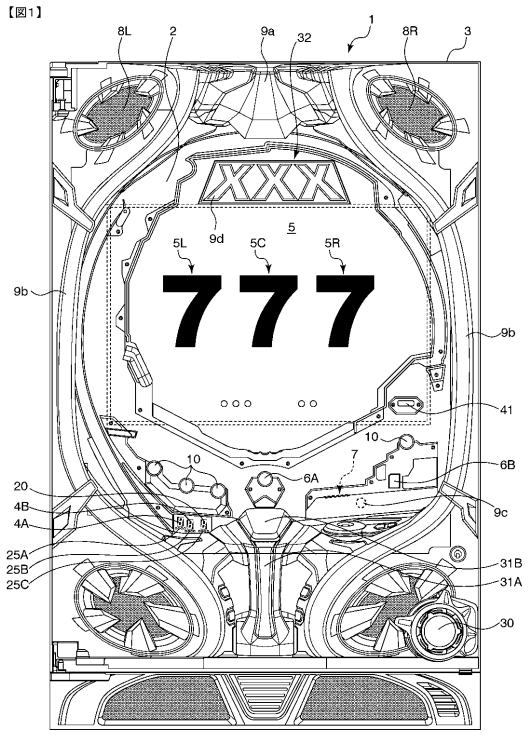
また、本明細書では、特徴部１０９ＳＧの発明を適用したパチンコ遊技機と、特徴部１６２ＳＧの発明を適用したパチンコ遊技機の両方を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、１のパチンコ遊技機に対して特徴部１０９の発明と特徴部１６２ＳＧの発明の両方を適用してもよい。

【符号の説明】

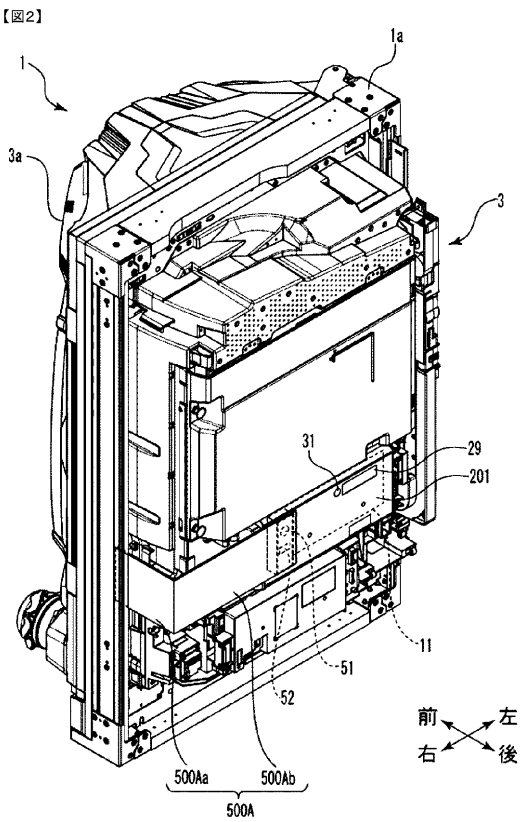
【１２５４】

１　…　パチンコ遊技機
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板

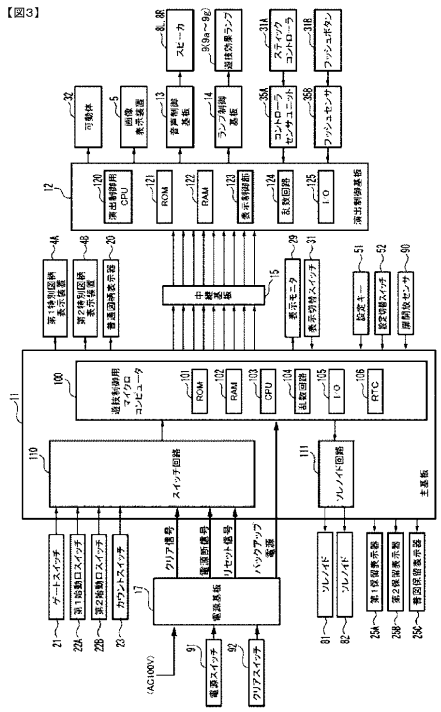
【図１】


【図1】
777
8L
2
9a
32
1
8R
3
5L
9d
5C
5
5R
9b
41
10
6B
6A
7
20
4B
4A
25A
25B
25C
9c
31B
31A
30

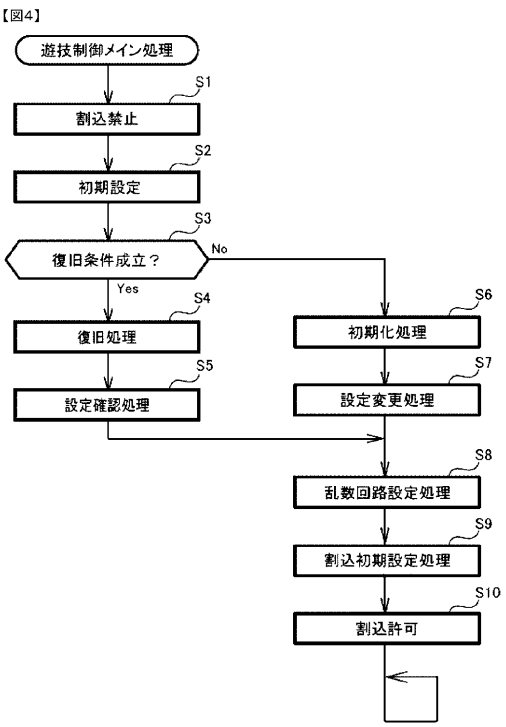
【図２】


【図2】
1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
500Aa
500Ab
500A
前
左
右
後

【図３】

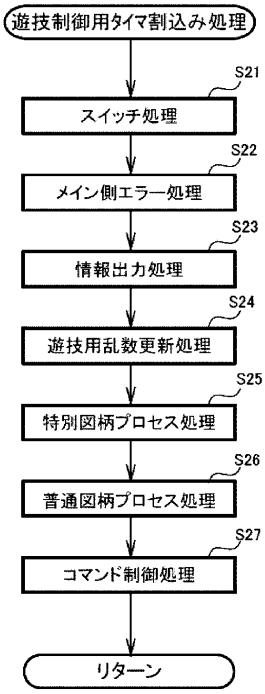

【図3】
スピーカ
9(9a～9g)
遊技効果ランプ
スティックコントローラ
プッシュボタン
可動体
画像表示装置
音声制御基板
ランプ制御基板
コントローラセンサユニット
プッシュセンサ
演出制御基板
CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I/O
第1特別図柄表示装置
第2特別図柄表示装置
普通図柄表示器
中継基板
表示モニタ
表示切替スイッチ
設定キー
設定切替スイッチ
満断検知センサ
遊技制御用マイクロコンピュータ
RTC
スイッチ回路
ソレノイド回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
クリア信号
賞球信号
リセット信号
バックアップ電源
ソレノイド
第1特別表示器
第2特別表示器
普図表示器
AC100V
電源スイッチ
クリアスイッチ

【図４】


【図4】
遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

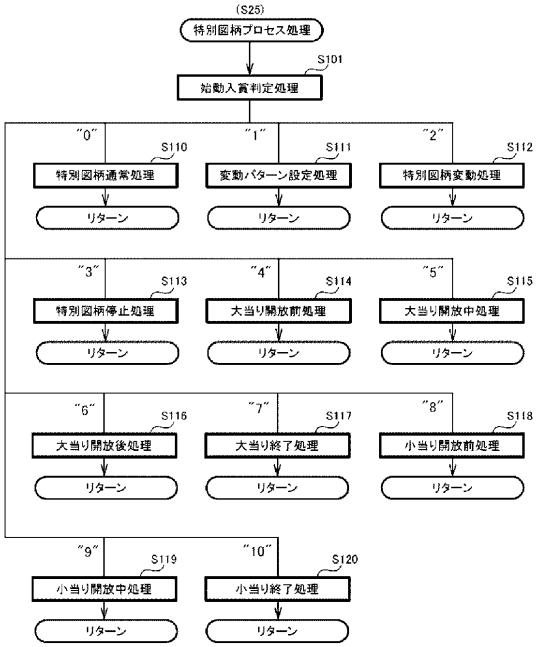
【図５】

【図5】



【図６】

【図6】



【図７】

【図7】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

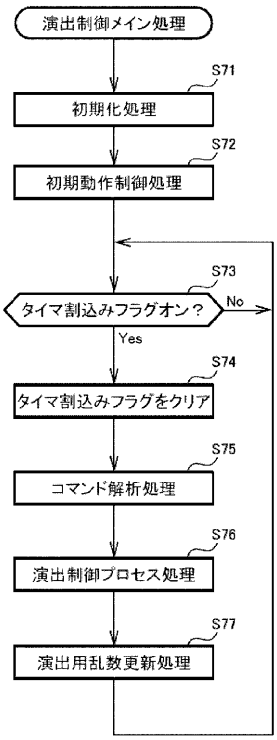
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1232 (確率1/200)	1020～1252 (確率1/200)	1020～1292 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)	1020～1346 (確率1/200)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1231 (確率1/300)	1020～1253 (確率1/280)	1020～1272 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)	1020～1346 (確率1/200)
	小当り	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

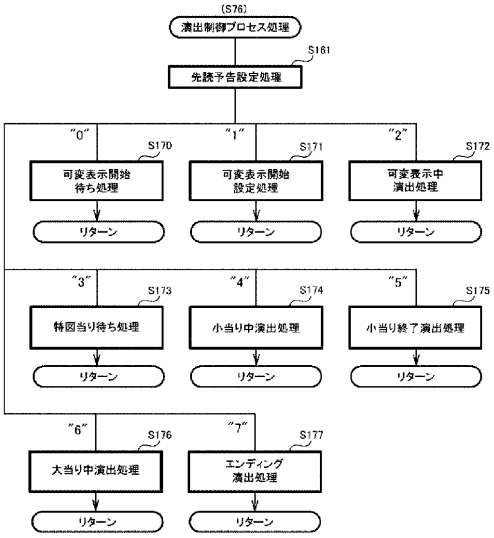
【図８】

【図8】



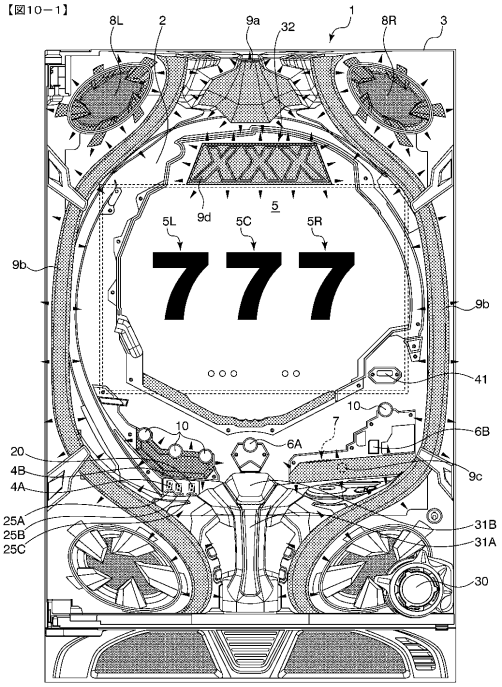
【図９】

【図9】



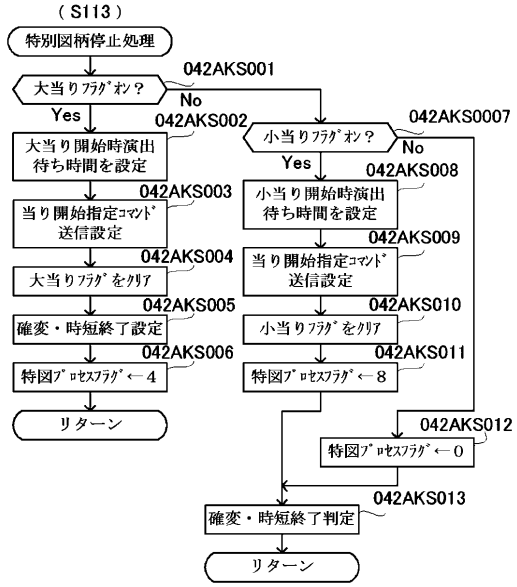
【図１０－１】

【図10－1】



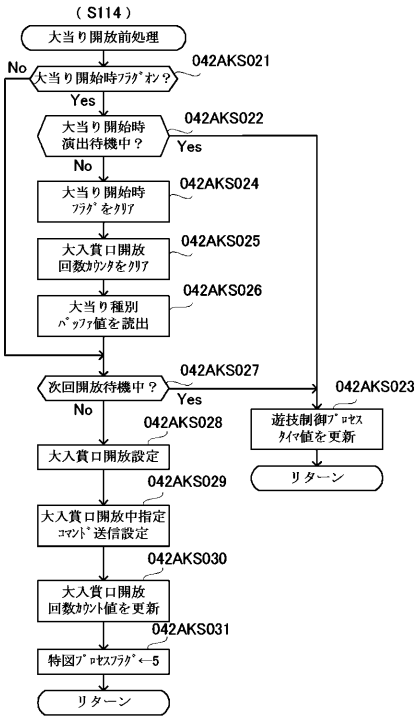
【図１０－２】

【図10－2】

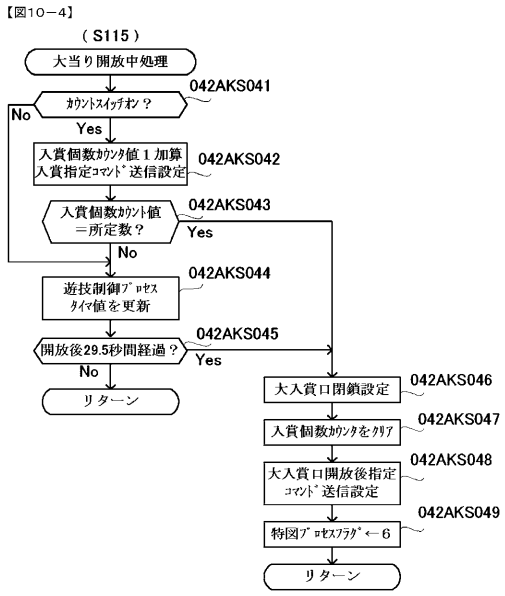


【図１０－３】

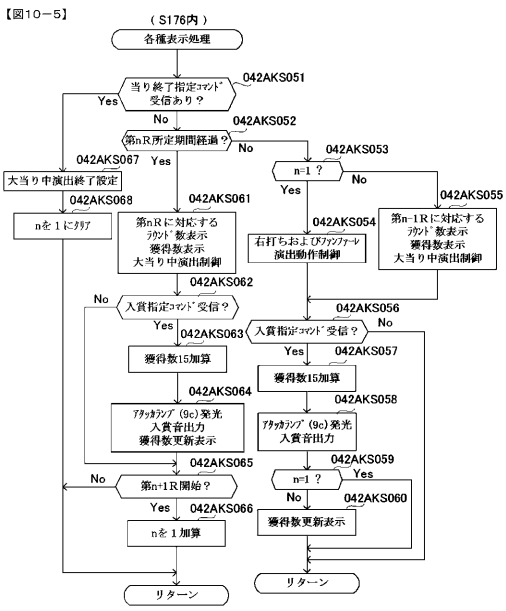
【図10－3】



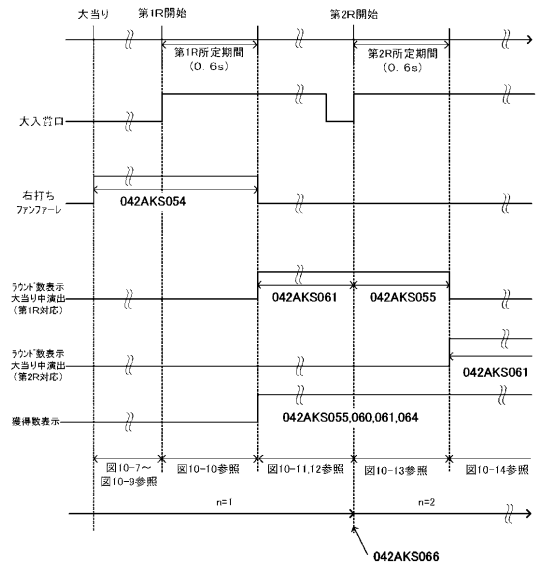
【図１０－４】



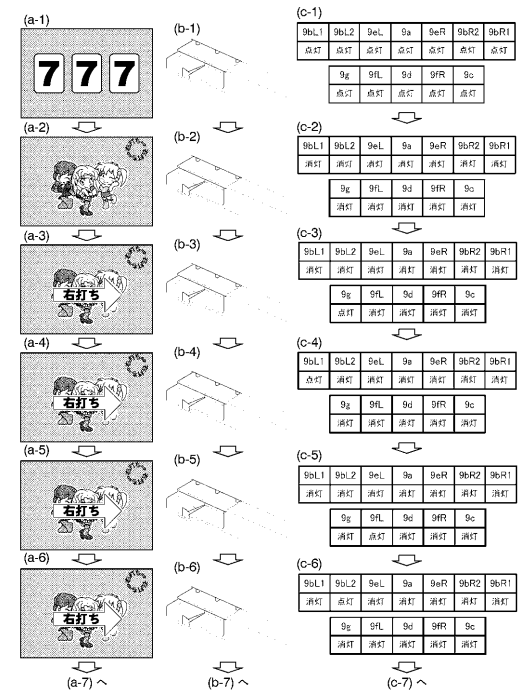
【図１０－５】



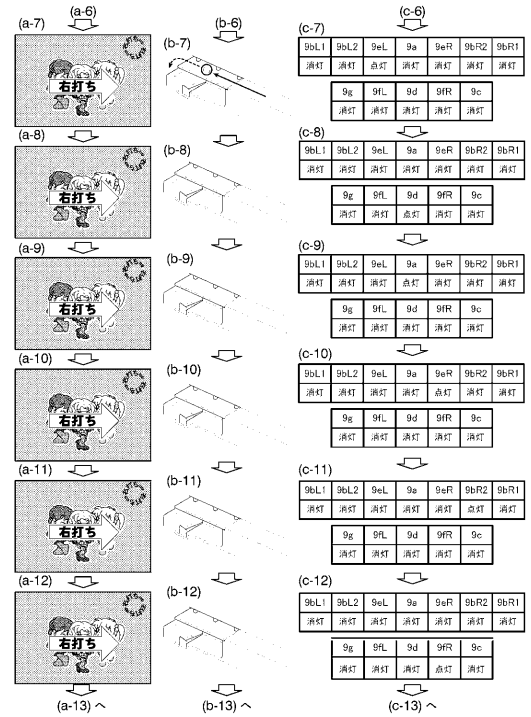
【図１０－６】



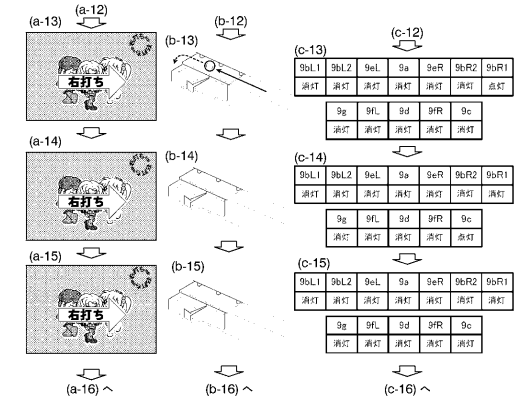
【図１０－７】



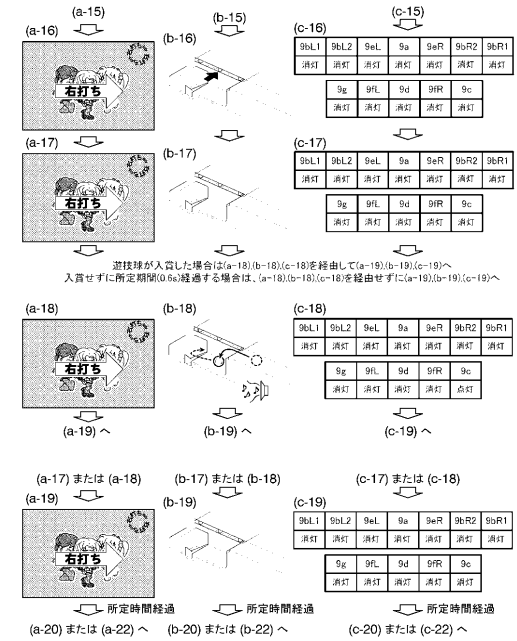
【図１０－８】



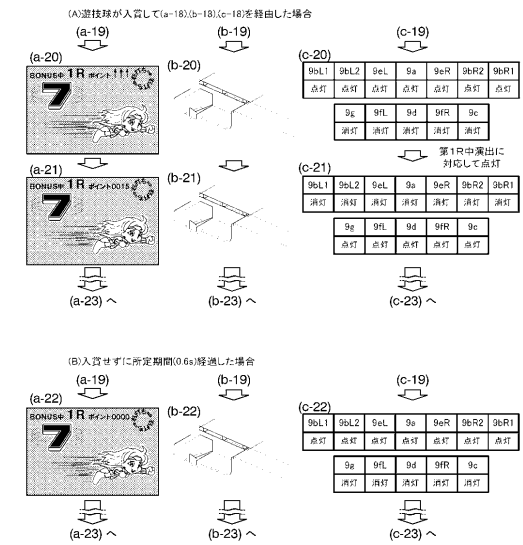
【図１０－９】



【図１０－１０】

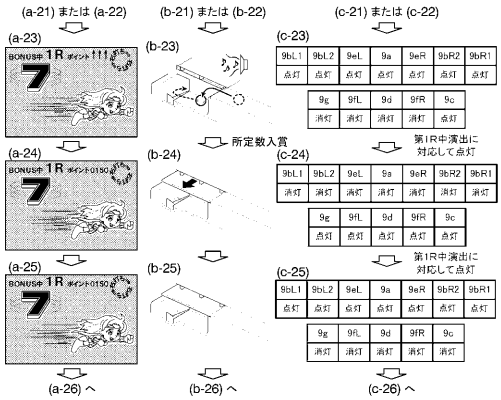


【図１０－１１】



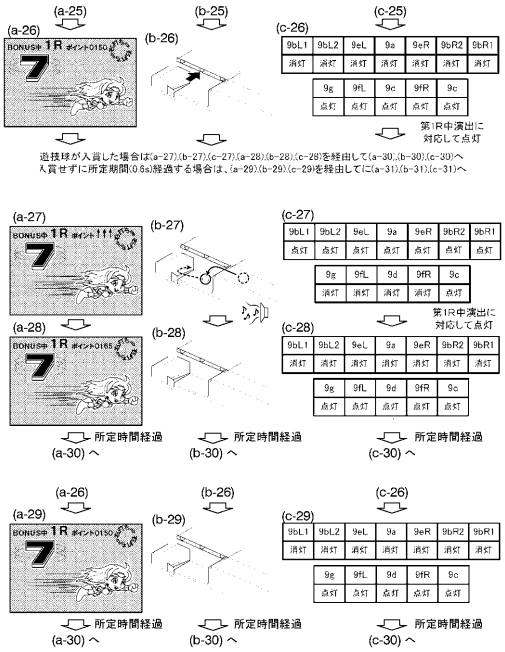
【図１０－１２】

【図10－12】



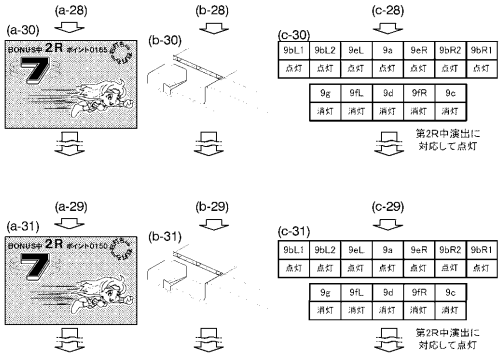
【図１０－１３】

【図10－13】



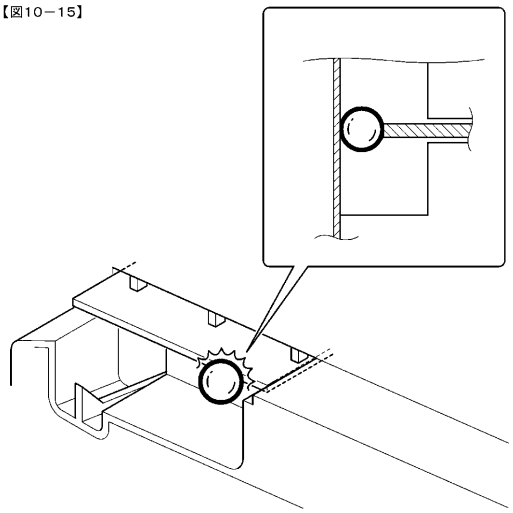
【図１０－１４】

【図10－14】



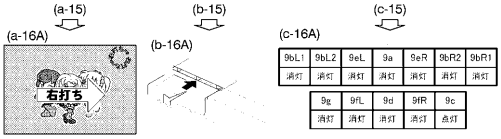
【図１０－１５】

【図10－15】



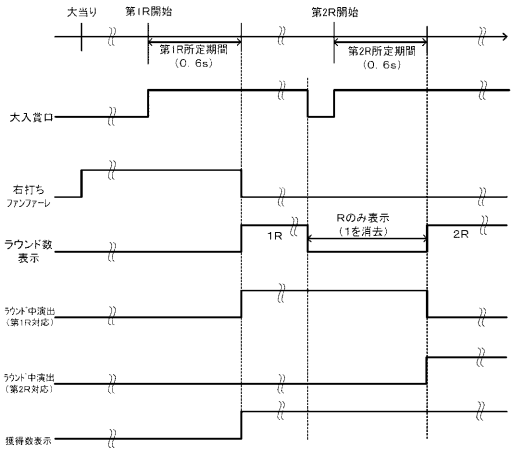
【図１０－１６】

【図10－16】



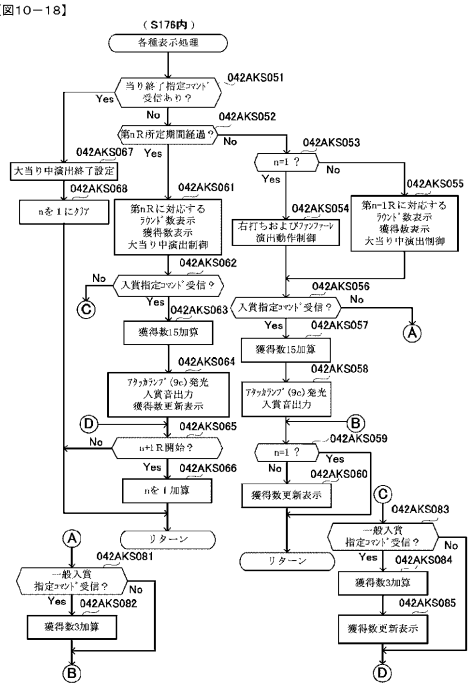
【図１０－１７】

【図10－17】



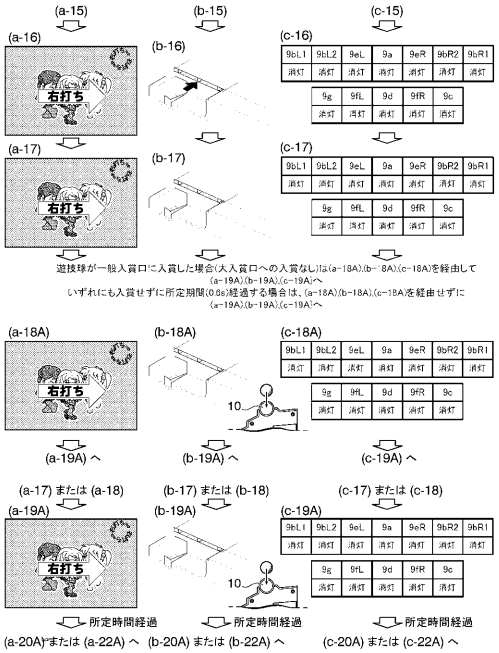
【図１０－１８】

【図10－18】



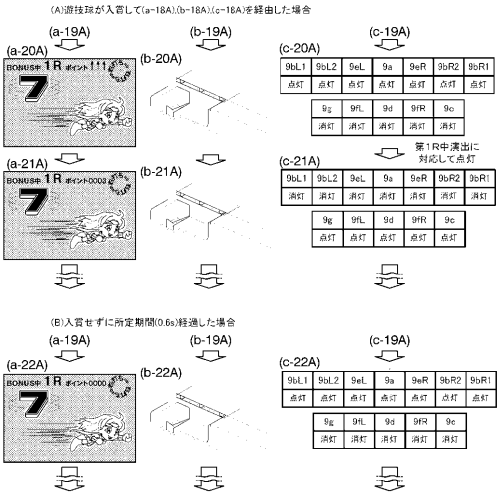
【図１０－１９】

【図10－19】

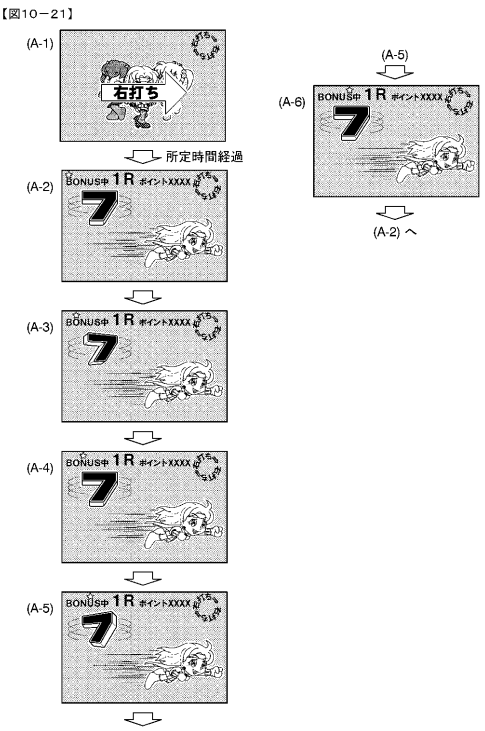


【図１０－２０】

【図10－20】

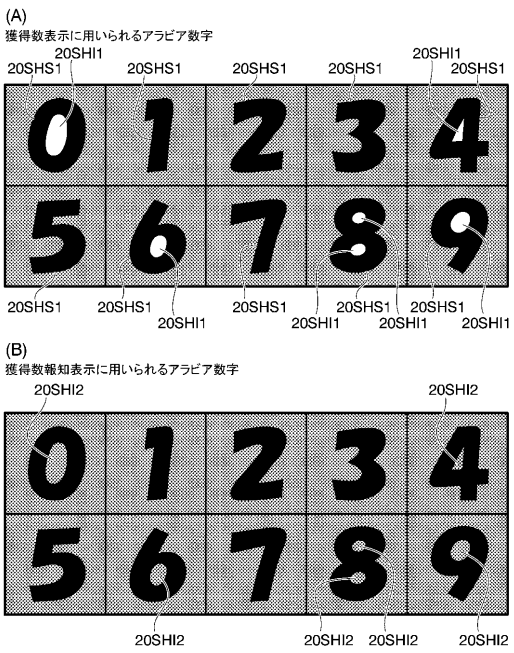


【図１０－２１】

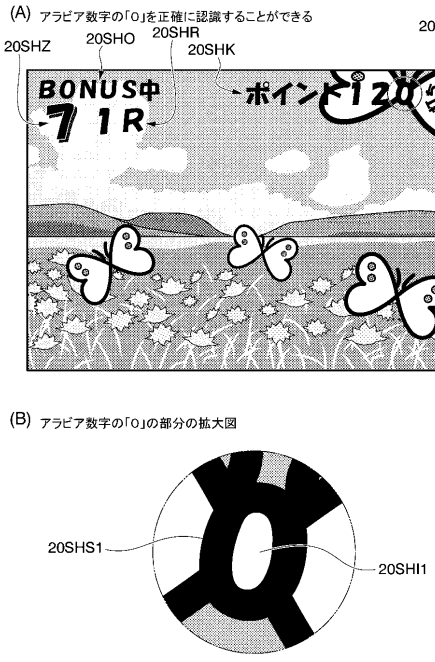


【図１１－１】

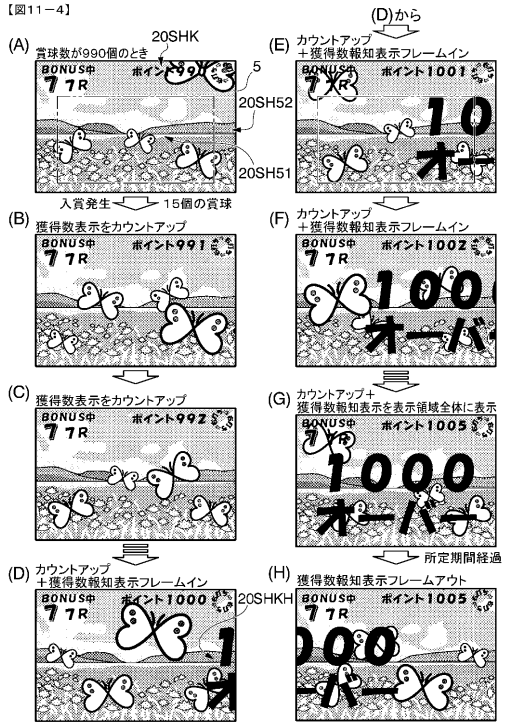
【図１１－２】



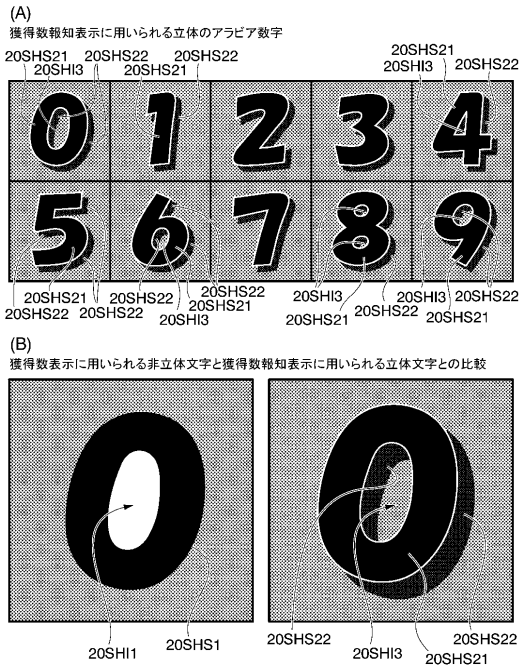
【図１１－３】



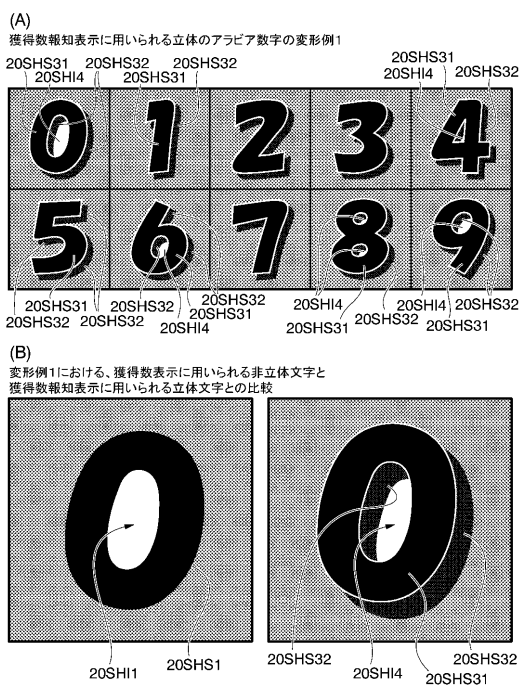
【図１１－４】



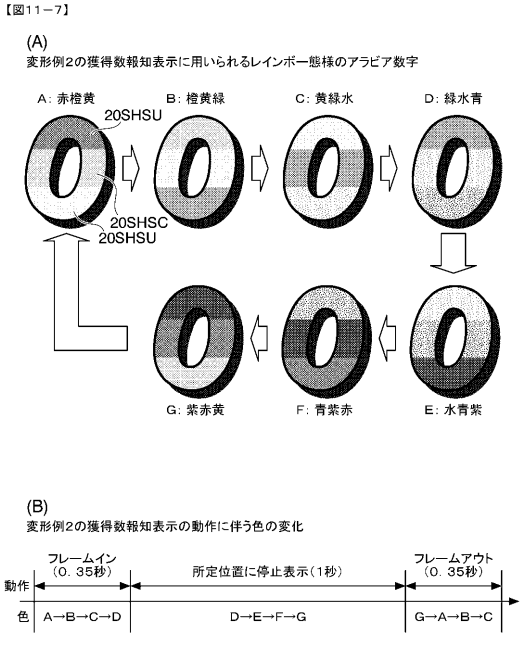
【図１１－５】



【図１１－６】

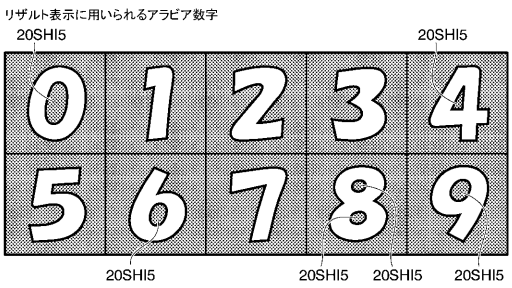


【図１１－７】



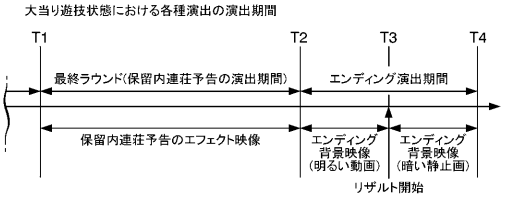
【図１１－８】

【図11－8】



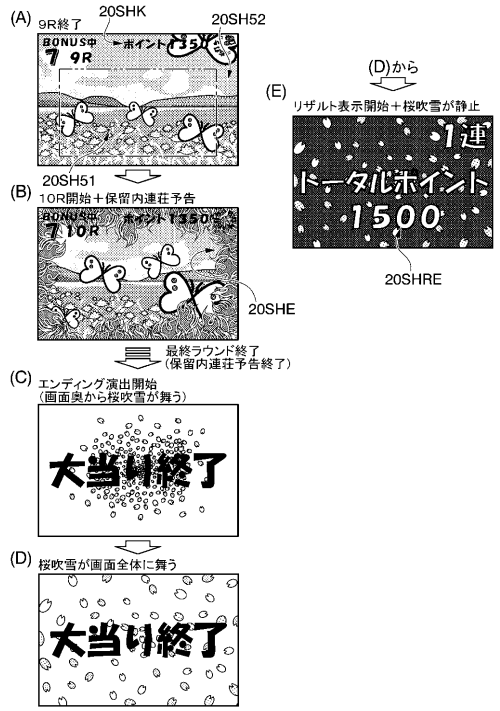
【図１１－９】

【図11－9】



【図１１－１０】

【図11－10】

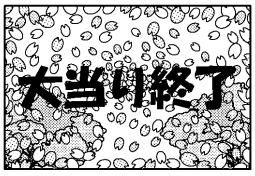


【図１１－１１】

【図11－11】

（A） 画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像
（高設定示唆なし）

（B） 左右の満開の桜の木から大量の桜吹雪が舞うエンディング背景映像
（高設定示唆）

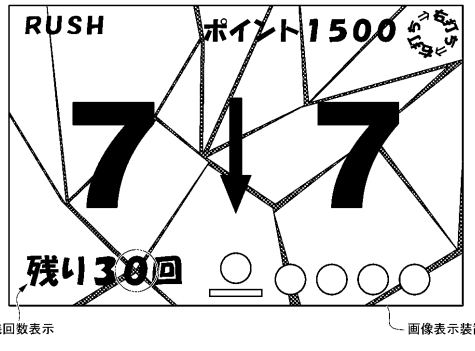


【図１１－１２】

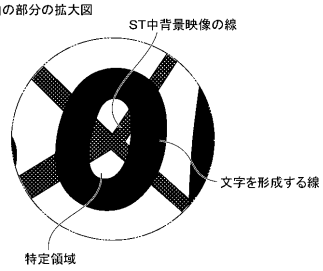
【図11－12】

（背景技術）

(A) アラビア数字の「0」がアラビア文字の「8」に見えている

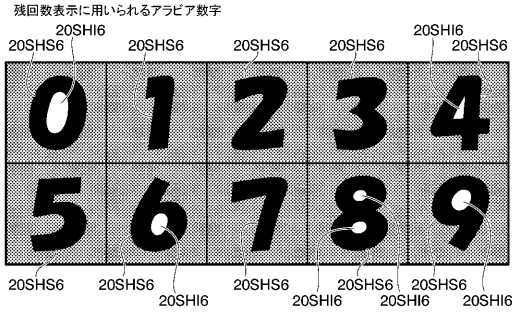


(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



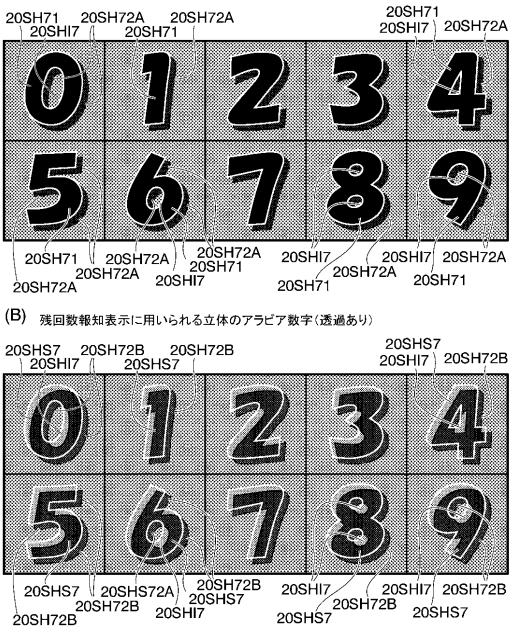
【図１１－１３】

【図11－13】



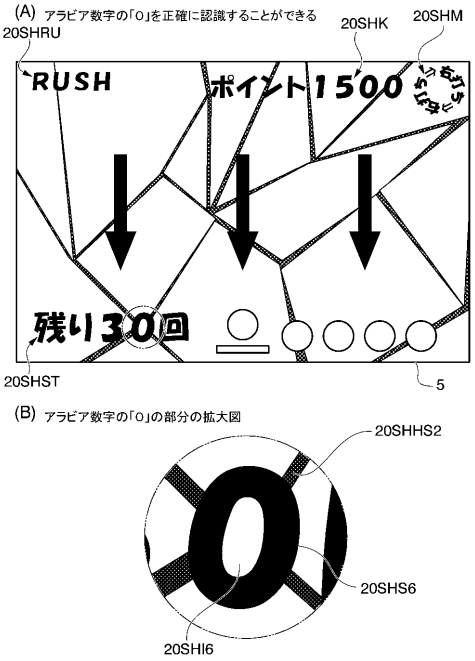
【図１１－１４】

【図11－14】



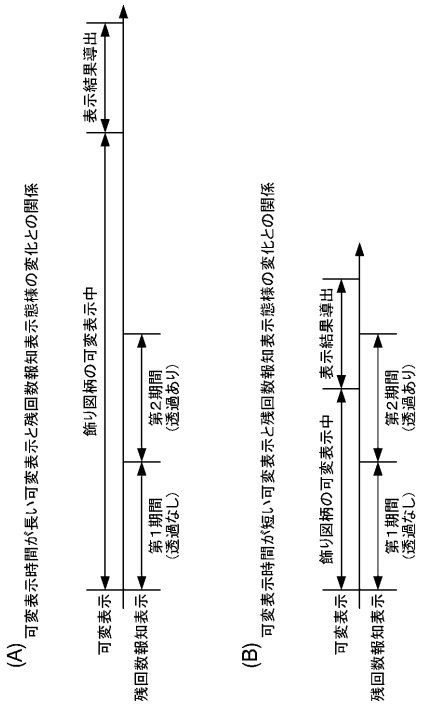
【図１１－１５】

【図11－15】

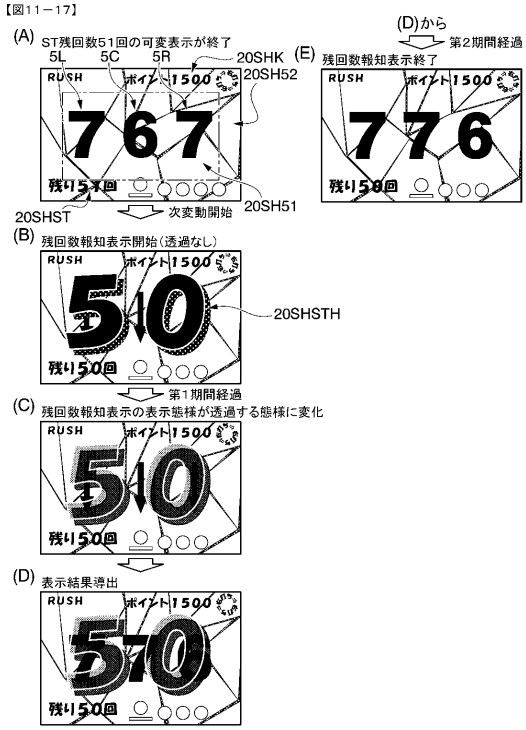


【図１１－１６】

【図11－16】

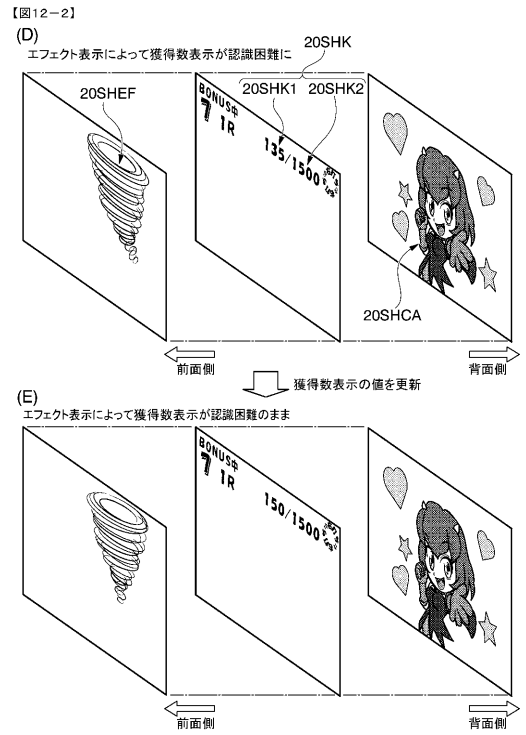


【図１１－１７】

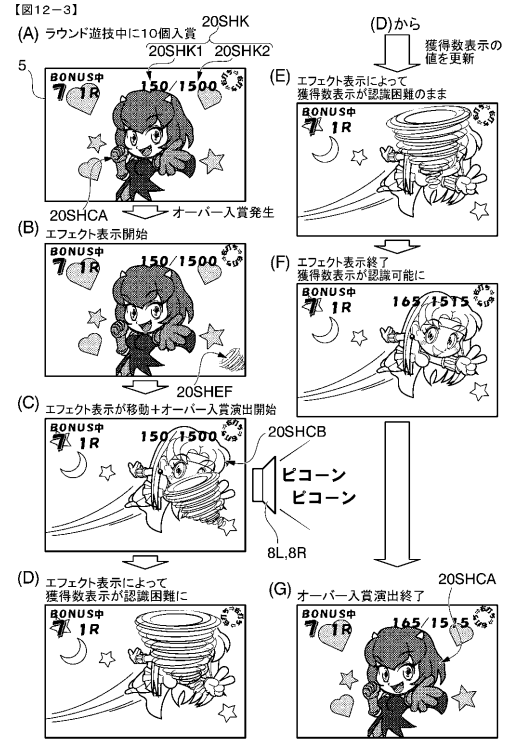


【図１２－１】

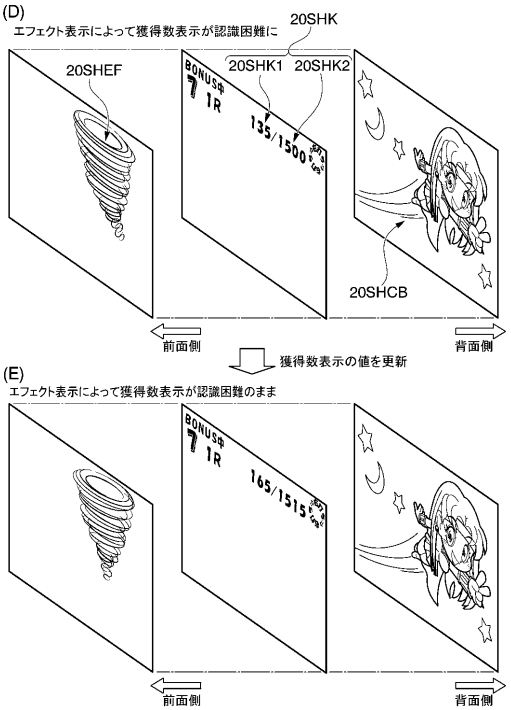
【図１２－２】



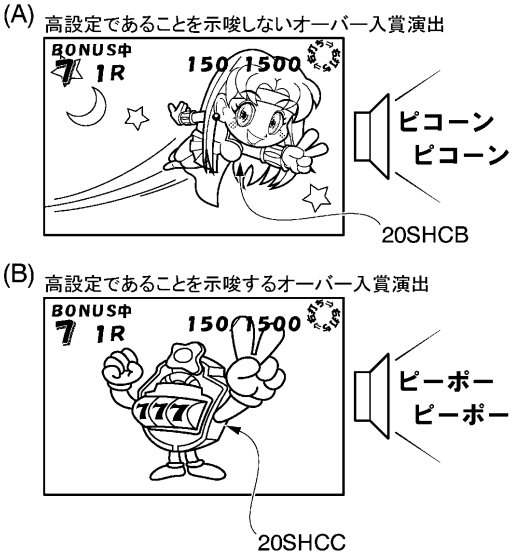
【図１２－３】



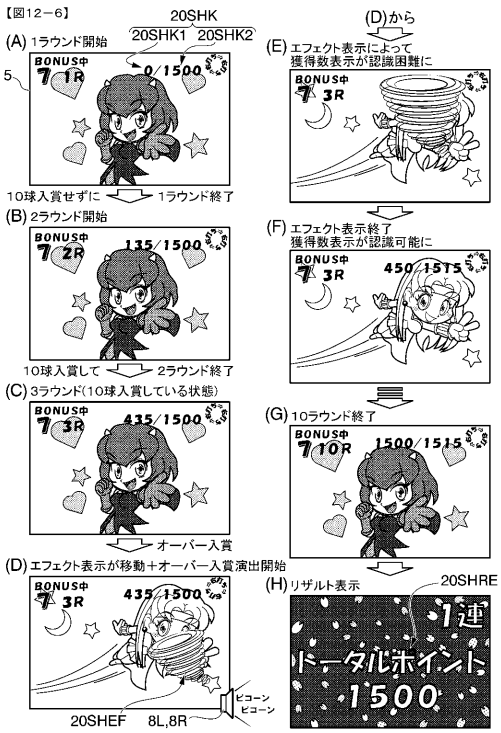
【図１２－４】



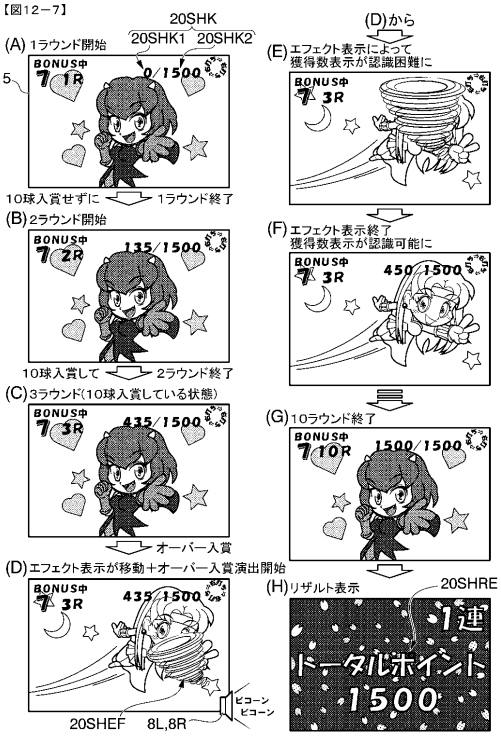
【図１２－５】



【図１２－６】

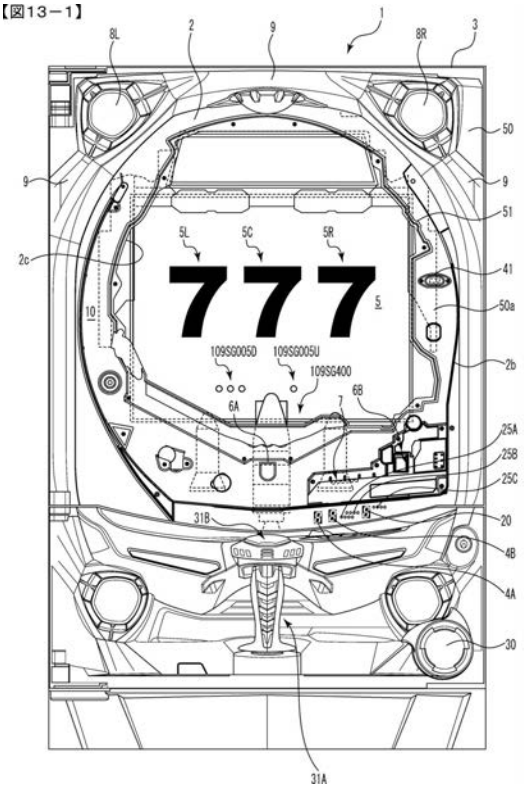


【図１２－７】



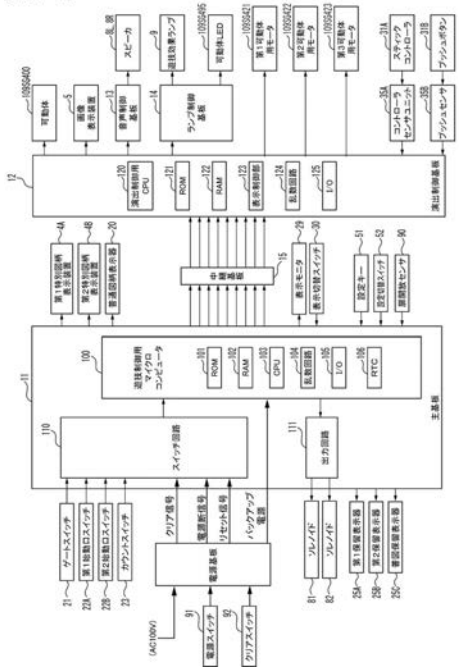
【図１３－１】

【図13－1】



【図１３－２】

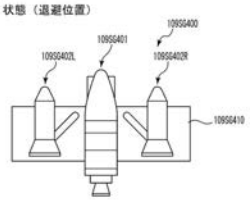
【図13－2】



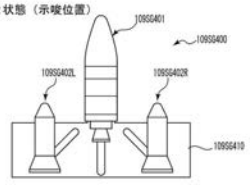
【図１３－３】

【図13－3】

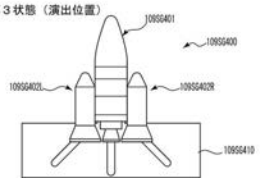
（A）第１状態（退避位置）



（B）第２状態（示唆位置）



（C）第３状態（演出位置）



【図１３－４】

【図13－4】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り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
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
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	大当りまたは小当りの終了指定
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	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

（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(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図１３－５】

【図13－5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１３－６】

【図13－6】

（A）表示結果判定テーブル１

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（B）表示結果判定テーブル２

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	―	小当り

【図１３－７】

【図13－7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

【図１３－８】

【図13－8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチα1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図１３－９】

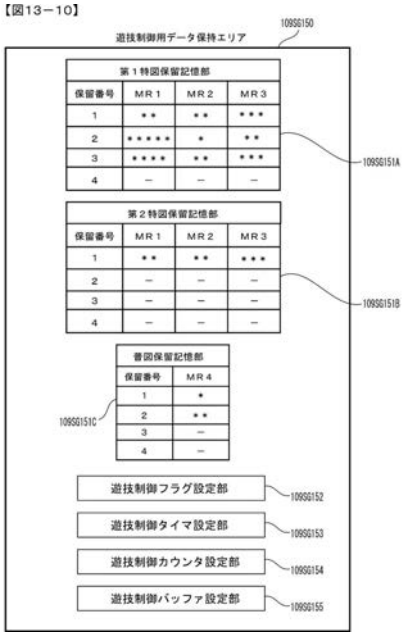
【図13－9】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンテーブルA	大当り用変動パターンテーブルB	特別当り用変動パターンテーブル	はずれ用変動パターンテーブルA	はずれ用変動パターンテーブルB	はずれ用変動パターンテーブルC	はずれ用変動パターンテーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	－	600	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	－	700	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	－	800	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	－	－	800
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	－	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1はずれ)	－	－	－	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2はずれ)	－	－	－	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1はずれ)	－	－	－	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2はずれ)	－	－	－	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	－	－	－	－	－
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	－	－	－	－	－
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	－	－	－	－	－
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	－	－	－	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	997	－	－	－	－

(数値は判定値数)

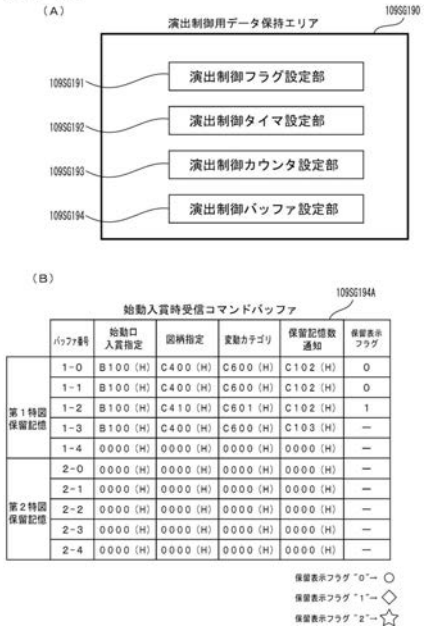
【図１３－１０】

【図13－10】



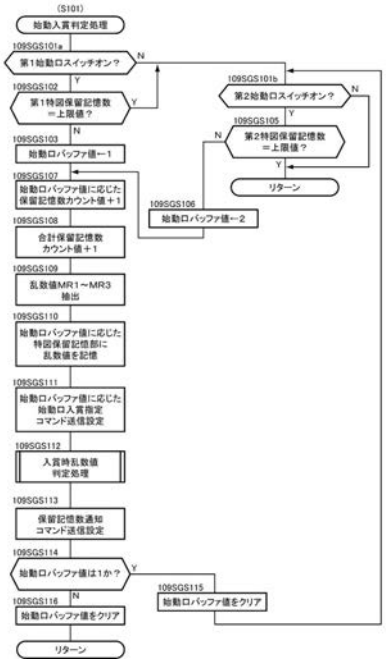
【図１３－１１】

【図13－11】



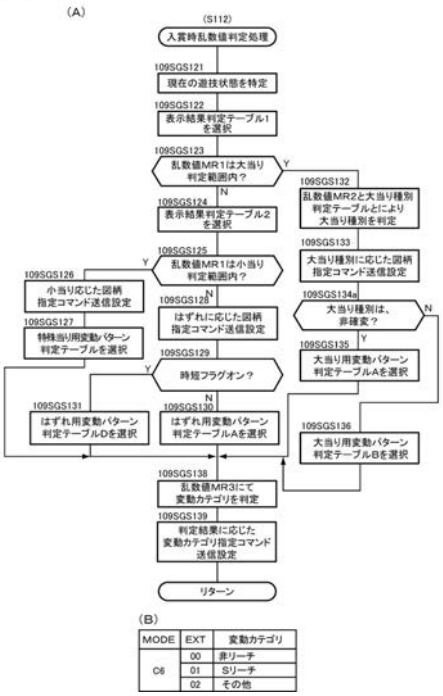
【図１３－１２】

【図13－12】



【図１３－１３】

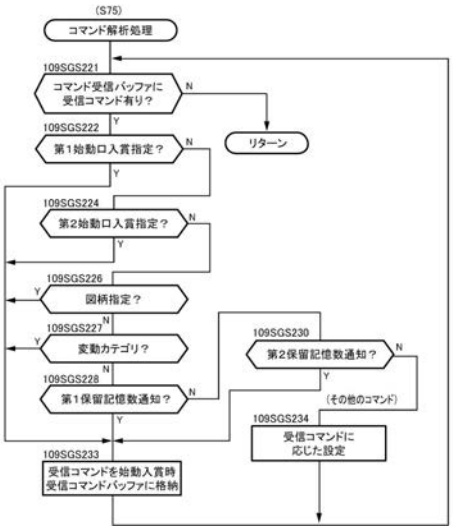
【図13－13】



MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

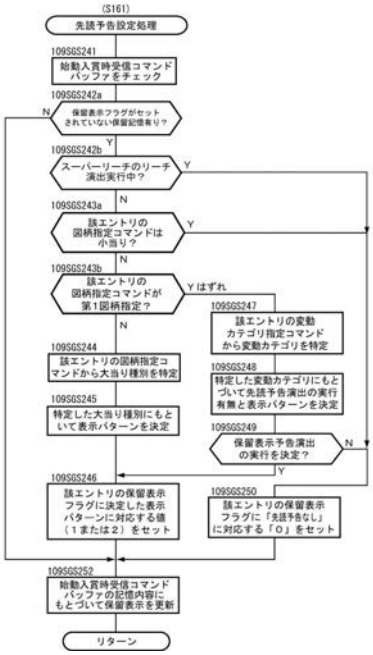
【図１３－１４】

【図13－14】



【図１３－１５】

【図13－15】



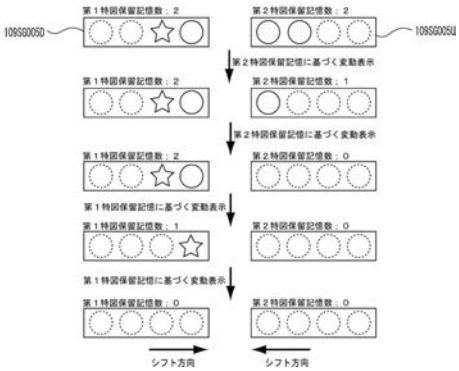
【図１３－１６】
【図13－16】

先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

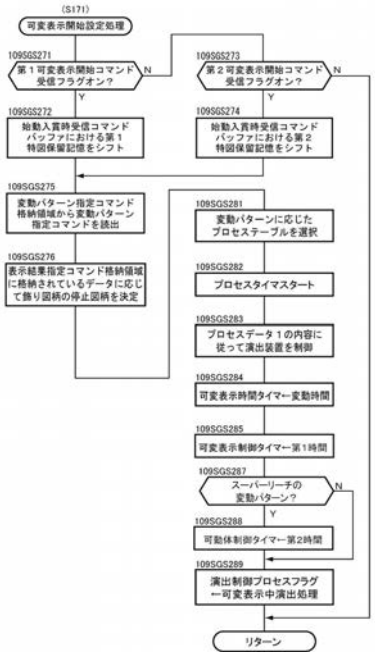
変動表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当り（非確変大当り）	０％	７０％	３０％
大当り（確変大当り）	０％	３０％	７０％
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	７５％	２０％	５％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％

【図１３－１７】
【図13－17】

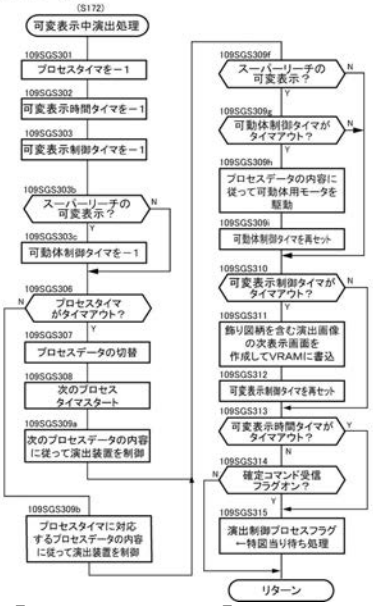
第１保留記憶表示エリア及び第２保留記憶表示エリアの更新例



【図１３－１８】
【図13－18】



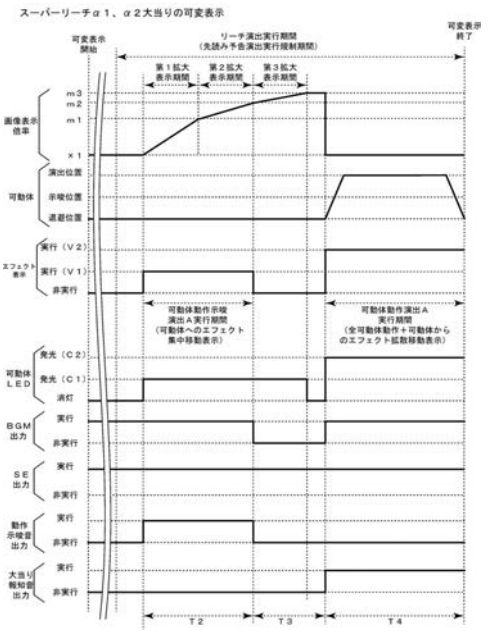
【図１３－１９】
【図13－19】



【図１３－２０】
【図13－20】

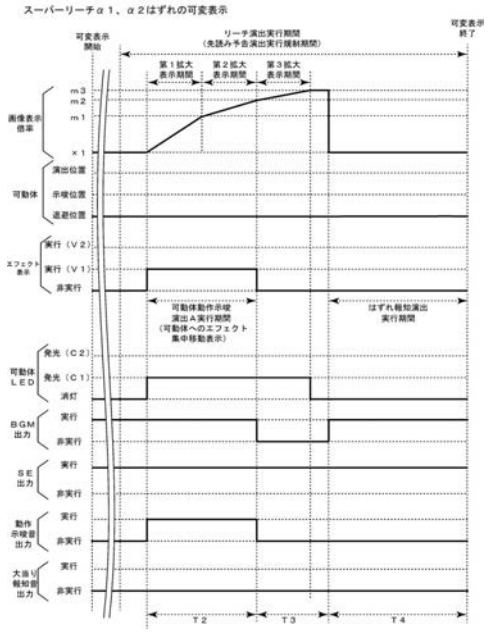
名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第１時間（３３ｍｓ）
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第２時間（１ｍｓ）

【図１３－２１】
【図13－21】



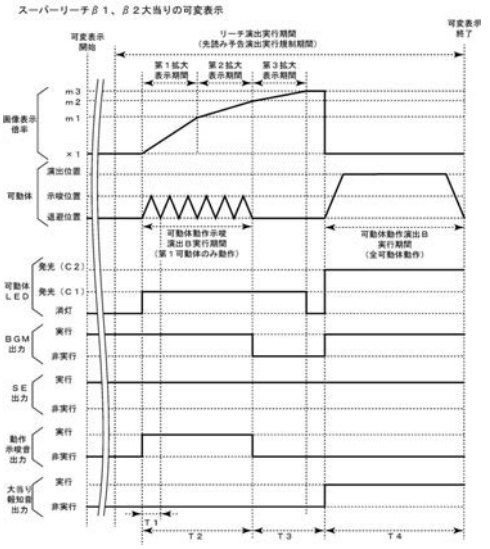
【図１３－２２】

【図13－22】



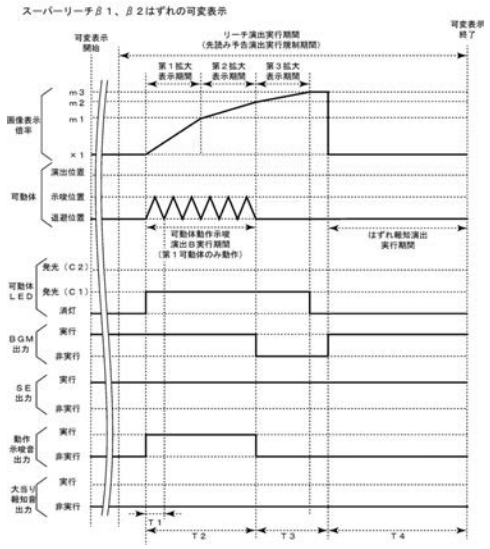
【図１３－２３】

【図13－23】



【図１３－２４】

【図13－24】



【図１３－２５】

【図13－25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第１拡大表示期間	有	大
第２拡大表示期間	有	中
第３拡大表示期間	無	小

【図１３－２６】

【図13－26】

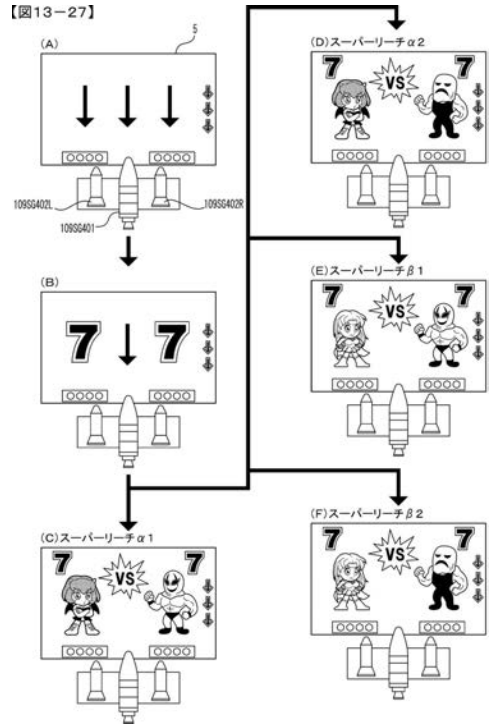
（Ａ）

名称	演出態様	可動体ＬＥＤ
可動体動作示唆演出Ａ	星型のエフェクト画像が第１可動体に対して繰り返し作用（複数の星型のエフェクト画像が速度Ｖ１にて第１可動体に向けて移動）	輝度Ｃ１にて発光
可動体動作示唆演出Ｂ	第１可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

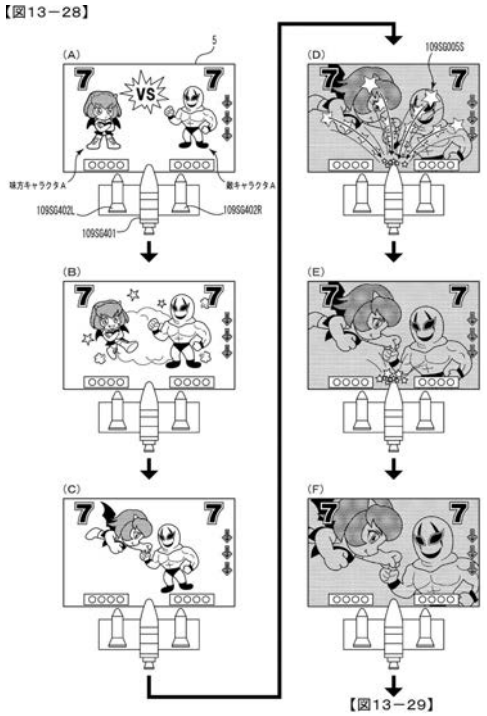
（Ｂ）

名称	演出態様	可動体ＬＥＤ
可動体動作演出Ａ	・可動体ユニットが第１状態から第３状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度Ｖ２にて第１可動体から拡散	輝度Ｃ２にて発光
可動体動作演出Ｂ	・可動体ユニットが第１状態から第３状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

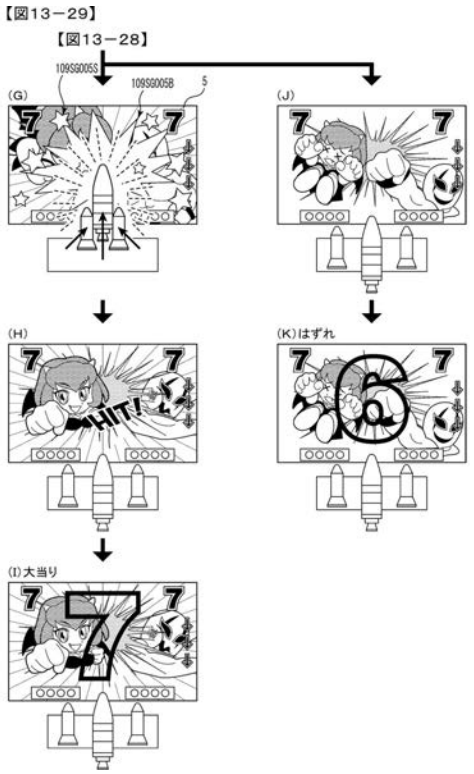
【図１３－２７】



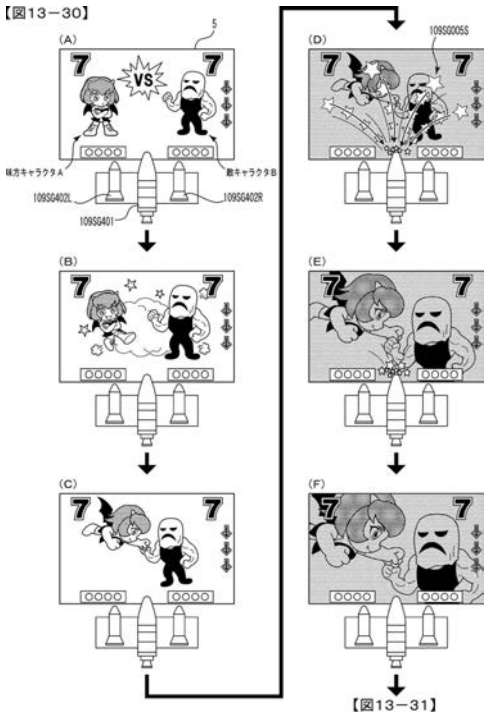
【図１３－２８】



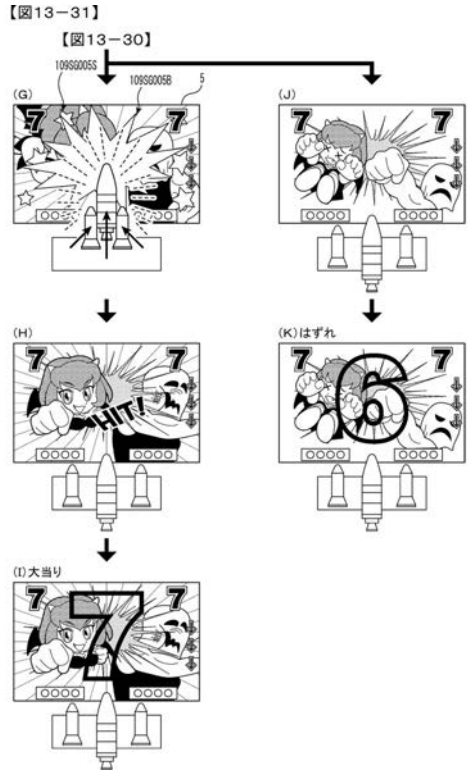
【図１３－２９】



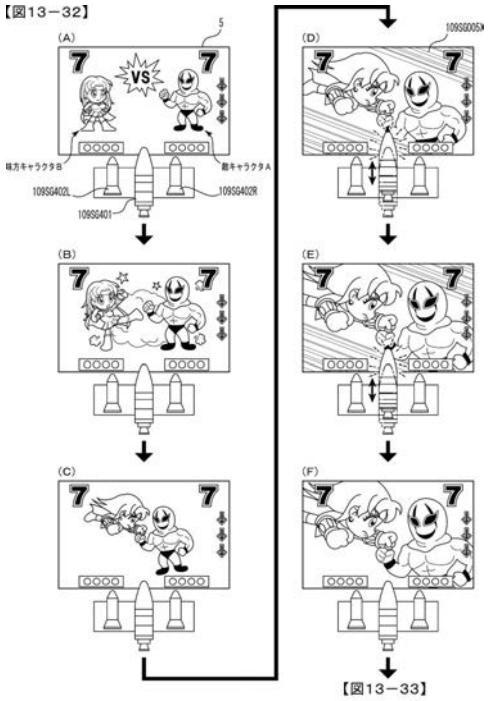
【図１３－３０】



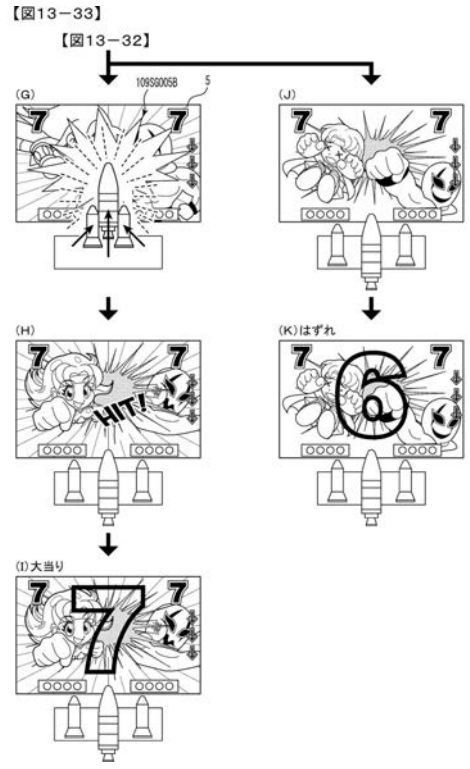
【図１３－３１】



【図１３－３２】

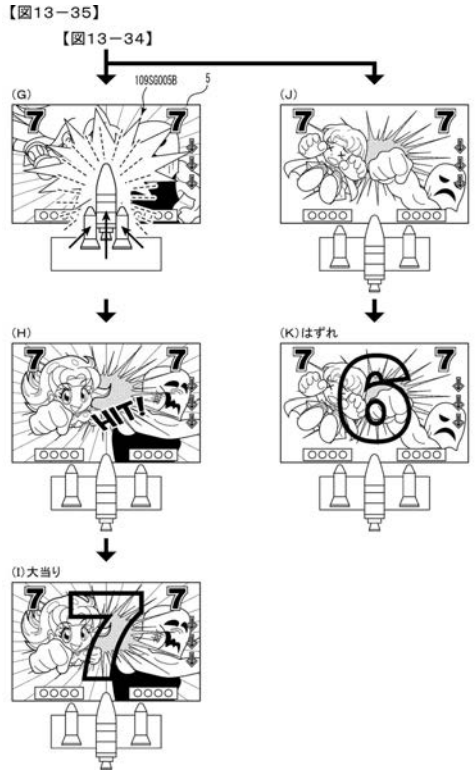


【図１３－３３】

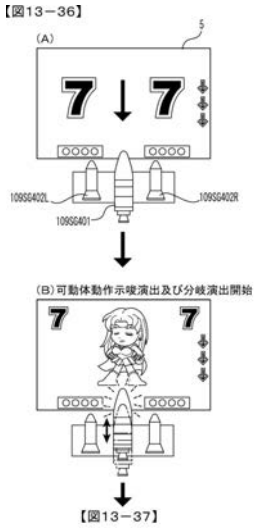


【図１３－３４】

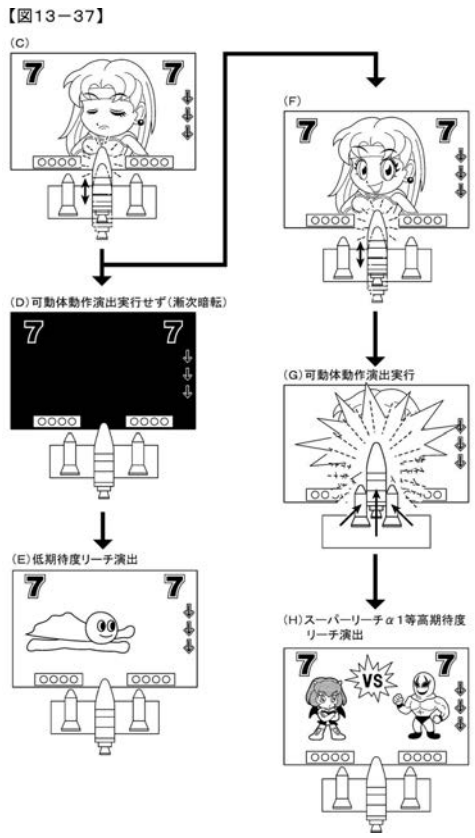
【図１３－３５】



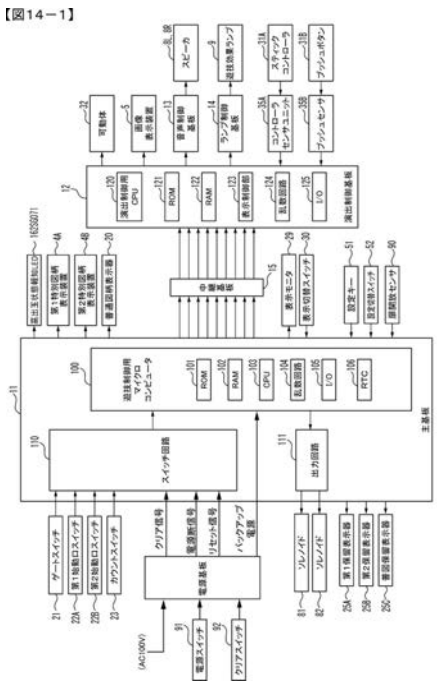
【図１３－３６】



【図１３－３７】



【図１４－１】



【図１４－２】

【図14－2】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り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	出玉状態指定	現在の出玉状態を指定
97	XX	判定後連荘回数指定	現在の判定後連荘回数を指定
98	XX	判定後可変表示残回数指定	現在の判定後可変表示残回数を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
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	大当りまたは小当りの終了指定
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	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

（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(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

（C）

MODE	EXT	名称	指定内容
96	00	出玉状態1指定	低出玉状態を指定
96	01	出玉状態2指定	第1高出玉状態を指定
96	02	出玉状態3指定	第2高出玉状態を指定

【図１４－３】

【図14－3】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１４－４】

【図14－4】

（A）表示結果判定テーブル１

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（B）表示結果判定テーブル２

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	－	小当り

【図１４－５】

【図14－5】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図１４－６】

【図14－6】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図１４－７】

【図14－7】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当りAorB	確変大当りCor小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターン判定テーブルA	大当り用変動パターン判定テーブルB	特別大当り変動パターンテーブル	はずれ用変動パターン判定テーブルA	はずれ用変動パターン判定テーブルB	はずれ用変動パターン判定テーブルC	はずれ用変動パターン判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	－	600	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	－	700	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	－	800	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	－	－	800
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	－	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRはずれ)	－	－	－	97	97	97	97
PB1-1(ノーマルR大当り)	498	250	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーR大当り)	499	747	－	－	－	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	997	－	－	－	－

(数値は判定値数)

【図１４－８】

【図14－8】

変動パターン	出玉状態フラグ=0 特図可変表示時間(ms)	出玉状態フラグ=1 特図可変表示時間(ms)	出玉状態フラグ=2 特図可変表示時間(ms)
PA1-1	12000	13000	13500
PA1-2	5750	6250	6750
PA1-3	3750	4250	4750
PA1-4	3000	4000	4500
PA2-1	20000	20000	25000
PA2-2	50000	50000	50000
PB1-1	20000	20000	25000
PB1-2	50000	50000	50000
PC1-1	5000	5000	5000

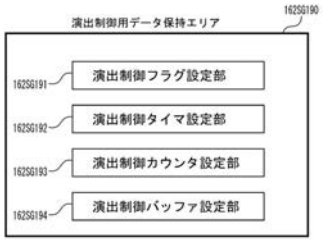
【図１４－９】

【図14－9】

【図１４－１０】

【図14－10】

（A）



（B）

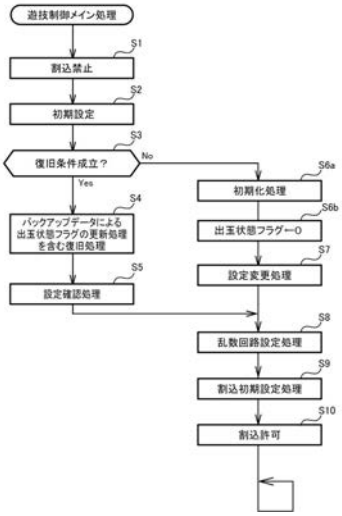
始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A

	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	表示未決定フラグ	保留表示フラグ	演出制限フラグ
第１特図保留記憶	1-0	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0	－
	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0	－
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	0	1	－
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	1	－	－
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（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）	－	－	－
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－

保留表示フラグ"0"→○
保留表示フラグ"1"→◇
保留表示フラグ"2"→☆

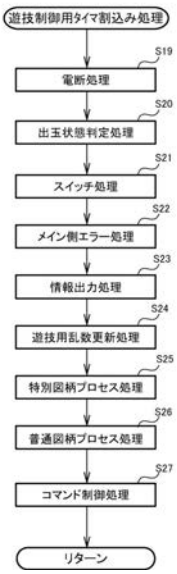
【図１４－１１】

【図14－11】



【図１４－１２】

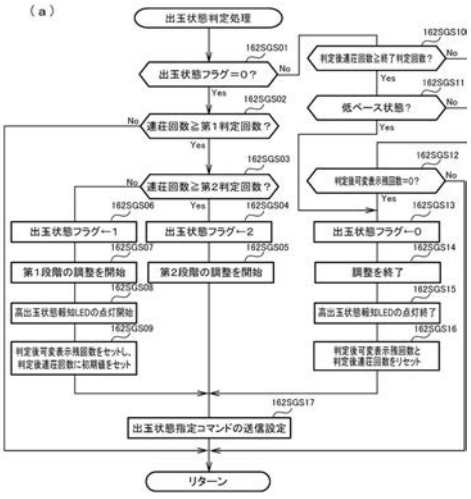
【図14－12】



【図１４－１３】

【図14－13】

（a）

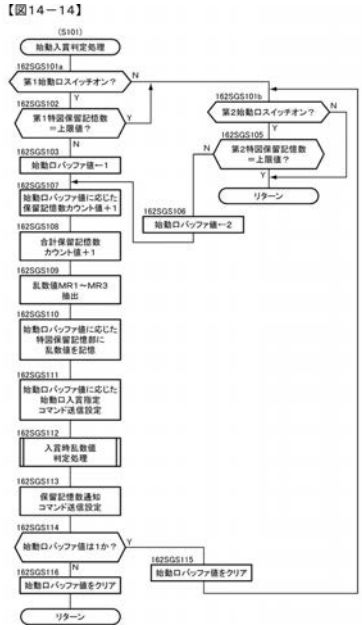


（b）

出玉状態フラグ値	可変表示時間延長調整	大当り期間延長調整
0	なし	なし
1	あり（第1段階）	あり（第1段階）
2	あり（第2段階）	あり（第2段階）

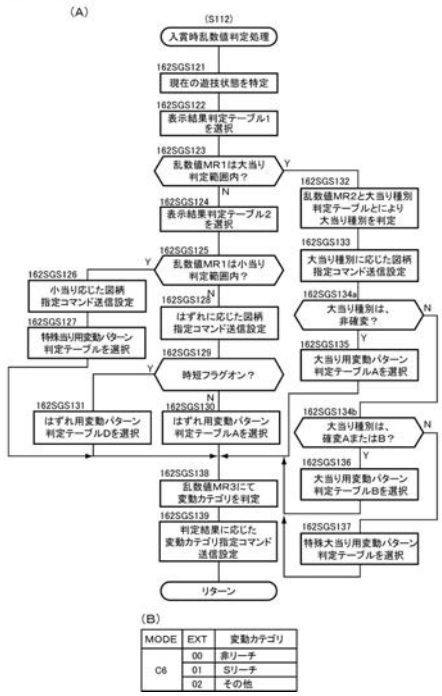
【図１４－１４】

【図14－14】



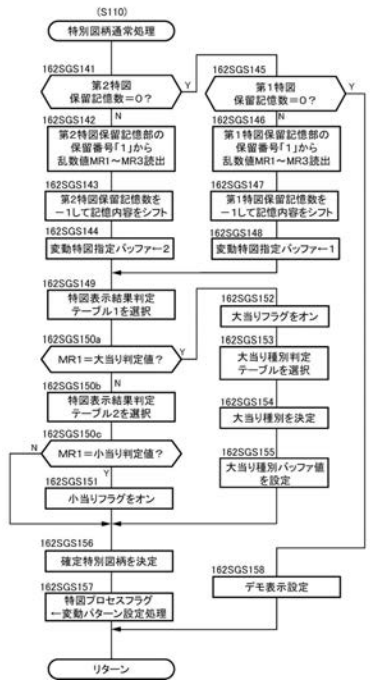
【図１４－１５】

【図14－15】



【図１４－１６】

【図14－16】



【図１４－１７】

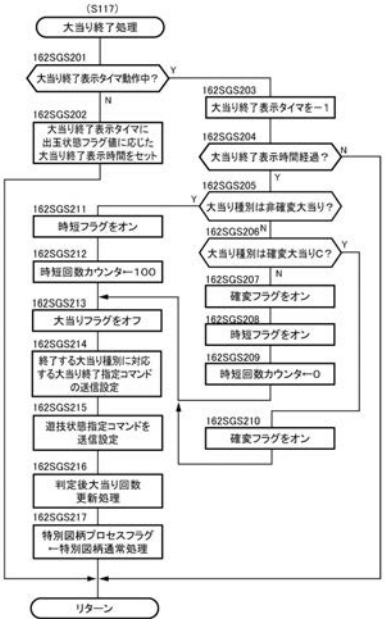
【図14－17】

【図１４－１８】

【図14－18】

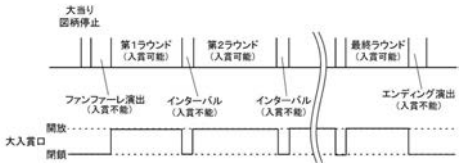
【図１４－１９】

【図14－19】



【図１４－２０】

【図14－20】



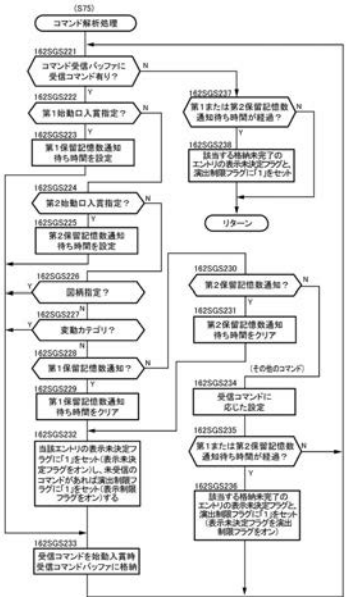
【図１４－２１】

【図14－21】

出玉状態フラグ値	ファンファーレ演出期間(ms)	インターバル期間	エンディング演出期間
0	30000	5000	60000
1	40000	6000	70000
2	60000	7000	90000

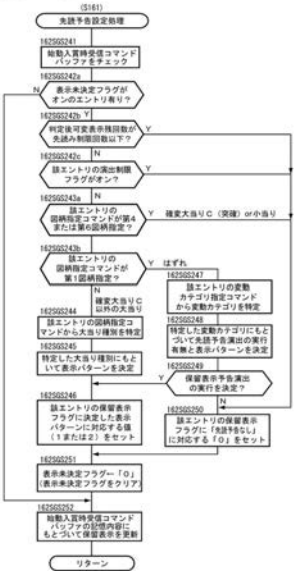
【図１４－２２】

【図14－22】



【図１４－２３】

【図14－23】



【図１４－２４】

【図14－24】

（A）１６２ＳＧＳ２４５における決定割合

変動表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当り（非確変・確変Ｂ）	０％	７０％	３０％
大当り（確変Ａ）	０％	３０％	７０％

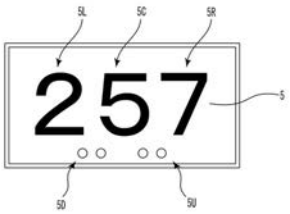
（B）１６２ＳＧＳ２４８における決定割合

変動表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	７５％	２０％	５％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％

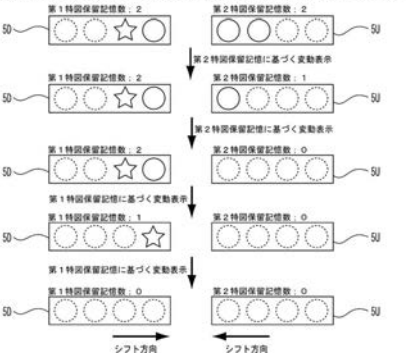
【図１４－２５】

【図14－25】

（A）

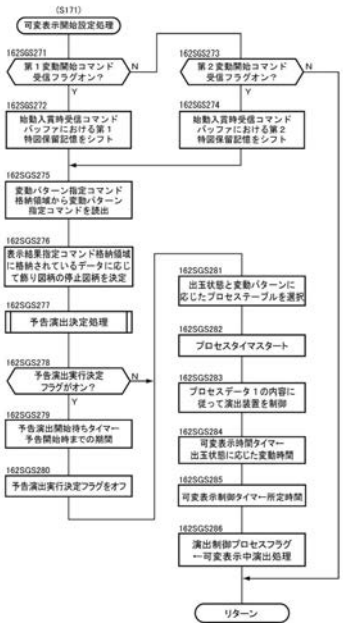


（B）第１保留記憶表示エリア５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア５Ｕの更新例



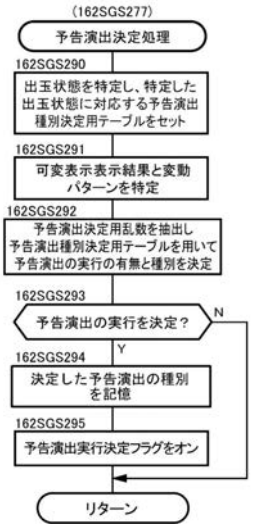
【図１４－２６】

【図14－26】



【図１４－２７】

【図14－27】



【図１４－２８】

【図14－28】

予告演出種別決定用テーブルA（低出玉状態）

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
Sリーチはずれ	20	50	30	0	0
大当り（確変以外）	10	25	65	0	0

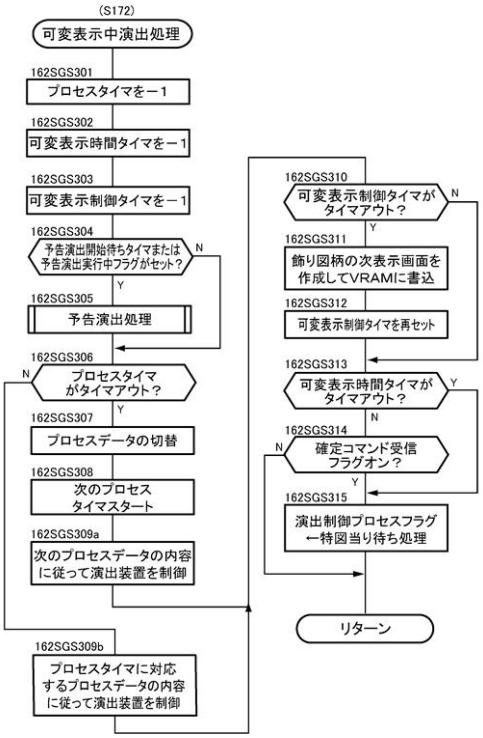
予告演出種別決定用テーブルB（第1高出玉状態）

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
Sリーチはずれ	20	50	25	5	0
大当り（確変以外）	10	25	50	15	0

予告演出種別決定用テーブルC（第2高出玉状態）

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	8	4	3	0
Sリーチはずれ	20	45	20	10	0
大当り（確変以外）	10	15	45	20	10

【図１４－２９】
【図14－29】



【図１４－３０】
【図14－30】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～600
ノーマルPA2-1	601～900
スーパーPA2-2	901～997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(第1高出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～400
ノーマルPA2-1	401～800
スーパーPA2-2	801～997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(第2高出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～200
ノーマルPA2-1	201～700
スーパーPA2-2	701～997

【図１４－３１】
【図14－31】