(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7229871号
(P7229871)

(45)発行日　令和5年2月28日(2023.2.28)

(24)登録日　令和5年2月17日(2023.2.17)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ｚ

請求項の数　１　（全178頁）

(21)出願番号　特願2019-128857(P2019-128857)
(22)出願日　令和1年7月11日(2019.7.11)
(65)公開番号　特開2021-13484(P2021-13484A)
(43)公開日　令和3年2月12日(2021.2.12)
審査請求日　令和4年2月8日(2022.2.8)

(73)特許権者　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
審査官　安藤　達哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、

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

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、

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

前記特定演出状態はリーチ演出が実行される前から実行可能であるとともに前記リーチ演出中にも実行可能であり、

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

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

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

未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化演出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来の遊技機としては、遊技球が通過可能な所定領域としてのゲートと、ゲートを通過することにより開放状態となることがある普通可変装置とが遊技球の流下通路で直結しているものがあった（例えば、特許文献１参照）。このような場合に、特別状態としての時短状態においては、所定領域を通過した遊技球が普通可変装置へ進入する割合が高かった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１４－４１８１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、特許文献１の遊技機では、時短状態において所定領域としてのゲートを通過したにも関わらず普通可変装置へ遊技球が進入しない場合には、興趣の低下を招く虞があった。

【０００５】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特別状態おいて普通可変装置へ遊技球が進入しない場合であっても興趣の低下を抑えることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

（Ａ）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、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、

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

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、

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

前記特定演出状態はリーチ演出が実行される前から実行可能であるとともに前記リーチ演出中にも実行可能であり、

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

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

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

未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化

演出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、
ことを特徴とする。
（１）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、ぱちんこ遊技機１）であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、遊技盤２に形成された遊技領域）と、
遊技媒体（例えば、遊技球）を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域（例えば、アウト口５１）と、
遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
価値を付与する価値付与手段（例えば、払出制御基板）とを備え、
前記状態制御手段は、少なくとも通常状態（例えば、通常状態）と、特別状態（例えば、高ベース状態）と、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）とを含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記遊技領域は、第１領域（例えば、左側領域）と該第１領域とは異なる第２領域（例えば、右側領域）とを含み、
前記第２領域には、
普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第１状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入困難または不可能な第２状態（例えば、閉状態）とに変化可能な普通可変装置（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、
遊技媒体が進入することにより前記普通識別情報の可変表示を実行可能な特定領域（例えば、普図作動口５０）とが設けられ、
前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことに基づいて、前記普通可変装置が前記通常状態よりも前記第１状態に制御され易くなり（例えば、高ベース状態では、可変入賞球装置６Ｂが通常状態よりも開状態に制御され易い）、
前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特定領域へ遊技媒体が進入するために要する所定価値以下の価値を付与し（例えば、普図作動口５０へ遊技球が進入した場合には、１個の払い出しがある）、
前記特定領域は、前記普通可変装置よりも下流位置に設けられ（例えば、図９－１に示すように、普図作動口５０は、可変入賞球装置６Ｂよりも下流位置に設けられている）、
前記特別状態において前記第２領域を流下した遊技媒体は、前記排出領域で排出されるよりも前記特定領域へ進入する割合の方が高く（例えば、高ベース状態において右側領域を流下した遊技球は、アウト口５１で排出されるよりも普図作動口５０へ進入する割合の方が高い）、
さらに、
可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、０７４ＡＫＳ０３５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、
前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となるなど）、
通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当りとなる期待度が高いなど）、
前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板１２の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置３にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

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

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

ことを特徴とする。

【０００７】

このような構成によれば、特別状態において普通可変装置へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。さらに、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０００８】

（２）　前記（１）の遊技機であって、

前記排出領域は、前記第２領域の最下部に設けられている（例えば、図９－１に示すように、アウト口５１は、右側領域の最下部に設けられている）。

【０００９】

このような構成によれば、特別状態において普通可変装置へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても排出領域へ進入する割合よりも特定領域へ進入する割合を高くすることができ、興趣の低下を低減させることができる。

【００１０】

（３）　前記（１）または（２）の遊技機であって、

前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入した場合には、進入した数と同数の遊技媒体を付与する（例えば、普図作動口５０へ遊技球が進入した場合には、進入した数と同じ１個の払い出しがある）。

【００１１】

このような構成によれば、特別状態において普通可変装置へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても進入した数と同数の遊技媒体が付与されるため、興趣の低下を低減させることができる。

【００１２】

（４）　前記（１）～（３）の遊技機であって、

特別識別情報の可変表示結果が特定結果（例えば、大当り表示結果）となったことに基づいて、遊技媒体が進入容易な第１状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入困難または不可能な第２状態（例えば、閉状態）とに変化可能な特別可変装置（例えば、特別可変入賞球装置７）をさらに備え、

前記特定領域は、前記特別可変装置よりも下流位置に設けられている（例えば、図９－１に示すように、普図作動口５０は、特別可変入賞球装置７よりも下流位置に設けられている）。

【００１３】

このような構成によれば、特別状態において普通可変装置へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。また、排出領域で排出されるよりも特定領域へ進入する割合の方が高いため、特別可変装置へ遊技媒体が進入しなかった場合でも特別可変装置へ進入しなかった場合の球減りを低減することができる。

【００１４】
（５）　前記（１）～（４）の遊技機であって、
前記特定領域とは異なる所定領域（例えば、通過ゲート４１）において遊技媒体が進入することによっても前記普通識別情報の可変表示が実行可能である（例えば、普図作動口５０とは異なる通過ゲート４１において遊技球が進入することによっても普通図柄の可変表示が実行される）。
【００１５】
このような構成によれば、特別状態において普通可変装置へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。
【００１６】
（６）　前記（５）の遊技機であって、
前記所定領域は、前記普通可変装置の上流側に設けられ（例えば、図９－１に示すように、通過ゲート４１は、可変入賞球装置６Ｂの上流側に設けられ）、
前記所定領域に進入した遊技媒体は、続けて前記普通可変装置に進入可能である（例えば、図９－１に示すように、通過ゲート４１に進入した遊技球は、続けて直下にある可変入賞球装置６Ｂに進入可能である）。
【００１７】
このような構成によれば、所定領域に進入した遊技媒体が続けて普通可変装置へ進入するため、遊技媒体の無駄を防止することができる。
【００１８】
（７）　前記（１）～（６）の遊技機であって、
前記価値付与手段は、前記普通可変装置へ遊技媒体が進入した場合には、進入した数と同数の遊技媒体を付与する（例えば、可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入した場合には、進入した数と同じ１個の払い出しがある）。
【００１９】
このような構成によれば、特別状態中に遊技媒体が増加し過ぎてしまうことを防止できる。
【００２０】
（８）　前記（１）～（７）の遊技機であって、
前記特別状態において前記第２領域に流下した遊技媒体は、前記普通可変装置へ進入する割合よりも前記特定領域へ進入する割合の方が高い（例えば、高ベース状態において右側領域に流下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂへ進入する割合よりも普図作動口５０へ進入する割合の方が高い）。
【００２１】
このような構成によれば、特別状態中に普通可変装置へ進入する割合を高くし過ぎないようにしながら、普通可変装置へ遊技球が進入しなかった場合であっても特定領域へウ）遊技媒体が進入することにより、遊技者に不利な状況を軽減することができる。
【００２２】
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(９)～(１５)に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１６－２２２４号公報に示されているような、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。例えば、大当り遊技状態となった遊技機は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。こうした遊技機では、可変表示の表示結果が導出表示される前に、有利状態に制御される期待度を遊技者に報知する様々な種類の演出が実行される。
【００２３】
このような遊技機として、例えば、使用する色数を減らして白黒モードで演出を実行するものがある
【００２４】

しかしながら、単に色数を減らしたに過ぎないため、遊技興趣を向上させるといった点で改善の余地があった。上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。

【００２５】

(９)上記目的を達成するための、別態様による遊技機として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）であって、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴とする。

【００２６】

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

【００２７】

（１０）上記（９）に記載の遊技機において、

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

ようにしてもよい。

【００２８】

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

【００２９】

（１１）上記（９）または（１０）に記載の遊技機において、
実行中の演出に応じて発光可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ９など）をさらに備え、
前記発光手段は、前記特定演出状態のときには、前記表示手段にて表示される表示対象の色数に対応した色数にて発光する（例えば、ステップ０７４ＡＫＳ０５６にてモノクロ態様の画像の色数に対応した色数とするなど）、
ようにしてもよい。
【００３０】
このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。
【００３１】
（１２）上記（９）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定演出状態のときには、前記表示手段にて表示される前記特定表示および背景画像の色数を、前記通常演出状態のときよりも減少させる（例えば、ステップ０７４ＡＫＳ０５６の処理にて、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）を開始することで、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像をモノクロ態様で表示するなど）、
ようにしてもよい。
【００３２】
このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。
【００３３】
（１３）上記（９）～（１２）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定演出状態のときには、前記通常演出状態のときに出力されている演出音を無音に制御可能である一方で、該特定演出状態のときに前記変化演出を実行する場合、該変化演出の開始を報知する報知音については出力する（例えば、特定演出状態中、出力音を消音し、変化演出については、実行開始音のみ出力して成功音または失敗音については出力しないなど）、
ようにしてもよい。
【００３４】
このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができるとともに、変化演出の実行開始を認識させることができる。
【００３５】
（１４）上記（９）～（１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定演出状態のときに前記変化演出を実行し、前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色が変化していた場合、該移行したタイミングで前記特定表示の表示色が変化したことを報知する変化報知音を出力する（例えば、成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力するなど）、
ようにしてもよい。
【００３６】
このような構成によれば、特定表示が変化したことを認識しやすくすることができ遊技興趣を向上させることができる。
【００３７】
（１５）上記（９）～（１４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利状態に制御される期待度を示唆しない特別情報の色数については、前記特定演出状態であっても減少させない（例えば、期待度に応じて抽選して表示する画像ではなく、主基板１１の側から送信されたコマンド等による情報を表示するための画像については、モノクロ態様としないなど）、
ようにしてもよい。
【００３８】

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

【図面の簡単な説明】

【００３９】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－１】パチンコ遊技機の正面図である。

【図８－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図８－３】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図８－４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図８－５】各乱数を示す説明図である。

【図８－６】変動パターンを例示する図である。

【図８－７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８－８】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図８－９】各種大当りの内容を示す説明図である。

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

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

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

【図８－１３】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。

【図８－１４】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図８－１５】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図８－１６】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図８－１７】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図８－１８】先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図８－１９】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。

【図８－２０】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図８－２１】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図８－２２】（Ａ）は後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、（Ｂ）は後部可変表示中示唆演出として実行する大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターンを示す図である。

【図８－２３】大当り示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図８－２４】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図８－２５】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図８－２６】（Ａ）は大当り示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、（Ｂ）は設定示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、（Ｃ）は前部可変表示中示唆演出として実行するキャラクタ演出とタイマ演出の演出パターンを示す図であり、（Ｄ）はキャラクタ演出とタイマ演出の大当り期待度及び設定示唆演出の実行期待度を示す図である。

【図８－２７】（Ａ）はキャラクタ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、（Ｂ

）はタイマ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、（Ｃ）はタイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。
【図８－２８】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。
【図８－２９】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図８－３０】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図８－３１】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図８－３２】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。
【図８－３３】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。
【図８－３４】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。
【図９－１】特徴部１３１Ｆにおけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図９－２】特徴部１３１Ｆにおける普図プロセス処理を示す図である。
【図９－３】特徴部１３１Ｆにおける普通図柄始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１０－１】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－２】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－３】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－４】変動パターンの構成例を示す説明図である。
【図１１－５】可変表示結果に応じた変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１－６】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－７】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
【図１１－８】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドと、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容との一例を説明する説明図である。
【図１１－９】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１０】アクティブ表示態様決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１－１１】保留数４のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１－１２】保留数４のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１－１３】保留数３のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１－１４】保留数３のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１－１５】保留数２のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１－１６】モノクロ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】モノクロ演出の実行有無の決定例を示す図である。
【図１１－１８】モノクロ演出の終了タイミングの決定例を示す図である。
【図１１－１９】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２０】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２１】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２２】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。
【図１１－２３】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。
【図１１－２４】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２５】モノクロ演出等設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２６】表示態様変化パターン決定テーブルとアクティブ表示変化タイミング決

定テーブルの一例を示す図である。
【図１１－２７】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２８】変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１１－２９】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。
【図１１－３０】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
【図１１－３１】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
【図１１－３２】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。
【図１１－３３】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１１－３４】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１１－３５】後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と演出パターンを示す図である。
【図１１－３６】大当り示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
【図１１－３７】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
【図１１－３８】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１１－３９】前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と演出パターンと実行期待度を示す図である。
【図１１－４０】キャラクタ演出の演出パターンの決定割合とタイマ演出の演出パターンの決定割合、タイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。
【図１１－４１】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。
【図１１－４２】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４３】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４４】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４５】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。
【図１１－４６】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。
【図１１－４７】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００４０】
（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。
【００４１】
（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。
【００４２】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００４３】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示

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

【００４４】

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。

【００４５】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【００４６】

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

【００４７】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【００４８】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【００４９】

また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００５０】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

【００５１】

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。

【００５２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一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。

【００５３】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００５４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００５５】

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。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００５９】

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

【００６０】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００６１】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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。

【００６９】

（遊技の進行の概略）

【００７０】

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。

【００７１】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置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）。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】
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。
【００７５】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【００７９】
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。
【００８０】
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。
【００８１】
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。
【００８２】
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。
【００８３】
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。

【００８４】

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

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

（演出の進行など）

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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。

【００９２】

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

【００９３】

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。

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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）。

【０１００】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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

【０１０７】
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。
【０１０８】
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。
【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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。
【０１１２】
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。
【０１１３】
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。
【０１１４】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０１１５】
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。
【０１１６】
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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１２２】

（主基板１１の主要な動作）

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止し

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

【０１２７】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０

３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路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）。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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。

【０１３９】

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

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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

。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

（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６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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。

【０１６８】

（基本説明の変形例）

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

【０１６９】

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。

【０１７０】

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）。

【０１７１】

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

【０１７２】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０１７３】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【０１７４】

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

【０１７５】

（特徴部１５３ＳＧに関する説明）

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

【０１７６】

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

ａを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】
錠スイッチ１５３ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１５３ＳＧ０５２を有する基板ケース１５３ＳＧ２０１は、パチンコ遊技機１の背面に設けられているため、遊技機用枠１５３ＳＧ００３を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠１５３ＳＧ００３を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ１５３ＳＧ０５１は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ１５３ＳＧ０５１は、設定キーによって、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。

【０１８５】
また、基板ケース１５３ＳＧ２０１には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ１５３ＳＧ０２９が配置されている。該表示モニタ１５３ＳＧ０２９は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース１５３ＳＧ２０１の上部に配置されている。つまり、表示モニタ１５３ＳＧ０２９は、基板ケース１５３ＳＧ２０１における主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠１５３ＳＧ００３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠１５３ＳＧ００３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【０１８６】
また、図８－１及び図８－２に示すように、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第１特図の可変表示を実行可能な第１特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ａ、第２特図の可変表示を実行可能な第２特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器１５３ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器１５３ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器１５３ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器１５３ＳＧ０２５Ｃ、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器１５３ＳＧ１３１、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域１５３ＳＧ００２Ｒに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ１５３ＳＧ１３２、確変状態であるとき点灯する確変ランプ１５３ＳＧ１３３、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ１５３ＳＧ１３４が纏めて配置されている遊技情報表示部１５３ＳＧ２００が設けられている。

【０１８７】
第１特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ｂとは、それぞれ８セグメントのＬＥＤから構成されている。また、第１特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ｂとでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組み合わせで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【０１８８】
第１特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第１特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ａは、大当り種別毎に２種類の大当り図柄（点灯するＬＥＤの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第２特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第２特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ｂは、大当り種別毎に２種類の大当り図柄（点灯するＬＥＤの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

【０１８９】
なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、第１特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ｂとで導出表示可能な大当り図柄は全

て異なっているが、第１特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ａで導出表示可能な大当り図柄と第２特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ｂで導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【０１９０】

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

【０１９１】

なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とが両方存在する場合は、第２特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第１特図保留記憶が１個存在するとともに第２特図保留記憶が２個存在する場合（第１保留表示器１５３ＳＧ０２５Ａの左端部のＬＥＤのみが点灯しているとともに、第２保留表示器１５３ＳＧ２５Ｂの左２個のＬＥＤが点灯している場合）は、第２特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第２特図保留記憶が０個となった後に、第１特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

図８－４（Ａ）は、本実施の形態における特徴部１５３ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。なお、図８－４（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０１９５】

図８－４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の

可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。なお、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。

【０１９６】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図８－４（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「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。

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の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、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１５」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２０２】

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１５３ＳＧ００４Ａ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１５３ＳＧ００４Ｂ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。

【０２０３】

コマンドＣ１ＸＸＨは、画像表示装置５などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、画像表示装置５などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板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。

【０２０４】

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

【０２０５】

コマンドＣ４ＸＸＨ及びコマンド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、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変等）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド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ＭＲ３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。

【０２０６】

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

（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

図８－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図８－５に示すように、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【０２１２】

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

【０２１３】

図８－６に示すように、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

また、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図８－６に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンＰＡ２－１の場合は、設定されている設定値が１の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が２の場合は、擬似連演出を２回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が３の場合は、擬似連演出を３回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【０２１７】

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

【０２１８】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図８－７～図８－１１などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。
【０２１９】
ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図８－７（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル、図８－７（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル、図８－８（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図８－８（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。
【０２２０】
本実施の形態の特徴部１５３ＳＧのパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。
【０２２１】
図８－７（Ａ）及び図８－７（Ｂ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。
【０２２２】
図８－７（Ａ）に示すように、設定値が１であり変動特図が第１特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。
【０２２３】
図８－７（Ｂ）に示すように、設定値が１であり変動特図が第２特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１

３４６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２２４】

図８－７（Ａ）に示すように、設定値が２であり変動特図が第１特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２５３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３８３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２２５】

図８－７（Ｂ）に示すように、設定値が２であり変動特図が第２特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２５３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３８３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２２６】

図８－７（Ａ）に示すように、設定値が３であり変動特図が第１特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２７２までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１４２９までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２２７】

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

【０２２８】

図８－７（Ａ）に示すように、設定値が４であり変動特図が第１特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２９２までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１４８７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２２９】

図８－７（Ｂ）に示すように、設定値が４であり変動特図が第２特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取

り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２９２までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１４８７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、設定値が１の場合は１／３００、設定値が２の場合は１／２８０、設定値が３の場合は１／２６０、設定値が４の場合は１／２４０、

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

【０２３５】

なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図８－７に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値１であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．５倍であり、設定値２であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約１．５６倍であり、設定値３であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．６２５倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、５倍）に設定してもよい。

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

なお、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみ

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】
　このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２４８】
　なお、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち３２７６７～３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１６７４までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１６７４）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３０９４の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２４９】
　遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２５０】
　なお、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２５１】
　つまり、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。
【０２５２】
　このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２５３】
　なお、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち３２７６７～３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３４２１の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０２５４】
　次に、遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２５５】
　なお、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２５６】
　つまり、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、遊技状態が確変状態である場合における第２図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。
【０２５７】
　このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２５８】
　なお、遊技状態が確変状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち３２７６７～３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１６７４までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１６７４）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３４２１の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２５９】
　以上、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の１０２０を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した１の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の３２７６７を基準として連続した１の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。
【０２６０】
　更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第１特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は３２８個であるのに対して、第２特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は６５５

個と約２倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、３２７６７を基準値（小当り基準値）として設定されている。

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

図８－１０（Ａ）及び図８－１０（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テー

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

【０２７７】

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

【０２７８】

図８－１０（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）においては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～２００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、２０１～５５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、５５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０２７９】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図８－１０（Ｃ）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～９９７までが小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）に割り当てられている。なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおける小当りの変動パターンとしてはＰＣ１－１のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては２以上の変動パターンを設けてもよい。

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれであ

る場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０２９０】

なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、１％程度）で異なっていてもよい。

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

図８－１に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保

存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

演出制御バッファ設定部１５３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１５３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０３０７】

本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図８－１３（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１５３ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶また

は第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

ＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかではない場合（１５３ＳＧＳａ００５；Ｎ）は、１５３ＳＧＳａ０１７に進み、ＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかである場合（１５３ＳＧＳａ００５；Ｙ）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であったこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（１５３ＳＧＳａ００６）。設定値変更中フラグがセットされている場合（１５３ＳＧＳａ００６；Ｙ）は、１５３ＳＧＳａ０１７に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するＲＡＭクリア処理を実行したことを示すＲＡＭクリアフラグがセットされていれば該ＲＡＭクリアフラグをクリアし（１５３ＳＧＳａ００７）、クリアスイッチがＯＮであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１が起動したか否かを判定する（１５３ＳＧＳａ００８）。

【０３１６】

クリアスイッチがＯＮである場合（１５３ＳＧＳａ００８；Ｙ）は、ＲＡＭクリアフラグをセットして１５３ＳＧＳａ０１１に進み（１５３ＳＧＳａ０１０）、クリアスイッチ

がＯＦＦである場合（１５３ＳＧＳａ００８；Ｎ）は、１５３ＳＧＳａ０１０を実行せずに１５３ＳＧＳａ０１１に進む。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

は、設定値が格納されているアドレスとＲＡＭクリアフラグが格納されているドレスを除く全てのアドレスの内容をクリアするようになっている。

【０３２４】

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

【０３２５】

復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板１２に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、１５３ＳＧＳａ０２８に進む（１５３ＳＧＳａ０１６）。

【０３２６】

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

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

１５３ＳＧＳａ０２４の実行後、ＣＰＵ１０３は、コールドスタート報知タイマの値を－１し（１５３ＳＧＳａ０２５）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１５３ＳＧＳａ０２６）。コールドスタート報知タイマがタイマアウト

していない場合（１５３ＳＧＳａ０２６；Ｎ）は、１５３ＳＧＳａ０２５と１５３ＳＧＳａ０２６の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（１５３ＳＧＳａ０２６；Ｙ）は、表示モニタ１５３ＳＧ０２９における全セグメントの点滅を終了し（１５３ＳＧＳａ０２７）、１５３ＳＧＳａ０２８に進む。

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

また、１５３ＳＧＳａ０３１においてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板１２に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（１５３ＳＧＳａ０３１）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（１５３ＳＧＳａ０３２）。そして、ＣＰＵ１０３は、エラー報知実行待ちタイマの値を－１し（１５３ＳＧＳａ０３３）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１５３ＳＧＳａ０３４）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１５３ＳＧＳａ０３４；Ｎ）は、１５３ＳＧＳａ０３３と１５３ＳＧＳａ０３４の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（１５３ＳＧＳａ０３４；Ｙ）は、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ１５３ＳＧ０２９を構成する第１表示部１５３ＳＧ０２９Ａ、第２表示部１５３ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部１５３ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部１５３ＳＧ０２９Ｄのそれぞれにおいて「Ｅ．」を表示する（１５３ＳＧＳａ０３５）。

【０３３４】

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

【０３３５】

このように、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ１５３ＳＧ０２９、第１特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置１５３ＳＧ００４Ｂによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機１の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したこと

を認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機１のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機１のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

１５３ＳＧＳ１０３，１５３ＳＧＳ１０６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（１５３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を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（１５３ＳＧＳ１０８）。例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

１５３ＳＧＳ１１３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（１５３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１５３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１５３ＳＧＳ１１５）、１５３ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（１５３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリ

アして、その格納値を「０」に初期化してから（Ｓ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

に決定されると判定できる。

【０３４９】

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

【０３５０】

１５３ＳＧＳ１２４にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に小当りとならないと判定された場合には（１５３ＳＧＳ１２４；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し（１５３ＳＧＳ１２５）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（１５３ＳＧＳ１２６）。時短フラグがセットされていない場合は（１５３ＳＧＳ１２６；Ｎ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし（１５３ＳＧＳ１２７）、時短フラグがセットされている場合は（１５３ＳＧＳ１２６；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（１５３ＳＧＳＳ１２８）。

【０３５１】

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

【０３５２】

なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、合計保留記憶数が２～４個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、合計保留記憶数が５～８個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図８－１１に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～４５０までの値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ，Ｃでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～４５０を超える値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち７０１～９９７までの値が割り当てられている。

【０３５３】

このため、後述する１５３ＳＧＳ１３２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（変動カテゴリ）を判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パ

ターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【０３５４】

図８－１６（Ａ）に示すように、１５３ＳＧＳ１２３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（１５３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、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（１５３ＳＧＳ１３０）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当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。

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

）。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が１～４のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２４３）。

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

１５３ＳＧ２４６においては、例えば、図８－１９（Ａ）に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図８－１９（Ａ）に示す決定割合の設定例では、１５３ＳＧＳ２４５の処理において特定した大当り種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【０３６４】

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

【０３６５】

ここで、図８－１９（Ａ）に示すように、大当り種別が大当りＡ（非確変大当り）であ

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】
　なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、可変表示結果が大当りとなる場合に決定可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図８－１９に示すように、表示パターンγや表示パターンδが決定される場合とは可変表示結果が大当りもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターンγや表示パターンδ（青色や赤色のカメラの態様）の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図８－１９（Ｂ）に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがない。
【０３７１】
　図８－１８に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５３ＳＧＳ２４６または１５３ＳＧＳ２４９の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２５０）。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに１５３ＳＧＳ２４６または１５３ＳＧＳ２４９の処理にて決定した表示パターンに対応した値（１～４のいずれか）をセットして先読予告設定処理を終了する（１５３ＳＧＳ２４７）。なお、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「０」をセットして先読予告設定処理を終了する（１５３ＳＧＳ２５１）。
【０３７２】
　図８－２０は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（Ｓ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（１５３ＳＧＳ２７１；Ｙ）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第１特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、１個目～４個目の第１特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（１５３ＳＧＳ２７２）。なお、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。
【０３７３】
　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。
【０３７４】
　また、１５３ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（１５３ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（１５３ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（１５３ＳＧＳ２７３；Ｙ）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第２特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、

１個目～４個目の第２特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（１５３ＳＧＳ２７４）。なお、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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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。

【０３８０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２７７）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は１５３ＳＧＳ２８５に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリー

チ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（１５３ＳＧＳ２７８）。つまり、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、１５３ＳＧＳ２７７～１５３ＳＧ２７８に示すように、後部可変表示中示唆演出（大当り示唆演出や設定示唆演出）は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２８１）。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図８－２８（Ａ）に示すようにリーチ演出の開始から５秒後）に応じた値をセットして１５３ＳＧ２８５に進み（１５３ＳＧＳ２８２）、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図８－２８（Ｂ）に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値（具体的には、タイマ演出の演出パターンが２５秒間の演出期間であるパターンＴＳ－１である場合はリーチ演出の開始から５秒後、タイマ演出の演出パターンが３０秒間の演出期間であるパターンＴＳ－２である場合はリーチ演出の開始から１０秒後））をセットして１５３ＳＧＳ２８５に進む（１５３ＳＧＳ２８３）。

【０３８４】

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

【０３８５】

なお、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。

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

５３ＳＧＳ３０１において特定した保留表示フラグの値が「１」または「２」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、５０％の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、５０％の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、０％の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】
図８－２１に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３０３）。１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３０４）。
【０３９８】
１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当り示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（１５３ＳＧＳ３０５）。
【０３９９】
なお、１５３ＳＧＳ３０５の処理において決定可能な演出パターンとしては、図８－２２（Ｂ）に示すように、パターンＡＳ－１～パターンＡＳ－３までの計３個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンＡＳ－１は、当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターンＡＳ－２は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンＡＳ－１よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）であり、パターンＡＳ－３は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：高）である。
【０４００】
そして、前述した１５３ＳＧＳ３０５の処理では、図８－２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合は、大当り示唆演出の演出パターンを１０％の割合でパターンＡＳ－１に決定し、３０％の割合でパターンＡＳ－２に決定し、６０％の割合でパターンＡＳ－３に決定する。
【０４０１】
一方、１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２を参照し、ＣＰＵ１０３から受信した設定値指定コマンドから設定値（パチンコ遊技機１に設定されている設定値）を特定する（１５３ＳＧＳ３０６）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（１５３ＳＧＳ３０７）。
【０４０２】
なお、１５３ＳＧ３０７において決定可能な演出パターンとしては、図８－２２（Ｂ）に示すように、パターンＳＳ－１～パターンＳＳ－５までの計５個のパターンが設けられている。これらパターンＳＳ－１～パターンＳＳ－５のうち、パターンＳＳ－１は、設定値が奇数（例えば１、３、５）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－２は、設定値が偶数（例えば、２、４、６）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－３は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、３または５）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－４は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、４または６）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－５は、設定値が最高設定（例えば、６）である可能性を示唆する。
【０４０３】
そして、パターンＳＳ－１及びＳＳ－２については、設定値が１～４（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値５、６（高設定）のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターンＳＳ－３及びパターンＳＳ－４については、設定値が５、６のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値５、６であることの期待度が高いとされている。
【０４０４】
なお、本特徴部１５３ＳＧでは、設定値１～４を低設定、設定値５，６を高設定として

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

【０４０５】

前述した１５３ＳＧＳ３０７の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８－２４に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、演出パターンを６０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２５％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、９％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、６％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、演出パターンを２５％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、６０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、６％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、９％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、演出パターンを５０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、１０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

図８－２５は、図８－２０に示す可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理（１５３ＳＧＳ２８０）を示すフローチャートである。図８－２５に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する（１５３ＳＧＳ３１１）。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３１２）。

【０４０９】

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（１５３ＳＧＳ３１３）。具体的には、図８－２６（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、４０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、７０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、２５％の割

合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、５％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

ターンＣＳ－２は、画像表示装置５において図示しないキャラクタＢを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合がパターンＣＳ－１よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）である。

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

図８－２０～図８－２８に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理（Ｓ１７２）において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理（Ｓ１７２）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を－１していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が０になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理（Ｓ１７２）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

【０４２４】

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

【０４２５】

次に、本特徴部１５３ＳＧにおける可変表示中の演出態様について図８－２９～図８－３１にもとづいて説明する。先ず、図８－２９（Ａ）及び図８－２９（Ｂ）に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターンγまたは表示パターンδに決定されると、第１保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｕにおいて、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

【０４２６】

そして、図８－２９（Ｃ）～図８－２９（Ｅ）に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターンＴＳ－１である場合は、図８－２９（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の左部においてキャラクタＸの画像１５３ＳＧ００５Ｘが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である２５秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターンＴＳ－２である場合は、図８－２９（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の左部においてキャラクタＹの画像１５３ＳＧ００５Ｙが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である３０秒間のタイマの更新表示が開始される。

【０４２７】

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

【０４２８】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターンＡＳ－１であれば、図８－３０（Ｉ）に示すように、画像表示装置５において「チャンス！」等の大当り期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンＡＳ－２であれば、図８－３０（Ｊ）に示すように、画像表示装置５において「熱い！」等の大当り期待度がパターンＡＳ－１よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンＡＳ－３であれば、図８－３０（Ｋ）に示すように、画像表示装置５において「激アツ！」等の大当り期待度がパターンＡＳ－２よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

【０４２９】
一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図８－３１（Ｌ）～図８－３１（Ｐ）に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターンＳＳ－１～パターンＳＳ－４である場合は、画像表示装置５においてそれぞれで異なるキャラクタの設定値示唆画像１５３ＳＧ００５Ｈ、１５３ＳＧ００５Ｉ、１５３ＳＧ００５Ｊ、１５３ＳＧ００５Ｋが表示されることで、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターンＳＳ－５である場合は、パターンＳＳ－１～パターンＳＳ－４において画像表示装置５に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像１５３ＳＧＳ００５Ｌが画像表示装置５において表示される。

【０４３０】
以上のように、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることが出来るようになっている。つまり、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおける青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

【０４３１】
以上、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、大当り期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当り期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図８－２６（Ｄ）に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高いことによって可変表示結果が大当りとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【０４３２】
また、可変表示中の前部可変表示中示唆演出としては、キャラクタ演出に加えて後部可変表示中示唆演出の開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能となっているので、設定示唆演出が実行されることによって設定示唆演出の実行開始タイミングを遊技者が認識し易くできる。

【０４３３】
なお、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示（図８－２９（Ｄ）及び図８－２９（Ｅ）参照）により明確に報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない（大凡の期間のみを示唆する）ようにしてもよい。

【０４３４】
更に、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図８－２９（Ｄ）及び図８－２９（Ｅ）に示すように、タイマ演出を画像表示装置５での画像表示にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５での画像表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の発光、画像表示装置５以外の表示手段での表示のうちいずれか１の態様また複数の態様を組み合わせて実行してもよい。

【０４３５】
また、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図８－３０（Ｈ）及び図８－３１（Ｌ）に示すように、タイマ演出として画像表示装置５に表示されているタイマが０となったこ

とにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当り示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当り示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

また、本実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターンγと保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターンδとで保留表示予告演出を実行可能であり、図８－２２（Ａ）に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が３である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が４である場合）とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメ

ラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

また、図８－２０～図８－２８に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

【０４５６】

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

ても本発明に含まれる。

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

また、前記実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、スーパーリーチの可変表示中にのみ７秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１５３ＳＧ－３として図８－３４（Ａ）及び図８－３４（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を７秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間（例えば、図８－３４（Ｃ）に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である３．７５秒～５．７５秒よりも短い３秒間）に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

【０４６０】

また、前記実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図８－２２（Ａ）に示すように、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１５３ＳＧ－４として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも１の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４６１】

また、前記実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして２つのタイミング（可変表示開始から２

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】
〔特徴部１５３ＳＧの主な構成および効果〕
従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値を設定可能であって、いずれの設定値が設定されているかを示唆する演出（設定示唆演出）を実行可能なものがある（例えば、特開２０１０－２００９０２号公報）。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報にあっては、設定演出によって設定値が示唆される契機が分かり難いために遊技者が設定示唆演出を見逃してしまう場合がある。特徴部１５３ＳＧは、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。このような特徴部１５３ＳＧの主な構成および効果を説明する。特徴部１５３ＳＧは、以下に示すような構成および効果を備える。
【０４６７】
手段１に記載の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出（例えば、前部可変表示中示唆演出）を実行可能な有利状態示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
設定値の設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、後部可変表示中示唆演出としての設定示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を第１態様（例えば、前部可変表示中示唆演出としてのキャラクタ演出）と該第１態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２態様（例えば、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出）にて実行可能であり、
前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出が前記第２態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第１態様にて実行されるときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能である（例えば、図８－２６に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出を実行する場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出を実行する場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能な部分）ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態示唆演出として比較的有利状態に制御される割合が高い第２態様が実行されたことにより、遊技者がその後の展開に注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。
【０４６８】
手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
表示を行うことが可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、
前記有利状態示唆演出実行手段は、前記第２態様の有利状態示唆演出として、前記表示手段に期間情報を表示した後に該期間情報を更新表示することによって特定態様とし前記設定示唆演出が実行されるまでの期間を示唆する期間示唆演出（例えば、タイマ演出）を実行可能であることを特徴としている。
この特徴によれば、期間示唆演出が実行されることによって、設定示唆演出の実行タイミングを遊技者が認識し易くできる。
【０４６９】
手段３の遊技機は、手段２に記載の遊技機であって、
前記設定示唆演出実行手段は、前記期間情報が前記特定態様となったことにもとづいて前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出と前記設定示唆演出との少なくとも一方を実行可能である（例えば、図８－３０や図８－３１に示すように、タイマが０と

なったことにもとづいて大当り示唆演出または設定示唆演出が実行される部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、期間示唆演出が実行されたことにより設定示唆演出だけでなく特別示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することにより遊技興趣を向上できる。

【０４７０】

手段４の遊技機は、手段２または手段３に記載の遊技機であって、

前記有利状態示唆演出実行手段は、第１期間（例えば、２５秒）または該第１期間よりも長い期間である第２期間（例えば、３０秒）に亘って前記期間示唆演出を実行可能であり、

前記設定示唆演出実行手段は、前記数値情報の更新表示が前記第２期間に亘って実行されるときには、前記数値情報の更新表示が前記第１期間に亘って実行されるときよりも高い割合で前記設定示唆演出を実行可能である（例えば、図８－２７に示すように、タイマ演出が３０秒に亘って実行される場合は、タイマ演出が２５秒に亘って実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、期間示唆演出が第２期間に亘って実行されるときは、期間示唆演出が第１期間に亘って実行されるときよりも長期間に亘って遊技者に対して設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【０４７１】

手段５の遊技機は、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を行うことが可能な遊技機であって（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示す特別図柄変動処理を実行する部分や、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）、

前記設定示唆演出実行手段は、可変表示の実行期間が該可変表示の後半期間における特定タイミングに対応する特定期間となったことに応じて前記設定示唆演出を実行可能である（例えば、図８－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの可変表示中において、リーチ演出の実行期間中にタイマ演出が終了するタイミング（可変表示の開始から２５秒後または３０秒後）となったことに応じて設定示唆演出を実行可能な部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の後半期間において設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【０４７２】

手段６の遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出（例えば、前部可変表示中示唆演出）を実行可能な有利状態示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

設定値の設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、後部可変表示中示唆演出としての設定示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を第１態様と該第１態様よりも実行割合が低い第２態様にて実行可能であり（例えば、図８－３２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、前部可変表示中示唆演出をキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも実行割合が低いタイマ演出とから実行可能な部分）、

前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出が前記第２態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第１態様にて実行されるときよりも高い割合で前記

設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能である（例えば、図８－２６に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出を実行する場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出を実行する場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能な部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態示唆演出が第２態様にて実行されたことにより、該第２態様の有利状態示唆演出に遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【０４７３】

なお、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。

【０４７４】

（特徴部１３１Ｆに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部１３１Ｆにおける遊技機につき、図９－１～図９－３を参照して説明する。

【０４７５】

特徴部１３１Ｆにおいては、遊技盤２に設けられた遊技媒体としての遊技球が流下する遊技領域に配置された各種の構造物の配置に特徴がある。遊技領域は、打球操作ハンドル３０の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技盤２の左側に相当する左遊技領域と、打球操作ハンドル３０の操作によって左遊技領域を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置５の上方経路を通過して流下する右側遊技領域とが設けられている。

【０４７６】

左側領域には、一般入賞口１０と入賞球装置６Ａとが設けられている。一方、右側領域には、上流側から下流側にかけて、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７、普図作動口５０が設けられている。そして、遊技領域の最下部には、各入賞口や入賞球装置に入賞しなかった遊技球を遊技領域外へと排出する排出領域としてのアウト口５１が設けられている。なお、排出領域とは、遊技球が進入しても賞球の付与をしない払い出しがない領域のことである。

【０４７７】

左遊技領域を流下する遊技球は、一般入賞口１０と入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能となっている。また、右遊技領域を流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口、普図作動口５０が形成する作動口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能（進入可能）となっている。ここで、普図作動口５０（普図始動口）に遊技球が進入（入賞）した場合あるいは、通過ゲート４１を遊技球が通過した場合（進入した場合）には、普通図柄の可変表示による普図ゲームが実行される。また、普図作動口５０に遊技球が進入（入賞）した場合には、１個の遊技球の払い出しがある。なお、通過ゲート４１の遊技球の通過による払い出しはない。

【０４７８】

図９－１に示すように、左側領域に設けられた入賞球装置６Ａと、右側領域に設けられた普図作動口５０や特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害釘５２が配設されている。このため、左側領域を流下する遊技球は、普図作動口５０や特別可変入賞球装置７に進入不能であるとともに、右側領域を流下する遊技球は、入賞球装置６Ａへ進入不能となっている。また、障害釘５２は、その一部のみが図示されている。

【０４７９】

障害釘５２の配設の関係上、右側領域を右打ちによって流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口に入賞しない場合であっても、そのほとんどが普図作動口５０に進入する。つまり、右打ちによって可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口や特別可変入賞球装置７が形成する大入

賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口５１で排出される（アウト口５１に到達する）よりも高い割合で普図作動口５０に進入することとなる。また、障害釘５２の配設の関係上、右打ちをした場合の遊技球は、通過ゲート４１を通過する割合よりも普図作動口５０に進入するの方が高くなっている。

【０４８０】

［遊技球の払い出しについて］

ここで、遊技球の払い出しについて説明する。ＣＰＵ１０３は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球を検出する第１始動口スイッチ２２Ａ、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）した遊技球を検出する第２始動口スイッチ２２Ｂ、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口を通過（進入）した遊技球を検出するカウントスイッチ２３、一般入賞口１０を通過（進入）した遊技球を検出する一般カウントスイッチ、普図作動口５０を通過（進入）した遊技球を検出する普図作動口スイッチのいずれかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を払出制御基板（図示省略）へ出力する。払出制御基板は、払出制御用マイクロコンピュータが搭載され、払出制御コマンドに応じて球払出装置（図示省略）を駆動し、賞球を払い出させる制御をする。

【０４８１】

特徴部１３１Ｆにおけるパチンコ遊技機１においては、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が進入した場合には３個の遊技球が払い出され、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た場合には１個の遊技球が払い出され、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口に遊技球が進入した場合には１２個の遊技球が払い出され、一般入賞口１０に遊技球が進入した場合は３個の遊技球が払い出され、普図作動口５０に遊技球が進入した場合は１個の遊技球が払い出される。

【０４８２】

［遊技状態について］

特徴部１３１Ｆにおいては、少なくとも通常状態としての低確低ベース状態、時短状態としての低確高ベース状態、確変状態としての高確高ベース状態、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態が含まれる。パチンコ遊技機１の遊技状態は、ＣＰＵ１０３によって制御される。高ベース状態では、普図ゲームで「普図当り」となる確率が通常状態よりも向上する。よって、高ベース状態において右打ちをすることによって右側領域に設けられた通過ゲート４１や普図作動口５０に遊技球が進入することで、可変入賞球装置６が閉状態から開状態へと変化する割合が通常状態よりも高くなる。つまり、高ベース状態では、通常状態よりも遊技球を可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入させやすくすることができる。

【０４８３】

［右打ちについて］

高ベース状態において右打ちをした場合には、右側領域の上方にある通過ゲート４１へ遊技球が進入するか、通過ゲート４１へ進入せずに遊技球が流下する。また、高ベース状態では普図当りとなる割合が通常状態よりも高いので、通過ゲート４１を遊技球が通過した場合には、通過ゲート４１の直下に設けられた可変入賞球装置６Ｂが高い割合で閉状態から開状態へと開放する。よって、高ベース状態において通過ゲート４１を遊技球が通過した場合には、続けて直下にある可変入賞球装置６Ｂに遊技球が進入する割合が通常状態よりも高い。通過ゲート４１へ遊技球が進入した場合に、普図はずれとなった場合や開状態の可変入賞球装置６Ｂからこぼれた場合には、可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入せずに下方に流下する。可変入賞球装置６Ｂに遊技球が進入した場合（第２始動口への入賞があった場合）には、進入した数と同数の１個の払い出しがある。

【０４８４】

可変入賞球装置６Ｂに進入しなかった遊技球は、特別可変入賞球装置７が開状態となっていれば、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口へと入賞する。特別可変入賞球装置７が閉状態であれば、遊技球はさらに下方へ流下する。障害釘５２の配置の関係で、流下

してきた遊技球のほとんどは、普図作動口５０へと進入する。普図作動口５０へと進入した場合には、進入した数と同数の１個の払い出しがある。普図作動口５０へ進入しなかった遊技球は、右側領域の最下部に設けられたアウト口５１へ到達（進入）し、遊技領域外へと排出される。

【０４８５】

このような構造物の配置関係により、大当り遊技状態においては、可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であっても特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口へ入賞する割合が高い。そして、大入賞口へ遊技球が入賞しなかった場合であっても、普図作動口５０へ進入する割合がアウト口５１へ進入する割合よりも高い。よって、特別可変入賞球装置７へ遊技球が進入しなかった場合でも特別可変入賞球装置７へ進入しなかった場合の球減りを軽減することができる。

【０４８６】

また、通過ゲート４１へ遊技球が進入した場合、あるいは普図作動口５０へ遊技球が進入した場合のいずれであっても普通図柄の可変表示が実行される。そして、上流側から通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、普図作動口５０の関係にある。よって、高ベース状態において可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であっても普図作動口５０への遊技球進入により可変入賞球装置６Ｂが開状態となることが通常状態よりも高いため、障害釘５２の位置関係から通過ゲート４１へ遊技球が進入し難い状況であったとしても、可変入賞球装置６Ｂへの遊技球の進入頻度を低下させないようにすることができる。

【０４８７】

また、高ベース状態において右側領域に流下した遊技球は、障害釘５２の位置関係から可変入賞球装置６Ｂへ進入する割合よりも普図作動口５０へ進入する割合の方が高くなる。このようにすれば、高ベース状態中に可変入賞球装置６Ｂへ進入する割合を高くし過ぎないようにしながら、可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であっても遊技者に不利な状況を軽減することができる。

【０４８８】

［普図プロセス処理について］

図９－２は、普通図柄プロセス処理として、図４に示すＳ２６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。この普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、普通図柄始動入賞判定処理を実行する（１３１ＦＳ００１）。

【０４８９】

該普通図柄始動入賞処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２内に遊技の進行など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の遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、１３１ＦＳ１００～１３１ＦＳ１０６の処理のいずれかを選択して実行する。

【０４９０】

１３１ＦＳ００１の普通図柄始動入賞処理では、図９－３に示すように、ＣＰＵ１０３は、まず、通過ゲート４１に設けられているゲートスイッチ２１からの検出信号に基づき、ゲートスイッチ２１がオンであるか否かを判定する（１３１ＦＳ１１１）。ゲートスイッチ２１がオンであれば（１３１ＦＳ１１１；Ｙ）、ＲＡＭ１０２内に設けられた普図保留記憶部を参照して普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（１３１ＦＳ１１２）。普図保留記憶数が上限値ではないときには（１３１ＦＳ１１２；Ｎ）、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを示すゲート通過フラグをセットして１３１ＦＳ１１７に進む（１３１ＦＳ１１３）。

【０４９１】

１３１ＦＳ１１１にてゲートスイッチ２１がオフである場合（１３１ＦＳ１１１；Ｎ）や１３１ＦＳ１１２にて普図保留記憶数が上限値であるとき（１３１ＦＳ１１２）は、普図作動口スイッチがオンであるか否かを判定する（１３１ＦＳ１１４）。普図作動口スイッチがオンであれば（１３１ＦＳ１１４；Ｙ）、普図保留記憶部を参照して普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

（１３１ＦＳ１１５）。普図保留記憶数が上限値ではないときには（１３１ＦＳ１１５；Ｎ）、遊技球が普図作動口に入賞したことを示す普図作動口入賞フラグをセットして１３１ＦＳ１１７に進む（１３１ＦＳ１１６）。

【０４９２】

なお、普図作動口スイッチがオフである場合（１３１ＦＳ１１４；Ｎ）や普図保留記憶数が上限値である場合（１３１ＦＳ１１５；Ｙ）は、普通図柄始動入賞処理を終了する。

【０４９３】

１３１ＦＳ１１７においてＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４やＲＡＭ１０２に設けられた遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（１３１ＦＳ１１７）。こうして抽出した数値データは、普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（１３１ＦＳ１１８）。

【０４９４】

そして、ＣＰＵ１０３は、普図作動口入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３１ＦＳ１１９）。普図作動口入賞フラグがセットされている場合は（１３１ＦＳ１１９；Ｙ）、該普図作動口入賞フラグをクリアするとともに（１３１ＦＳ１２０）、普図始動入賞口への入賞に応じた賞球数通知コマンドの送信設定を行って普通図柄始動入賞処理を終了する（１３１ＦＳ１２１）。

【０４９５】

また、普図始動入賞フラグがセットされていない場合（１３１ＦＳ１１９；Ｎ）は、更にゲート通過フラグがセットされているか否かを判定する（１３１ＦＳ１２２）。ゲート通過フラグがセットされていない場合（１３１ＦＳ１２２；Ｎ）は、普通図柄始動入賞処理を終了し、ゲート通過フラグがセットされている場合（１３１ＦＳ１２２；Ｙ）は、該ゲート通過フラグをクリアするとともに（１３１ＦＳ１２３）、ゲート通過通知コマンドの送信設定を行って普通図柄始動入賞処理を終了する（１３１ＦＳ１２４）。

【０４９６】

なお、１３１ＦＳ１２１の処理において送信設定された賞球数通知コマンドや１３１ＦＳ１２４の処理において送信設定されたゲート通過通知コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図４参照）を実行することによって演出制御基板１２に対して出力（送信）される。このように本実施の形態における普通図柄始動入賞処理においては、遊技球が通過ゲート４１を通過したか普図作動口に入賞したかに応じて異なるコマンドを演出制御基板１２に対して送信するようになっている。

【０４９７】

図９－１に示すように、Ｓ１３１ＦＳ１００の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器２０による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、普通図柄通常処理では、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データに基づき、普通図柄の変動表示結果を「当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。更に、普通図柄通常処理では、普図ゲームにおける普通図柄の変動表示結果に対応して、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける確定普通図柄（当り図柄やはずれ図柄のいずれか）が設定される。普通図柄通常処理では、普通図柄の変動表示結果を事前決定したときに、普図プロセスフラグの値が“１”に更新される。

【０４９８】

１３１ＦＳ１０１の普通図柄変動パターン設定処理は、普図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この普通図柄変動パターン設定処理には、遊技状態が時短状態であるか否かなどに基づき、普通図柄の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。普通図柄変動パターン設定処理が実行されて普通図柄の変動表示が開始されたときには、普図プロセスフラグの値が“２”に更新される。例えば、本実施の形態では、遊技状態が時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態）である場合は、普通

図柄変動パターン（普通図柄の変動時間）を１秒に決定し、遊技状態が非時短状態（低確低ベース状態や高確低ベース状態）である場合は、普通図柄変動パターン（普通図柄の変動時間）を３分等の時短状態よりも長い期間に決定すればよい。

【０４９９】

１３１ＦＳ１０２の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この普通図柄変動処理には、普通図柄表示器２０において普通図柄を変動させるための設定を行う処理や、その普通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普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、普通図柄の変動を開始してからの経過時間が普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値が“３”に更新される。

【０５００】

１３１ＦＳ１０３の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この普通図柄停止処理には、普通図柄表示器２０にて普通図柄の変動を停止させ、普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄を停止表示（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、遊技制御フラグ設定部に設けられた当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、当りフラグがオンである場合には普図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、当りフラグがオフである場合には、普図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０５０１】

１３１ＦＳ１０４の普通図柄当り開放前処理は、普図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この普通図柄当り開放前処理には、普通図柄の変動表示結果が「当り」となったことや遊技状態などに基づき、可変入賞球装置６Ｂを開放状態とする（開放制御を実行する）ための設定を行う処理などが含まれている。例えば、遊技状態が時短状態（高確高ベース状態または低確高ベース状態）である場合には、可変入賞球装置６Ｂの開放期間を３秒に決定し、遊技状態が非時短状態（低確低ベース状態や高確低ベース状態）である場合は、可変入賞球装置６Ｂの開放期間を０．１秒等、時短状態である場合よりも遊技球が第２始動入賞口に入賞し難い期間に設定すればよい。

【０５０２】

なお、本実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合は、遊技状態が非時短状態である場合よりも普通図柄の変動時間を短くするとともに、長期間に亘って可変入賞球装置６Ｂを開放することで遊技球が第２始動入賞口に入賞し易いようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態である場合は、遊技状態が非時短状態である場合よりも普通図柄の変動時間を短くする、遊技状態が非時短状態である場合よりも長期間に亘って可変入賞球装置６Ｂを開放する、遊技状態が非時短状態である場合よりも可変入賞球装置６Ｂの開放回数を増やす等の少なくとも１つを実行することで非時短状態よりも遊技球が第２始動入賞口に入賞し易くすればよい。

【０５０３】

１３１ＦＳ１０５の普通図柄当り開放中処理は、普図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この普通図柄当り開放中処理には、可変入賞球装置６Ｂを開放状態としてからの経過時間を計測する処理等に基づいて、可変入賞球装置６Ｂ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、可変入賞球装置６Ｂを閉鎖状態に戻すときには、ソレノイド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、普図プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０５０４】

１３１ＦＳ１０６の普通図柄当り開放後処理は、普図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この普通図柄当り開放後処理には、可変入賞球装置６Ｂを開放状態とする回数が可変入賞装置開放回数最大値に達したか否かを判定するための処理が含まれている。可変入賞装置開放回数最大値に達していないときには、普図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、可変入賞装置開放回数最大値に達していないときには、普図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０５０５】
［特徴部１３１Ｆの主な構成および効果］
次に、前述した特徴部１３１Ｆの主な構成および効果を説明する。
【０５０６】
（１）　図９－１に示すように、普図作動口５０は、可変入賞球装置６Ｂよりも下流位置に設けられている。高ベース状態で右打ちをした場合には、可変入賞球装置６Ｂが通常状態よりも開状態に制御され易いため可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入する割合が通常状態よりも高いが、障害釘の位置関係等により遊技球が可変入賞球装置６Ｂへ進入しない場合もある。また、高ベース状態において右側領域を流下した遊技球は、障害釘の位置関係、構造物の配置関係等によりアウト口５１で排出されるよりも普図作動口５０へ進入する割合の方が高くなっている。よって、可変入賞球装置６Ｂへ進入しなかった場合であっても、１個の払い出しがある普図作動口５０へ遊技機が進入することが多い。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であっても普図作動口５０へ進入することにより、遊技の興趣の低下を低減させることができる。
【０５０７】
また、障害釘の位置関係により右打ちした際の最上部にある構造物としての通過ゲート４１を遊技球が通過する割合が過度に高くなってしまうことも考えられる。このような場合には、高ベース状態において遊技球が通過ゲート４１の直下にある可変入賞球装置６Ｂへ進入する割合も過度に高くなってしまう。よって、遊技球が過度に進入することによって、短時間に多くの可変表示が実行されることとなり、大当りの間隔が短くなってしまう。すると、射倖性が高くなりすぎてしまう懸念がある。このような場合、高ベース中の変動時間を長くすれば射倖性自体は抑制することができるが、間延び感が発生してしまう虞があり好ましくない。そこで、右打ち時に通過ゲート４１に過度に遊技球が進入しないような障害釘の配置にするとともに、右側流下経路の下方の位置に普図作動口５０を配置することにより、可変表示が適度に実行されるようにすることができ射倖性を抑制しつつ、間延び感が発生してしまうことも防ぐことができる。
【０５０８】
（２）　図９－１に示すように、アウト口５１は、右側領域の最下部に設けられている。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であってもアウト口５１へ進入する割合よりも特定領域へ進入する割合が高くすることができ、興趣の低下を低減させることができる。
【０５０９】
（３）　普図作動口５０へ遊技球が進入した場合には、進入した数と同じ１個の払い出しがある。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であっても進入した数と同数の遊技球が付与されるため、興趣の低下を低減させることができる。
【０５１０】
（４）　図９－１に示すように、普図作動口５０は、特別可変入賞球装置７よりも下流位置に設けられている。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。また、アウト口５１で排出されるよりも普図作動口５０へ進入する割合の方が高いため、特別可変入賞球装置７へ遊技球が進入しなかった場合でも特別可変入賞球装置７へ進入しなかった場合の球減りを低減することができる。
【０５１１】
（５）　普図作動口５０とは異なる通過ゲート４１において遊技球が進入することによっても普通図柄の可変表示が実行される。つまり、高ベース状態における可変表示の契機が複数あることになる。このようにすれば、高ベース状態において可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。
【０５１２】
また、障害釘の配置の関係により、普図作動口５０への遊技球の進入頻度が下がったと

しても、通過ゲート４１側の通過割合を高くすることで、第２特別図柄の可変表示を好適な割合で実行することができる。また、逆に障害釘の配置の関係により、通過ゲート４１への遊技球の進入頻度が下がったとしても、普図作動口５０側の通過割合を高くすることで、第２特別図柄の可変表示を好適な割合で実行することができる。このように、障害釘の配置の関係により、普図作動口５０と通過ゲート４１との進入頻度を調整することができる。

【０５１３】

また、障害釘が折れたり曲がったりする故障等が発生したとしても、普図作動口５０と通過ゲート４１とのいずれかに遊技球が進入すれば普図変動が実行されるため、普図変動の実行に対して安全性を増加させることができる。また、普図作動口５０を別途設けることにより、障害釘を調整することで高ベース状態中のベース値の調整が容易となるため、開発時に盤面の構造物の配置が確定した後であっても、障害釘の配置を多少変更することで、ベース値の調整を容易にすることができる。

【０５１４】

（６）　図９－１に示すように、通過ゲート４１は、可変入賞球装置６Ｂの上流側に設けられ、通過ゲート４１に進入した遊技球は、続けて直下にある可変入賞球装置６Ｂに進入可能である。このようにすれば、通過ゲート４１に進入した遊技球が続けて可変入賞球装置６Ｂへ進入するため、遊技球の無駄を防止することができる。

【０５１５】

（７）　可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入した場合には、進入した数と同じ１個の払い出しがある。このようにすれば、高ベース中に遊技球が増加し過ぎてしまうことを防止できる。

【０５１６】

（８）　高ベース状態において右側領域に流下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂへ進入する割合よりも普図作動口５０へ進入する割合の方が高くなっている。このようにすれば、高ベース中に可変入賞球装置６Ｂへ進入する割合を高くし過ぎないようにしながら、可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入しなかった場合であっても普図作動口５０へ遊技球が進入することにより、遊技者に不利な状況を軽減することができる。

【０５１７】

［特徴部１３１Ｆの主な変形例］

以上、特徴部１３１Ｆを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したもの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。以下に、特徴部１３１Ｆの変形例について説明する。

【０５１８】

（１）　特徴部１３１Ｆにおいては、高ベース中の右打ち時において、遊技球が通過ゲート４１を通過する割合を通常の機種における通過割合よりも低くし、通過ゲート４１の直下に設けられた可変入賞球装置６Ｂへ遊技球が進入し過ぎないようにしてもよい。このようにすれば、第２保留記憶数が４個貯まることによる短縮変動が頻発する事態を防ぐことができる。このような場合、遊技球が通過ゲート４１へ進入する割合よりも遊技球が普図作動口５０へ進入する割合の方が高くなるようにするのが望ましい。例えば、通過ゲート４１を通過しなかった遊技球のほとんどが普図作動口５０へ進入するような障害釘の配置とすればよい。このようにすれば、右打ちをした場合に、短縮変動の頻度を減らすことで高ベース中全体の時間を延ばしつつ普図作動口５０を遊技球が通過することによる払い出しも担保することができ、パチンコ遊技機のベース値の設計を容易にすることができる。

【０５１９】

（２）　特徴部１３１Ｆにおいては、大当り遊技中のラウンド間のインターバル期間を通常の機種よりも長く（例えば、４秒）とるようにしてもよい。そして、インターバル期間を長くとったとしても、特別可変入賞球装置７よりも下流位置に普図作動口５０が設けられるようにし、特別可変入賞球装置７に進入しなかった遊技球のほとんどが普図作動口５０を遊技球が通過するような障害釘の配置としてもよい。このようにすれば、インター

バル期間において、遊技者が遊技球を発射することでアウト口５１等に遊技球が進入することによる無駄球を防止するために遊技球の発射を停止する止め打ちを実行する必要がなく、大当り遊技中の全体的な時間も延ばすことができる。これにより、パチンコ遊技機のベース値の設計を容易にすることができる。

【０５２０】

（３）　特徴部１３１Ｆにおいては、可変入賞球装置６Ｂにおける電動チューリップ型役物の可動翼片が開状態と閉状態とが回動動作により切り替わっていた。しかし、回動動作ではなく遊技領域に対して進出動作、後退動作を実行するものであってもよい。また、第２特別図柄に対応する入賞装置は入賞球装置６Ａと同様に可動式でない構造であってもよい。このような場合には、第２特別図柄に対応する入賞装置の手前で動作する構造物により、入賞装置への遊技球の進入の有無が制御されるようにすればよい。

【０５２１】

（４）　特徴部１３１Ｆにおいては、可変入賞球装置６Ｂ、普図作動口５０へ進入したときに払い出される遊技球の個数は、進入に要する個数と同じ１個であった。しかし、払い出される個数を可変入賞球装置６Ｂおよび普図作動口５０の少なくともいずれか１つが１個とは異なる個数としてもよい。

【０５２２】

（５）　特徴部１３１Ｆにおいては、可変入賞球装置６Ｂに進入した遊技球の合計数が所定数（例えば、３０回）となる毎に設定示唆演出を実行してもよい。また、普図作動口５０へ進入した遊技球の合計数が所定数（例えば、３０回）となる毎に設定示唆演出を実行してもよい。また、可変入賞球装置６Ｂに進入した遊技球と普図作動口５０に進入した遊技球との合計数が所定数（例えば、５０回）となる毎に設定示唆演出を実行してもよい。例えば、普図作動口５０へ進入した遊技球の合計数が３０回となる毎に設定示唆演出を実行するようにすれば、高ベース中に右打ちをし続けることに面白みを与えることができ、遊技の興趣が向上する。また、回数ではなく、遊技球が進入したときに所定の抽選で設定示唆演出の実行が決定されるようにしてもよい。

【０５２３】

（６）　特徴部１３１Ｆにおいては、大当り遊技中に普図作動口５０へ進入した遊技球の合計数が所定数（例えば、３０回）となる毎に設定示唆演出を実行してもよい。このようにすれば、大当り遊技中に普図作動口５０を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【０５２４】

（７）　特徴部１３１Ｆにおいては、左側領域を流下した遊技球も右側領域を流下した遊技球も排出領域として遊技領域の最下部に設けられた１つのアウト口５１に進入していた。しかし、排出領域は、遊技領域に複数設けられていてもよい。また、左側領域と右側領域とで、流下した遊技球が異なる排出領域に進入するようにしてもよい。

【０５２５】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【０５２６】

今回開示された実施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。本発明の範囲は上記した説明ではなくて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すべての変更が含まれることが意図される。

【０５２７】

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。

【０５２８】
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。
【０５２９】
本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、ぱちんこ遊技機１）であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、遊技盤２に形成された遊技領域）と、
遊技媒体（例えば、遊技球）を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域（例えば、アウト口５１）と、
遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
価値を付与する価値付与手段（例えば、払出制御基板）とを備え、
前記状態制御手段は、少なくとも通常状態（例えば、通常状態）と、特別状態（例えば、高ベース状態）と、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）とを含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記遊技領域は、第１領域（例えば、左側領域）と該第１領域とは異なる第２領域（例えば、右側領域）とを含み、
前記第２領域には、
普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第１状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入困難または不可能な第２状態（例えば、閉状態）とに変化可能な普通可変装置（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、
遊技媒体が進入することにより前記普通識別情報の可変表示を実行可能な特定領域（例えば、普図作動口５０）とが設けられ、
前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことに基づいて、前記普通可変装置が前記通常状態よりも前記第１状態に制御され易くなり（例えば、高ベース状態では、可変入賞球装置６Ｂが通常状態よりも開状態に制御され易い）、
前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特定領域へ遊技媒体が進入するために要する所定価値以下の価値を付与し（例えば、普図作動口５０へ遊技球が進入した場合には、１個の払い出しがある）、
前記特定領域は、前記普通可変装置よりも下流位置に設けられ（例えば、図９－１に示すように、普図作動口５０は、可変入賞球装置６Ｂよりも下流位置に設けられている）、
前記特別状態において前記第２領域を流下した遊技媒体は、前記排出領域で排出されるよりも前記特定領域へ進入する割合の方が高く（例えば、高ベース状態において右側領域を流下した遊技球は、アウト口５１で排出されるよりも普図作動口５０へ進入する割合の方が高い）、
さらに、
可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、０７４ＡＫＳ０３５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、
前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となるなど）、
通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当りとなる期待度が高いなど）、
前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態で

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

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

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

【０５３０】

このような構成によれば、特別状態において普通可変装置へ遊技媒体が進入しなかった場合であっても興趣の低下を低減させることができる。さらに、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０５３１】

また、特定表示として、普通可変装置が開放して入賞が容易となることを示す色を表示してもよい。そうすることで、大当りに対する期待感だけではなく、普通可変装置への入賞に対しても期待感を持つことができ興趣が向上する。

【０５３２】

また、普通可変装置への入賞に基づいて実行された変動(特図２)の場合にのみ表示可能な色を備えてもよい。そうすることで、例えば、特図２変動が特図１変動よりも大当り種別が有利の場合において、特図２変動にのみ表示される色が表示されることで遊技者はより有利な大当りになることを期待でき興趣が向上する。

【０５３３】

また、特定演出状態において普通可変装置が開放したときに普通可変装置への入賞があった場合、あるいは、普通可変装置への入賞がなかった場合に、特定表示の表示色を所定の短時間の間だけ期待度に応じた表示色で表示したのちに期待度に関わらない共通の表示色に戻すようにしてもよい。そのようにすれば、普通可変装置の開放に関連して特定表示の期待度に係る演出が断続的に行われるようになるので、特定演出状態（特別状態）における興趣が向上する。特に、特定演出状態において普通可変装置が開放したときに普通可変装置への入賞がなかった場合に行うようにした場合には、興趣の低下を低減させることができる。なお、普通可変装置の開放に関連して行う特定表示の期待度に係る演出は、普通可変装置が開放する際に常に行うようにしてもよいし、所定の抽選に当選した場合に行うようにしてもよい。また、特定演出状態（特別状態）に移行する際に、所定の抽選に当選した場合に行うようにしてもよい。

【０５３４】

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

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

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

０７４ＡＫＳ０３５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

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

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

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

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

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

【０５３５】

（設定値に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機１における設定値に関する特徴部について説明する。

【０５３６】

パチンコ遊技機１の主基板１１は、図示は省略しているが、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載されている。また、主基板１１には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機１の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、この実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【０５３７】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板１１とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０５３８】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機１の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開

放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。この実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。

【０５３９】

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

【０５４０】

表示モニタは、第１表示部、第２表示部、第３表示部、第４表示部を備えている。表示モニタの第１表示部～第４表示部は、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第１表示部～第４表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

図１０－１（Ａ）及び図１０－１（Ｂ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図１０－１（Ａ）は変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

設定値が３であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１２７２までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が３であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１４２９までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が３であり変動特図が第２特図である

場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１２７２までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が３であり変動特図が第２特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１４２９までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【０５４７】

設定値が４であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１２９２までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が４であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１４８７までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が４であり変動特図が第２特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１２９２までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が４であり変動特図が第２特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１４８７までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【０５４８】

設定値が５であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１３１７までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が５であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１５５６までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が５であり変動特図が第２特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１３１７までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が５であり変動特図が第２特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１５５６までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【０５４９】

設定値が６であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が６であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１６７４までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が６であり変動特図が第２特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値は、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられ

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

【０５５０】

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

【０５５１】

各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値１であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．５倍であり、設定値２であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約１．５６倍であり、設定値３であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．６２５倍である）ように設定されている形態に限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、５倍）に設定してもよい。

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判

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

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルと同じ

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第２図用表示結果判定テーブルでは、０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が１の場合は共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値の

みが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０５６１】

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

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値６＞設定値５＞設定値４＞設定値３＞設定値２＞設定値１）。ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値ＭＲ１の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、乱数値ＭＲ１が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。図１０－１に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか

否か決定するということでもある。

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図１０－２は、ＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図３に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等の初期設定が行われた後に実行されればよい。

【０５６８】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、先ず、クリアスイッチがＯＮであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１が起動したか否かを判定する（ステップＳ１Ａ）。なお、ステップＳ１Ａの処理の前には、所定条件に応じてＲＡＭクリア処理を実行したことを示すＲＡＭクリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【０５６９】

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

【０５７０】

ステップＳ３ＡにおいてＣＰＵ１０３は、錠スイッチがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ３Ａ）。錠スイッチがＯＮである場合（ステップＳ３Ａ；Ｙｅｓ）は、更に開放センサがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ４Ａ）。開放センサがＯＮである場合、つまり、錠スイッチがＯＮ且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機１が起動した場合（ステップＳ４Ａ；Ｙｅｓ）は、ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ５Ａ）。

【０５７１】

ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（ステップＳ５Ａ）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（ステップＳ６Ａ）を実行してステップＳ８Ａの処理に進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（ステップＡ５Ａ；Ｎｏ）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（ステップＳ７Ａ）を実行してステップＳ８Ａの処理に進む。なお、錠スイッチがＯＦＦである場合（ステップＳ３Ａ；Ｎｏ）や開放センサがＯＦＦである場合（ステップＳ４Ａ；Ｎｏ）は、そのままステップＳ８Ａの処理に進む。

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

ステップＳ８ＡにおいてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機１の起動に際してＲＡＭ１０２をクリアするか（ＲＡＭクリア処理（ステップＳ９Ａ）を実行するか）否かを判定する（ステップＳ８Ａ）。ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（ステップＳ８Ａ；Ｙｅｓ）はＲＡＭクリア処理（ステップＳ９Ａ）を実行した後にステップＳ１０Ａに進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（ステップＳ８Ａ；Ｎｏ）はＲＡＭクリア処理（ステップＳ９Ａ）を実行せずにステップＳ１０Ａに進む。そして、ＣＰＵ１０３は、その他の処理として、

例えばＲＡＭクリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップＳ１０Ａ）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

【０５７６】

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

【０５７７】

なお、ステップＳ１０Ａの処理には、パチンコ遊技機１のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、５秒間）に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、ＲＡＭ１０２に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板１２に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを構成する第１表示部、第２表示部、第３表示部、第４表示部のそれぞれにおいて「Ｅ．」を表示する処理を行ってもよい。また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全てのＬＥＤを点滅させるとともに、パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦになるまで）表示モニタ、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂによるエラーの発生報知を実行してもよい。

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

以上のように、パチンコ遊技機１が備える表示結果判定テーブルは、図１０－１に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２～６のいずれかである場合（パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１以外の場合）は、１２３８から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２～６のいずれかである場合は、当たり判定値の１０２０を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１の値が１０２０から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、ＣＰＵ１０３が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

（特徴部７４ＡＫに関する説明）

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

【０５８６】

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

【０５８７】

図１１－１は、図５のステップＳ１０１において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２０１）。スイッチ処理において第１始動口スイッチ２２Ａがオンであると判定されているなどして第１始動口スイッチ２２Ａがオンであると判定した場合（ステップＳ２０１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ２０２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第１特図保留記憶数カウンタ（第１特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第１特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ２０２において第１特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「１」に設定する（ステップＳ２０３）。

【０５８８】

ステップＳ２０１において第１始動口スイッチ２２Ａがオフであると判定した場合（ステップＳ２０１；Ｎｏ）や、ステップＳ２０２において第１特図保留記憶数が上限値に達

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

第１特図保留記憶部は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が進入して第１始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

ステップＳ２１０の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ２１１）。その後、ＣＰＵ１０３は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ２１２）。

【０５９６】

続いて、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップＳ２１３）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップＳ

２０９で抽出した乱数値ＭＲ１～３のうちの乱数値ＭＲ１およびＭＲ３に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図１１－４参照）を判定する処理である。その後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ２１４）。このとき、始動口バッファ値が「２」であると判定した場合（ステップＳ２１４；「２」）、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２１５）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「１」であると判定した場合（ステップＳ２１４；「１」）、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２１６）、ステップＳ２０４に処理を進める。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０５９７】

図１１－２は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１のステップＳ２１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップＳ２０９の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板１２の側で演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

【０５９８】

図１１－２に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップＳ３０１）。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「４」～「７」である場合には、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

【０５９９】

ステップＳ３０１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップＳ３０２）。大当り中でないと判定した場合（ステップＳ３０２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップＳ３０３）。高ベース中であると判定した場合（ステップＳ３０３；Ｙｅｓ）、または、ステップＳ３０２の処理において大当り中であると判定した場合（ステップＳ４０２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ３０４）。始動口バッファ値が「２」ではないと判定した場合（ステップＳ３０４；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップＳ３０６）。

【０６００】
一方、始動口バッファ値が「２」であると判定した場合（ステップＳ３０４；Ｙｅｓ）、または、ステップＳ３０３の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップＳ３０３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、図１０（Ａ），（Ｂ）に示す第１特図表示結果決定テーブルまたは第２特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「１」または「２」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップＳ３０５）。
【０６０１】
ステップＳ３０５の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が大当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ３０７）。ＣＰＵ１０３は、例えば、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図１１－１に示すステップＳ２０９の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１とを、逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当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（大当り始動判定）できる。
【０６０２】
なお、ステップＳ３０７の処理において、例えば、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１０で特図保留記憶部に格納した乱数値ＭＲ１を読み出し、読み出した乱数値ＭＲ１を使用して上記の判定を行えばよい。また、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１０とは別に乱数値ＭＲ１をＲＡＭ１０２の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）やＣＰＵ１０３の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値ＭＲ３についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。
【０６０３】
ステップＳ３０７の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップＳ３０７；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップＳ３０８）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。ＣＰＵ１０３は、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。
【０６０４】
ステップＳ３０８の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、予めＲＯＭ１０１の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図１１－５参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップＳ３０９）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値ＭＲ３と比較される決定値が割り当てられている。
【０６０５】
図１１－５に示す変動パターン決定テーブルでは、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは、図１１－５の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていればよい。決定割合は、乱数値ＭＲ３が取り得る値の全範囲（１～９００）を１００とした割合である。例えば、図１１－５（Ａ）に示すように、大当り種別が確変／非確変の場合、変動パターンＰＢ１－１の決定割合は５で、変動パターンＰＢ１－２の決定割合は２５で、変動パターンＰＢ１－３の決定割合は７０であるため、変動パターンＰＢ１－１には乱数値ＭＲ３と比較される決定値１～４５（５％の範囲）が割り当てられ、変動パターンＰＢ１－２には乱数値ＭＲ３と比較される決定値４６～２７０（２５％の範囲）が割り当てられ、変動パターンＰＢ１－３には乱数値Ｍ

Ｒ３と比較される決定値２７１～９００（７０％の範囲）が割り当てられる。このような決定値の割り当ては、決定割合を記載した他のテーブルについても同様である。

【０６０６】

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

【０６０７】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップＳ３１０；Ｙｅｓ）、予めＲＯＭ１０１の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（図１１－５（Ｂ）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップＳ３１２）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値ＭＲ３と比較される決定値が割り当てられている。

【０６０８】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップＳ３１０；Ｎｏ）、予めＲＯＭ１０１の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブル（図１１－５（Ｃ），（Ｄ）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップＳ３１１）。具体的には、ステップＳ３０１で特定した現在の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）である場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図１１－５（Ｃ）のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定し、ステップＳ３０１で特定した現在の遊技状態が時短状態（高ベース状態）である場合（時短フラグがオン状態のとき）には、図１１－５（Ｄ）のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定する。ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値ＭＲ３と比較される決定値が割り当てられている。

【０６０９】

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

【０６１０】

ステップＳ３０６、Ｓ３１３の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ３０８やステップＳ３１３の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップＳ３１４）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「１」のときは、始動入賞時コマンドとして、第１始動入賞口指定コマンドと、第１特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「２」のときは、始動入賞時コマンドとして、第２始動入賞口指定コマンドと、第２特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定さ

れたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

【０６１１】

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

【０６１２】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップＳ２０９で抽出した乱数値ＭＲ１～３に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図１１－５参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときの遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップＳ３０２の処理において大当り中であると判定した場合や、ステップＳ３０３の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップＳ３０４の処理により始動口バッファ値が「２」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「１」であり「２」ではない場合には、ステップＳ３０５などの処理を実行せずにステップＳ３１４の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当り遊技状態であるときには、第１始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第１始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御中や大当り遊技状態であるときには、第１始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

【０６１３】

図１１－３は、図５に示すステップＳ１１１において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ２６１）。大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップＳ２６１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップＳ２６２）。ステップＳ２６１の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ２６３）。小当りフラグがオン状態であると判定した場

合（ステップＳ２６３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップＳ２６４）。一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップＳ２６３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを、保留記憶数に応じて決定する（ステップＳ２６５）。

【０６１４】

図１１－４は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

図１１－３に示すステップＳ２６２の処理では、例えば、ＲＯＭ１０１の所定領域に予め記憶されている、図１１－５（Ａ）に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。ＣＰＵ１０３は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値ＭＲ３に合致する決定値に割り当てられ

た変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、図１１－５（Ａ）では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【０６２１】

図１１－３に示すステップＳ２６４の処理では、例えば、ＲＯＭ１０１の所定領域に予め記憶されている、図１１－５（Ｂ）に示す小当り変動パターン決定テーブルを用いて、小当り時の変動パターンが決定される。一例として、小当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。ＣＰＵ１０３は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データに基づいて、小当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値ＭＲ３に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、なお、図１１－５（Ｂ）では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【０６２２】

図１１－３に示すステップＳ２６５の処理では、例えば、ＲＯＭ１０１の所定領域に予め記憶されている、図１１－５（Ｃ），（Ｄ）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。遊技状態が非時短状態（時短フラグがオフ）であるときには、ＣＰＵ１０３は、図１１－５（Ｃ）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態（時短フラグがオン）であるときには、ＣＰＵ１０３は、図１１－５（Ｄ）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。ＣＰＵ１０３は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値ＭＲ３に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、図１１－５（Ｃ），（Ｄ）では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【０６２３】

図１１－５に示すように、大当り（確変／非確変）時には、スーパーリーチＢを実行する変動パターンＰＢ１－３の決定割合が最も高くなっており、スーパーリーチＡの変動パターンＰＢ１－２、ノーマルリーチの変動パターンＰＢ１－１の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、非リーチの変動パターンＰＡ１－１（ＰＡ１－２を含む）の決定割合が最も高くなっており、ノーマルリーチの変動パターンＰＡ２－１、スーパーリーチＡの変動パターンＰＡ２－２、スーパーリーチＢの変動パターンＰＡ２－３の順に決定割合が徐々に低くなっている。このことから、スーパーリーチＢが実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当り」となる。そして、スーパーリーチＡ、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当り」となる割合（いわゆる、大当り期待度）が下がっていく。すなわち、スーパーリーチのリーチ演出を行う可変表示の方が、リーチ演出を行わない可変表示よりも可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。換言すると、可変表示の期間（可変表示時間）が長い方が、可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。

【０６２４】

また、図１１－５に示すように、大当り（突確）時には、突確／小当りリーチの変動パターンＰＣ１－２の決定割合が非リーチの変動パターンＰＣ１－１の決定割合よりも高くなっている。一方、小当り時には、非リーチの変動パターンＰＣ１－１の決定割合が突確／小当りリーチの変動パターンＰＣ１－２の決定割合よりも高くなっている。このことから、突確／小当りリーチの変動パターンＰＣ１－２が実行されたときは、可変表示結果が「大当り（突確）」になりやすく、非リーチの変動パターンＰＣ１－１が実行されたときには、可変表示結果が「小当り」になりやすい。

【０６２５】

図１１－３のステップＳ２６２、Ｓ２６４、Ｓ２６５のいずれかの処理を実行した後、

ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップＳ２６６）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図１２に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２６２、Ｓ２６４、Ｓ２６５の各処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

【０６２６】

ステップＳ２６６の処理に続いて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２６７）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、ＣＰＵ１０３は、第１特図を用いた可変表示を開始するときには、第１保留表示器２５Ａを制御して、１つ減算された第１特図保留記憶数を特定可能な表示を第１保留表示器２５Ａに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ減らす）ようにしてもよい。なお、ＣＰＵ１０３は、第２特図を用いた可変表示を開始するときには、第２保留表示器２５Ｂを制御して、１つ減算された第２特図保留記憶数を特定可能な表示を第２保留表示器２５Ｂに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ減らす）ようにしてもよい。

【０６２７】

ステップＳ２６７の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板１２側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップＳ２６８）。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、変動開始時コマンドとして、第１変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップＳ２６２、Ｓ２６４、またはＳ２６５で決定した変動パターンを示すＥＸＴデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すＥＸＴデータを含むコマンド）、第１特図保留記憶数指定コマンド（１減じた第１特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を１つ消化したときの第１特図保留記憶数を示すＥＸＴデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して、変動開始時コマンドとして、第２変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップＳ２６２、Ｓ２６４またはＳ２６５で決定した変動パターンを示すＥＸＴデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すＥＸＴデータを含むコマンド）、第２特図保留記憶数指定コマンド（１減じた第２特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を１つ消化したときの第２特図保留記憶数を示すＥＸＴデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。

【０６２８】

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

【０６２９】
次に、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫの演出制御基板１２における処理について説明する。図１１－６は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップＳ４０１）。
【０６３０】
始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ４０１；Ｙｅｓ）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップＳ４０２）。始動入賞時コマンドとして、第１始動入賞口指定コマンドや第１特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第１始動入賞口指定コマンド、第１特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた第１始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第２始動入賞口指定コマンドや第２特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第２始動入賞口指定コマンド、第２特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた第２始動入賞時コマンドバッファに格納する。
【０６３１】
図１１－７（Ａ）は、第１始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第１始動入賞時コマンドバッファには、第１始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第１始動入賞時コマンドバッファには、第１特図保留記憶数の最大値（例えば、４）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号１～４のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫにおける第１始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「０」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第２始動入賞時コマンドバッファについても同様）。
【０６３２】
第１始動入賞口への始動入賞があったときは、第１始動入賞口指定コマンド、第１特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという４つのコマンドを１セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。第１始動入賞時コマンドバッファには、これらの第１始動入賞口指定コマンド、第１特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。
【０６３３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第１始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第１始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「００００（Ｈ）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「０００００（Ｈ）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第１始動入賞口指定コマンド、第１特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。
【０６３４】
また、第１始動入賞時コマンドバッファには、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示態様変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。表示態様変化パターンとは、保留表示の表示態様の変化（遷移）パターンを示す型である。図１１－７（Ａ）に示す例における保留表示番号「０」～「４」に対応する表示態様変化パターンには、それぞれ「ＰＴ４－４－２２」、「ＰＴ３－

２－０４」、「０」、「０」、「０」が格納されている。「ＰＴ４－４－２２」および「ＰＴ３－２－０４」は、後述するように、保留記憶数（保留数）がそれぞれ「４」、「３」であるときに決定された表示態様変化パターンであり、表示態様が２回変化するパターンと１回変化するパターンである。なお、表示態様変化パターンが「０」の場合には、表示態様変化パターンが設定されておらず、保留予告演出が実行されないため、保留表示およびアクティブ表示の表示態様（表示色）は、通常態様の「白」のまま変化することはない（図示する例では、そもそも保留が記憶されていない）。なお、図示は省略しているが、図１１－７（Ａ）に示す第１始動入賞時コマンドバッファには、当該表示態様変化パターンにおいていずれの段階の保留表示であるか、を示す情報（段階数）を格納する領域（段階数格納領域）も設けられている（図１１－７（Ｂ）に示す第２始動入賞時コマンドバッファも同様）。

【０６３５】

また、図１１－７（Ｂ）は、第２始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第２始動入賞時コマンドバッファには、第２始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第２始動入賞時コマンドバッファには、第２特図保留記憶数の最大値（例えば、４）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号１～４のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第１始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫにおける第２始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「０」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

また、第２始動入賞時コマンドバッファには、第１始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図１１－７（Ｂ）に示す例では、保留表示番号「０」～「４」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

【０６３９】

図１１－６に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップＳ４０２を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップＳ４０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ４０３）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ４０３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン／オフ状態を切り替える（ス

テップＳ４０４）。

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

ここで、図１１－８を参照して、コマンド解析処理において各演出制御コマンドの受信に応じて実行される処理について説明する。図１１－８に示す「処理内容」の項目に示された内容は、例えば、ステップＳ４０５において実行される処理である。また、「処理内容」の項目に示されたステップ番号は、図１１－６に示すフローチャート中のステップ番号を示し、該当するステップ処理が実行されることを意味する。また、「処理内容」の項目に示された各受信フラグや、各格納領域は、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることを意味する。

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

図１１－９は、図７に示すステップＳ１６１の先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図１１－９に示す先読予告設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ００１）。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した始動入賞時コマンドが、低ベース状態で受信した第１保留記憶数加算指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第２保留記憶数加算指定コマンド、のいずれかであるか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ００２）。この実施の形態では、ステップ０７４ＡＫＳ００２の処理が実行されることによって、低ベース状態では第１始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出（変化演出）が実行可能となり、高ベース状態では第２始動入賞口への入賞に基

づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出（変化演出）が実行可能になる。

【０６４６】

低ベース状態で受信した第１始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第２始動入賞口指定コマンド、のいずれかであると判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示される保留表示の最終的な表示態様として、アクティブ表示の表示態様を決定する（ステップ０７４ＡＫＳ００３）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、ＲＯＭ１２１の所定領域に予め記憶されている、図１１－１０示すアクティブ表示態様決定テーブルを参照して、第１保留表示または第２保留表示として表示される保留表示の最終的な変化先としてのアクティブ表示の表示態様（変化演出を実行した場合に何段階まで変化させるか）を決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

【０６４７】

次に、アクティブ表示の表示態様の決定について説明する。この実施の形態では、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示および実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様（少なくとも色を含む）を段階的に変化させる変化演出が実行される。図１１－１０に示すアクティブ表示態様決定テーブルは、この表示態様の変化（遷移）の最終段階であるアクティブ表示の表示態様（「最終表示態様」ともいう）をあらかじめ決定するためのテーブルである。アクティブ表示態様決定テーブルは、図１１－１０に示すように、可変表示結果（大当り種別および変動パターンを含む）ごとに、最終表示態様を段階１～段階４までのいずれとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当り」、「上記以外」に区分され、それぞれに、アクティブ表示の表示色として用意された「白」、「青」、「緑」、「赤」に異なる決定割合が割り当てられている。なお、この実施の形態では、段階１では白色、段階２では青色、段階３では緑色、段階４では赤色、といった色にてアクティブ表示を行うものとなっている。

【０６４８】

図１１－１０に示すように、可変表示結果が、１６ラウンド遊技が実行される「大当り（確変／非確変）」である場合には、最終表示態様であるアクティブ表示態様（表示色）として、「段階３」である「緑」の決定割合が最も高く、「段階２」の「青」、「段階１」の「白」、「段階４」の「赤」の順に決定割合が低くなるように設定されている。一方、可変表示結果が、２ラウンド遊技が実行される「大当り（突確）」の場合には、アクティブ表示態様（表示色）として、「段階３」である「緑」の決定割合が最も高く、次に「段階２」の「青」の決定割合が高く、「段階４」の「赤」と「段階１」の「白」の決定割合が最も低くなるように設定されている。また、可変表示結果が、変動パターンにスーパーリーチ演出を含む「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」である場合には、アクティブ表示態様（表示色）として、「段階２」である「青」の決定割合が最も高く、「段階１」の「白」と「段階３」の「緑」が同割合、次いで「段階４」の「赤」の順に決定割合が低くなるように設定されている。可変表示結果が、上述した「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」、「小当り」のいずれにも該当しない場合には、アクティブ表示態様（表示色）は「白」にのみ決定割合が設定されている。また、可変表示結果が、「ハズレ」である場合には、アクティブ表示態様（表示色）は「赤」に決定されないように設定されている。

【０６４９】

このような設定により、「段階４」の「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となることを報知することができる。また、「段階３」の「緑」の段階までアクティブ表示が変化した場合には、可変表示結果が「大当り」（確変／非確変／突確）となる可能性が高いこ

とを示唆することができる。また、「段階１」の「白」のままである場合には、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」となる可能性が高いこととなり、保留予告演出が実行された場合（すなわち、保留表示の表示態様が変化した場合）には、実行されない場合よりも遊技者にとって有利な状態に制御される可能性が高いことを示唆することができる。

【０６５０】

変化演出（保留予告演出）において、可変表示結果が必ず「大当り」となる「段階４」の「赤」の表示態様を大当り確定段階ともいう。なお、「段階４」の「赤」の表示態様は、大当り確定段階であるもの、図１１－１０に示すように、可変表示結果が「大当り（確変／非確変）」となる場合に１０％しか選択されないため、希少価値が高くなっている。なお、図示する例では、「段階４」の「赤」の表示態様を大当り確定段階として示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」である場合にも、決定されるようにしてもよい（すなわち、大当り確定でなくてもよい）。この場合、「段階４」の「赤」の表示態様に決定された場合には「大当り」となる可能性が高くなるように（段階数が上がるほど「大当り」となる可能性が高くなるように）決定割合を設定すればよい。

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

保留表示は、始動入賞に伴う保留表示開始時に、「段階１」～「段階４」といった、「白」、「青」、「緑」、「赤」のいずれかの段階で表示される。また、保留表示は、保留記憶の消化に伴ってシフト表示され、変化演出（保留予告演出）が実行されたタイミングにおいて、新たな可変表示の実行中（アクティブ表示に対応する可変表示も含む）に、異なる表示色（段階）に変化可能であり、「段階１」である「白」→「段階２」である「青」→「段階３」である「緑」→「段階４」である「赤」の順に段階的に変化する。また、

アクティブ表示は、保留表示番号「１」に対応する保留表示からその段階が変化して表示されることもある。なお、段階の変化にあたり、上位の段階への変化のみ許容され（上位から下位の段階へは変化しない）、例えば、「段階１」の「白」→「段階３」の「緑」のように途中を省略して上位の段階に変化することもある。

【０６５４】

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

【０６５５】

図１１－１１（Ａ）は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階１」の「白」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図１１－１１（Ａ）に示すように、最終表示態様が「段階１」の「白」である場合、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階１」の「白」のまま変化しない表示態様変化パターンＰＴ４－１－０１（表示態様変化回数「０」）のみが設定され、可変表示結果ごとに割り当てられる決定割合は一律１００％である。

【０６５６】

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

【０６５７】

図１１－１１（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、表示態様の変化回数が「１」の表示態様変化パターンＰＴ４－２－０２～０５のうち、表示態様変化パターンＰＴ４－２－０５に割り当てられた決定割合が他の可変表示結果の場合と比較して最も高く、ＰＴ４－２－０２に割り当てられた決定割合が最も低い。これに対し、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」の場合、表示態様の変化回数が「１」の表示態様変化パターンＰＴ４－２－０２～０５のうち、ＰＴ４－２－０２に割り当てられた決定割合が最も高く、ＰＴ４－２－０５に割り当てられた決定割合が最も低い。

【０６５８】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階１」の「白」から「段階２」の「青」に変化するタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階２」のまま変化しない表示態様変化パターンＰＴ４－２－０１が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階２」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階１」から「段階２」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。

【０６５９】

図１１－１１（Ｃ）は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階３」の「緑」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図１１－１１（Ｃ）に

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

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

図１１－１２（Ｄ）は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階４」の「赤」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図１１－１２（Ｄ）に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階４」の「赤」のまま変化しないＰＴ４－４－０１（表示態様変化回数「０」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」の「白」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階１」の「白」から「段階４」の「赤」に変化するＰＴ４－４－０２～０５（表示態様変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階２」の「青」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階２」の「青」から「段階４」の「赤」に変化するＰＴ４－４－０６～０９（表示態様変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階３」の「緑」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階３」の「緑」から「段階４」の「赤」に変化するＰＴ４－４－１０～１３（表示段階変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」の「白」

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

【０６６３】

図１１－１２（Ｄ）に示すように、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫでは、表示態様の変化回数が多くなるほど可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、「段階４」の「赤」の表示態様に変化するタイミングが遅いほど可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、最終表示態様が「段階４」とはならないため、表示段階変化パターンＰＴ４－４－０１～１７には決定割合が割り当てられていない。

【０６６４】

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

【０６６５】

図１１－１３（Ａ）～図１１－１４（Ｄ）は、保留数「３」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「３」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「３」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンが設定されている。また、図１１－１５（Ａ）～（Ｄ）は、保留数「２」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「２」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「２」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示段階を示す表示段階変化パターンが設定されている。これらについても、図１１－１１（Ａ）～図１１－１２（Ｄ）における表示態様変化パターン決定テーブルと同様に、表示態様が最終表示態様に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高くなるよう、決定割合が割り当てられている。

【０６６６】

図１１－９に示す先読予告設定処理の説明に戻り、ステップ０７４ＡＫＳ００４の処理

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

【０６６７】

図１１－１６は、図１１－９のステップ０７４ＡＫＳ００５にて実行されるモノクロ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図１１－１６に示すモノクロ演出設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、モノクロ演出が実行中であることを示すモノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５１）。モノクロ演出フラグがオン状態であれば（ステップ０７４ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのままモノクロ演出設定処理を終了する。モノクロ演出フラグは、例えば、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられていればよい。

【０６６８】

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

【０６６９】

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

【０６７０】

手前の表示態様が変化しない場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５１Ａ；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示態様変化回数が１回以上であるか否か、すなわち変化演出を実行するか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５２）。表示態様変化回数が１回以上であるか否かについては、図１１－９のステップ０７４ＡＫＳ００４で決定した表示態様変化パターンを確認することにより判定すればよい。表示態様変化回数が０回である場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出設定処理を終了する。

【０６７１】

表示態様変化回数が１回以上である場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出の実行有無を、可変表示結果に応じて、図１１－１７に示す決定割合に従って決定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５３）。図１１－１７に示すように、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫでは、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当りとなる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、モノクロ演出が実行された場合にはスーパーリーチ以上（スーパーリーチハズレ、小当り、大当り）となるように決定割合が割り当

てられている。これに限られず、ノーマルリーチハズレや非リーチハズレの場合であっても、他の可変表示結果よりも低い割合でモノクロ演出が実行されてもよい。なお、図示する例では、可変表示結果に応じてモノクロ演出の実行有無の決定割合が割り当てられている例を示したが、例えば、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示色であるかに応じて異なる決定割合となるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合が最も決定割合が高く、「緑」＞「青」＞「白」の順に決定割合が低くなるようにしてもよい。これによれば、アクティブ表示の表示態様が最終的に期待度の高い表示色に変化することを報知でき、遊技者にアクティブ表示変化に対する期待感を与えることができる。

【０６７２】

図１１－１６に戻り、ステップ０７４ＡＫＳ０５３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出を実行すると決定したか否か、すなわち、モノクロ演出実行有りか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５４）。モノクロ演出を実行しない場合、すなわちモノクロ演出実行なしの場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５４；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出設定処理を終了する。

【０６７３】

モノクロ演出実行有りの場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５４；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出の終了タイミングを、可変表示結果に応じて、図１１－１８に示す決定割合に従って、「タイミング１」～「タイミング３」のいずれかのタイミングに決定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５５）。この実施の形態における特徴部０７４ＡＫの「タイミング１」はノーマルリーチのタイミング、すなわちリーチ状態となった直後のタイミングであり、「タイミング２」はスーパーリーチのリーチ演出開始時のタイミングであり、「タイミング３」はスーパーリーチのリーチ演出の中盤のタイミングである。すなわち、「タイミング１」のタイミングが、可変表示を開始してから最も早いタイミングであり、次に「タイミング２」が早く、「タイミング３」が最も遅いタイミングとなっている。図１１－１８に示すように、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫでは、「タイミング３」＞「タイミング２」＞「タイミング１」の期待度となっており、可変表示を開始してから終了タイミングとなる期間が長い（終了するタイミングが遅い）ほど（換言すると、モノクロ演出の実行期間が長いほど）可変表示結果が「大当り」となる期待度が高くなるように決定割合が設定されている。したがって、モノクロ演出の実行期間に対する遊技者の注目を集めることができる。なお、図示するように、可変表示結果が「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当り」のいずれでもない「上記以外」の場合には、モノクロ演出が実行されないことから、決定割合は割り当てられていない。

【０６７４】

図１１－１６に戻り、ステップ０７４ＡＫＳ０５５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出を実行するモノクロ演出実行制御を行う（ステップ０７４ＡＫＳ０５６）。当該ステップ０７４ＡＫＳ０５６の処理が行われることで、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）が開始される。これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像がモノクロ態様で表示されることとなる。この実施の形態における特徴部０７４ＡＫでは、保留表示やアクティブ表示が第１段階の「白」で表示される（変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色で表示される）。なお、ステップ０７４ＡＫＳ０５６では、モノクロ演出の実行に合わせて効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ９を消灯する制御が行われる。ステップ０７４ＡＫＳ０５６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出フラグをオン状態にセットしてから（ステップ０７４ＡＫＳ０５７）、モノクロ演出設定処理を終了する。なお、ステップ０７４ＡＫＳ０５６では、例えば、モノクロ演出により、モノクロ対象の画像が白黒の２色で表示される場合、遊技効果ランプ９の点灯色についても、白黒の２色にするなど、モノクロ態様の画像の色数に対応した色数としてもよい。

【０６７５】
図１１－９に示す先読予告設定処理の説明に戻り、ステップ０７４ＡＫＳ００２の処理において、低ベース状態で受信した第１始動入賞口指定コマンド、および、高ベース状態で受信した第２始動入賞口指定コマンド、のいずれでもないと判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ００２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１段階（白）の表示態様にて、第1保留表示または第2保留表示を表示する（ステップ０７４ＡＫＳ００５Ａ）。
【０６７６】
ステップ０７４ＡＫＳ００５とステップ０７４ＡＫＳ００５Ａのいずれかの処理を実行した後、またはステップ０７４ＡＫＳ００１の処理において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ００６）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、第１変動開始指定コマンド受信フラグまたは第２変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ００６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示設定処理を終了する。
【０６７７】
一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ００６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動指定コマンドが第２変動開始指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ００７）。受信した変動開始指定コマンドが第２変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第１変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－７（Ａ）に示す第１始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第１保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置５の第１保留表示部５ＨＬにおいて、保留表示番号「１」の保留表示番号の保留表示をアクティブ表示領域に移動（シフト）させるとともに、「２」～「４」に対応する各第１保留表示の表示位置を１つずつ右方向に移動（シフト）させる（ステップ０７４ＡＫＳ００８）。
【０６７８】
ステップ０７４ＡＫＳ００８の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「０」の記憶内容を消去し、保留表示番号「１」～「４」に対応する記憶内容を１つずつシフトさせてから（ステップ０７４ＡＫＳ００９）、先読予告設定処理を終了する。なお、第１始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「０」の記憶内容については、ステップＳ１７２の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。
【０６７９】
ステップ０７４ＡＫＳ００７の処理において、受信した変動指定コマンドが第２変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ００７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－７（Ｂ）に示す第２始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第２保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置５の第２保留表示部５ＨＲにおいて、保留表示番号「１」の保留表示番号の保留表示をアクティブ表示領域に移動（シフト）させるとともに、「２」～「４」に対応する各第２保留表示の表示位置を１つずつ左方向に移動（シフト）させる（ステップ０７４ＡＫＳ０１０）。
【０６８０】
ステップ０７４ＡＫＳ０１０の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「０」の記憶内容を消去し、保留表示番号「１」～「４」に対応する記憶内容を１つずつシフトさせてから（ステップ０７４ＡＫＳ０

１１）、先読予告設定処理を終了する。なお、第２始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「０」の記憶内容については、ステップＳ１７２の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。

【０６８１】

図１１－１９は、図７のステップＳ１７１において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば、主基板１１から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ５５１）。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合（ステップＳ５５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンド（変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（ＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＣ１－１）であるか否かを判定する（ステップＳ５５２）。

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

ステップＳ５５１の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合（ステップＳ５５１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、または、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ５５５）。特図表示結果が「突確」または「小当り」であると判定した場合（ステップＳ５５５；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５５６）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－１またはＰＣ１－２のいずれかが指定されたことに対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。チャンス目決定テーブルには、例えば、突確大当り用のチャンス目として奇数で構成される「３」・「５」・「７」、小当り用のチャンス目として偶数で構成される「２」・「４」・「６」などが設定されていればよい。

【０６８５】

ステップＳ５５５の処理において特図表示結果が「突確」および「小当り」のいずれで

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

【０６８６】

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

【０６８７】

図１１－２０は、図１１－１９のステップ０７４ＡＫＳ０２１において実行される変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。変化演出設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、今回実行する可変表示において、いずれかの保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０２２）。ステップ０７４ＡＫＳ０２２では、図１１－９のステップ０７４ＡＫＳ００４にて決定された表示段階変化パターンを参照することにより、今回実行する可変表示において、表示された保留表示のうち少なくともいずれか１つ保留表示の表示態様が変化するか否か、またはアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定すればよい。

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

また、変化対象が複数ある場合には、保留毎（アクティブ表示も含む）に成功態様、失

敗態様、変化演出なし、のいずれかに決定すればよい。また、表示態様変化パターンを決定するときに合わせて変化演出のパターンについても、１つの表示態様変化パターンにつき複数パターン存在する中からいずれかに決定してもよい。

【０６９２】

図１１－１９に示す可変表示開始設定処理の説明に戻り、ステップ０７４ＡＫＳ０２１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ５６０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ１６１の保留表示設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（保留表示変化パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップＳ５５９にて特定演出を実行すると判定された場合には、特定演出を実行することに対応した演出制御パターン（特定演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

ステップＳ８０１の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ８０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS８０２）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップＳ８０２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップＳ８０３）。

【０６９７】

ステップS８０３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０３１）。モノクロ演出の終了タイミングは、図１１－１６のステップ０７４ＡＫＳ０５５にてタイミング１～タイミング３のいずれかに決定されていることから、ステップ０７４ＡＫＳ０３１では、タイミ

ング１～タイミング３のうち、決定された終了タイミングであるか否かを判定すればよい。

【０６９８】

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

【０６９９】

ステップ０７４ＡＫＳ０３３の処理を実行した後、ステップＳ８０２にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップＳ８０２；Ｎｏ）、またはステップ０７４ＡＫＳ０３１にてモノクロ演出の終了タイミングでないと判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、成功態様または失敗態様の変化演出を実行するための変化演出期間であるか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０３４）。変化演出期間は、図１１－２０のステップ０７４ＡＫＳ０２３またはステップ０７４ＡＫＳ０２４にて変化演出を実行する設定が行われた際に合わせて設定されている。変化演出期間であると判定した場合（ステップ０７４ＡＫＳ０３４；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、成功態様または失敗態様の変化演出を実行するための制御を行う（ステップ０７４ＡＫＳ０３５）。ステップ０７４ＡＫＳ０３５の処理では、モノクロ演出の実行中の特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当り期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示される。また、ステップ０７４ＡＫＳ０３５の処理では、成功態様または失敗態様の変化演出の実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音と、成功演出または失敗演出が行われたことを聴覚により認識可能とする成功音または失敗音と、を出力する。ただし、モノクロ演出の実行中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）は、実行開始音のみ出力し、成功音または失敗音については出力しない。成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力すればよく、例えば、ステップ０７４ＡＫＳ０３２の処理にて出力すればよい。これによれば、モノクロ演出の終了後に、変化対象の保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化していることを遊技者が容易に認識することができる。

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

ステップＳ８０８、Ｓ８１２のいずれかの処理を実行した後、または、ステップＳ８０

９の処理において図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップＳ８０９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を終了する。

【０７０３】

図１１－２２および図１１－２３は、モノクロ演出と変化演出が行われた場合における演出動作例を示している。図１１－２２（Ａ）に示すように、保留が保留表示Ｈ１～保留表示Ｈ３の３つ記憶されている状態で、かつアクティブ表示エリアＡＨＡに表示されたアクティブ表示ＡＨに対応する可変表示が行われている状態では、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの効果音や演出音などの出力音が出力されるとともに、遊技効果用の遊技効果ランプ９についても点灯している。

【０７０４】

そして、新たな遊技球が第１始動入賞口に入賞すると（保留表示Ｈ４が表示され）、図１１－９の先読予告設定処理内にてモノクロ演出設定処理が行われ、モノクロ演出が実行されると、図１１－２２（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において、背景画像や保留表示などがモノクロ態様で表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ９を消灯する制御が行われる。図１１－２２（Ｂ）では、図１１－２２（Ａ）にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、保留表示Ｈ４の表示態様が、図１１－１２のＰＴ４－４－２２の表示態様変化パターンにしたがって変化する例を示している。なお、この例では、図１１－１６のステップ０７４ＡＫＳ０５５にて、モノクロ演出の終了タイミングがスーパーリーチ中盤であるタイミングＣに決定されているものとする。

【０７０５】

続いて、図１１－２２（Ｃ）に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示Ｈ１に対応する可変表示が開始されると、保留表示Ｈ１がアクティブ表示ＡＨとして表示される。そして、保留表示Ｈ４の保留がＰＴ４－４－２２の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示Ｈ４の表示態様は変化する。したがって、図１１－２０のステップ０７４ＡＫＳ０２３の処理にて設定された成功態様の変化演出が行われる。上述したように、モノクロ演出の実行中であることから、図１１－２２（Ｃ）に示すように、成功態様の変化演出が実行されても、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、成功音については出力されない。また、モノクロ演出中は保留表示がモノクロ態様で表示されているため、遊技者は、いずれの表示色に変化したのか（成功態様なのか失敗態様なのか）を視認できないこととなる。

【０７０６】

そして、図１１－２２（Ｄ）に示すように、スーパーリーチＡのリーチ演出が行われ、図１１－２２（Ｅ）に示すように、保留表示Ｈ１に対応する可変表示が終了すると、図１１－２２（Ｆ）に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示Ｈ２に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示Ｈ４の保留は、ＰＴ４－４－２２の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示Ｈ４の表示態様は変化しない。したがって、図１１－２０のステップ０７４ＡＫＳ０２４の処理にて失敗態様の変化演出の設定が行われた場合、図１１－２２（Ｆ）に示すように、失敗態様の変化演出が行われる。失敗態様の変化演出が実行されても、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、失敗音については出力されない。また、モノクロ演出中は保留表示がモノクロ態様で表示されているため、遊技者は、いずれの表示色に変化したのか（成功態様なのか失敗態様なのか）を視認できないこととなる。

【０７０７】

続いて、新たに遊技球が第１始動入賞口に入賞すると（保留表示Ｈ５が表示され）、図１１－９の先読予告設定処理内にてモノクロ演出設定処理が行われるものの、モノクロ演出が実行中であるため、モノクロ演出の実行設定は行われない（図１１－１６参照）が、図１１－９のステップ０７４ＡＫＳ００３およびステップ０７４ＡＫＳ００４の処理は実

行されるため、保留表示の表示態様は変化することとなる。図１１－２２（Ｇ）は、図１１－２２（Ｆ）にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、保留表示Ｈ５の表示態様が、図１１－１３のＰＴ３－２－０４の表示態様変化パターンにしたがって変化する例を示している。

【０７０８】

次に、図１１－２２（Ｈ）に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示Ｈ３に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示Ｈ４の保留は、ＰＴ４－４－２２の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示Ｈ４の表示態様は変化しない一方で、保留表示Ｈ５の保留は、ＰＴ３－２－０４の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示Ｈ５の表示態様は変化する。そのため、保留表示Ｈ４については失敗態様の変化演出が、保留表示Ｈ５については成功態様の変化演出が、それぞれ行われることとなる。なお、上述したように、モノクロ演出の実行中であるため、それぞれの変化演出が成功態様であるのか、失敗態様であるのかについては、遊技者は認識することができないものとなっている。

【０７０９】

そして、図１１－２３（Ｉ）に示すように、スーパーリーチＡのリーチ演出が行われ、図１１－２３（Ｊ）に示すように、保留表示Ｈ３に対応する可変表示が終了すると、図１１－２３（Ｋ）に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示Ｈ４に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示Ｈ４の保留（アクティブ表示ＡＨ）は、ＰＴ４－４－２２の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示においてアクティブ表示ＡＨの表示態様は変化する。したがって、図１１－２３（Ｌ）に示すように、成功態様の変化演出が行われる。なお、図１１－２３（Ｌ）では、図１１－２０のステップ０７４ＡＫＳ０２３の処理において、スーパーリーチのリーチ演出中を変化演出期間とした例を示している。一方、保留表示Ｈ５の保留は、図１１－１３のＰＴ３－２－０４の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示Ｈ５の表示態様は変化しない。図示する例では、保留表示Ｈ５の保留について、図１１－２０のステップ０７４ＡＫＳ０２４の処理にて変化演出を実行しない設定を行った場合の例を示している。

【０７１０】

スーパーリーチ中盤になると、図１１－２１のステップ０７４ＡＫＳ０３１にてモノクロ演出終了タイミングと判定され、図１１－２３（Ｍ）に示すように、モノクロ演出が終了し、これに合わせて、遊技効果用の遊技効果ランプ９を点灯させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから成功音を出力する。なお、この例では、モノクロ演出中に１回でも表示態様が変化すれば成功音を出力するようにしているが、例えば１回変化するまでに失敗演出が２回、成功演出が１回行われた場合には、失敗音を２回出力した後に、成功音を１回出力するようにして、表示態様が何回目の変化演出にて変化したのかを、遊技者の聴覚により認識可能としてもよい。これによれば、表示態様が変化したタイミングを遊技者に報知することができ、遊技興趣を向上させることができる。図１１－２３（Ｍ）に示すように、モノクロ演出が終了することにより、保留表示Ｈ５の表示色およびアクティブ表示ＡＨの表示色が視認可能となる。その後、可変表示が終了する。なお、図１１－２３（Ｍ）に示す例では、アクティブ表示ＡＨの表示態様は、図１１－１２のＰＴ４－４－２２の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、「赤」となっており、その後の可変表示結果は「大当り」となる。保留表示Ｈ５は、図１１－１３のＰＴ３－２－０４の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、図１１－２３（Ｍ）に示す例では、「緑」の表示態様となっている。なお、表示態様の変化としては、色に加え、形状が変化するようにしてもよい。また、例えばアクティブ表示や保留表示の周りに表示されたエフェクト画像の色が変化するようにしてもよい。さらに、アクティブ表示や保留表示の形状が変化することに加え、エフェクト画像の色も変化するようにしてもよい。このような変化をモノクロ演出中に行ってもよいし、これらの変化が行われることでモノクロ演出が開始されるようにしてもよい。

【０７１１】
以上説明したように、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫのパチンコ遊技機１によれば、以下の効果を奏することができる。
【０７１２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出を実行可能であり、モノクロ演出の実行中（特定演出状態）は、保留表示やアクティブ表示を含む画像の色数を、通常演出状態よりも少なく表示する。特定演出状態は、通常演出状態よりも大当り期待度が高く、通常演出状態では、変化演出を実行することで保留表示やアクティブ表示の表示色を期待度に応じた色に変化させて表示する一方で、特定演出状態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に関わらず共通の色で表示するモノクロ出力処理が行われる。そして、特定演出状態から通常演出状態に移行したときに、モノクロ出力処理が終了し、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に応じた色で表示する。したがって、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。
【０７１３】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出状態中、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に関わらず、第１段階の「白」で表示する。したがって、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。
【０７１４】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０７４ＡＫＳ０５６の処理にて、例えば、モノクロ演出により、モノクロ対象の画像が白黒の２色で表示される場合、遊技効果ランプ９の点灯色についても、白黒の２色にするなど、モノクロ態様の画像の色数に対応した色数とする。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。
【０７１５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０７４ＡＫＳ０５６の処理にて、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）を開始する。これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像をモノクロ態様で表示する。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。
【０７１６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出状態中、出力音を消音し、変化演出については、実行開始音のみ出力して成功音または失敗音については出力しない。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができるとともに、変化演出の実行開始を認識させることができる。そして、成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力する。これによれば、保留表示やアクティブ表示といった特定表示が変化したことを認識しやすくすることができ遊技興趣を向上させることができる。
【０７１７】
（特徴部０７４ＡＫの変形例）
なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機１では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。
【０７１８】
上記実施の形態では、モノクロ演出実行中の特定演出状態において、可変表示対応表示と背景画像がモノクロ態様となる例を示したが、これは一例である。例えば、可変表示対応表示の他、表示されるキャラクタやメッセージの色により期待度を報知するなど、表示する色により大当り期待度を報知する画像についてはモノクロ態様としてよい。これによれば、特定演出状態の演出効果として、より好適に期待度を認識できない状態とすることができ、遊技者の期待感を煽ることができる。一方、これとは反対に、演出制御基板１２

の側の抽選により表示する画像ではなく（期待度に応じて抽選して表示する画像ではなく）、主基板１１の側から送信されたコマンド等による情報を表示するための画像（特別情報）については、モノクロ態様とせず、通常態様（例えばフルカラーなど）で表示するものとする。具体的に、数字のみで構成され、例えば、奇数は赤色、偶数は青色、で表示される（飾り図柄と同じ色で表示される）、遊技者から常時視認可能な常時小図柄や、特図１と特図２の保留数を数字で表示することで、保留数を遊技者が特定可能に表示する常時保留数表示や、右打ち表示などについては、モノクロ演出においてモノクロ態様としないよう制御すればよい。なお、右打ち表示については、確変状態において表示されるものであることから、確変状態においても、モノクロ演出を実行可能であってよい。さらに、通常演出状態において、常時小図柄や、常時保留数表示や、右打ち表示などをモノクロ態様で表示し、特定演出状態において、赤色等の他の色にて表示してもよい。これによれば、特別情報により示唆される内容については特定演出状態であっても認識でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

【０７１９】

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

【０７２０】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出が実行される場合には、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が必ず変化する例を示したが、これは一例である。例えば、図１１－１６のステップ０７４ＡＫＳ０５２の処理を実行せず、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化するか否かに関わらず、モノクロ演出を実行してもよい。

【０７２１】

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

【０７２２】

（特徴部７５ＡＫに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部０７５ＡＫについて説明する。この実施の形態の特徴部０７５ＡＫにおけるパチンコ遊技機１では、特徴部０７４ＡＫとは異なり、保留表示やアクティブ表示といった特定表示の表示態様（表示色）が変化することで、モノクロ演出が終了する。すなわち、変化タイミングがモノクロ演出の終了タイミングとなっている。以下、このような特徴を有する特徴部０７５ＡＫにおけるパチンコ遊技機１について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分や、特徴部０７４ＡＫで説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【０７２３】

図１１－２５は、特徴部０７５ＡＫにて実行される先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、特徴部０７４ＡＫにて実行される先読予告設定処理と同様の処理を行う部分には、図１１－９に示す先読予告設定処理と同じ番号を付している。図１１－２５に示す先読予告設定処理では、ステップ０７４ＡＫＳ００３にて、表示される保留表示の最終的な表示態様としてのアクティブ表示の表示態様を決定した後、モノクロ演出等設定処理を実行する（ステップ０７５ＡＫＳ００１）。ステップ０７５ＡＫＳ００１のモノクロ演出等設定処理は、モノクロ演出の実行有無とその終了タイミング、保留表示やアクティブ表示の表示態様変化パターンを決定する処理である。

【０７２４】
図１１－２５は、図１１－２４のステップ０７５ＡＫＳ００１にて実行されるモノクロ演出等設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図示する例では、図１１－１６のモノクロ演出設定処理と同様の処理を行う部分には、図１１－１６と同じ番号を付している。図１１－２５に示すモノクロ演出等設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１６のモノクロ演出設定処理と同様に、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定し（ステップ０７４ＡＫＳ０５１）、オフ状態である場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、先読予告の対象となった今回の保留よりも前に、表示態様が変化する保留（アクティブ表示を含む）が存在するか否か、すなわち、手前に存在する保留やアクティブ表示の表示態様（手前の表示態様）が変化するか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５１Ａ）。モノクロ演出フラグがオン状態である場合や（ステップ０７４ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、手前の表示態様が変化する場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５１Ａ；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出等設定処理を終了する。

【０７２５】
手前の表示態様が変化しない場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５１Ａ；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示の表示態様が「白」以外であるか否かを判定する（ステップ０７５ＡＫＳ０１２）。アクティブ表示の表示態様が「白」以外であるか否かについては、図１１－２４のステップ０７４ＡＫＳ００３で決定したアクティブ表示の表示態様を確認することにより判定すればよい。アクティブ表示の表示態様が「白」である場合（ステップ０７５ＡＫＳ０１２；Ｎｏ）、すなわち、アクティブ表示の表示態様が保留表示から変化しない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留数に応じてＰＴ４－４－０１、ＰＴ３－１－０１、ＰＴ２－２－０１のいずれかの表示態様変化パターンに決定して（図示省略）、モノクロ演出等設定処理を終了する。

【０７２６】
アクティブ表示の表示態様が「白」以外の「青」、「緑」、または「赤」である場合（ステップ０７５ＡＫＳ０１２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出の実行有無を、可変表示結果に応じて、図１１－１７に示す決定割合に従って決定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５３）。ステップ０７４ＡＫＳ０５３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出を実行すると決定したか否か、すなわち、モノクロ演出実行有りか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５４）。

【０７２７】
モノクロ演出を実行しない場合、すなわちモノクロ演出実行なしの場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５４；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１１～図１１－１５に示す表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合にしたがって、ステップ０７４ＡＫＳ００３で決定したアクティブ表示の表示態様および第１特図保留記憶数指定コマンドと第２特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数に応じて表示態様変化パターンを決定し（ステップ０７５ＡＫＳ０１３）、モノクロ演出等設定処理を終了する。

【０７２８】
モノクロ演出を実行する場合、すなわちモノクロ演出実行有りの場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５４；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－２６（Ａ）に示す表示態様変化パターン決定テーブル（モノクロ時）にしたがって、ステップ０７４ＡＫＳ００３で決定したアクティブ表示の表示態様および第１特図保留記憶数指定コマンドと第２特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数に応じて表示態様変化パターンを決定する（ステップ０７５ＡＫＳ０１４）。

【０７２９】
図１１－２６（Ａ）に示す表示態様変化パターン決定テーブル（モノクロ時）は、モノクロ演出を実行する場合における保留表示とアクティブ表示の表示態様の変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。特徴部０７５ＡＫでは、モノクロ演出が実行される場合、保留表示の表示態様は変化せずに、アクティブ表示の表示態様のみが変化す

る変化パターンに決定される。具体的に、図示するように、保留表示の表示態様は「白」であり、アクティブ表示の表示態様が「青」～「赤」のいずれかとなる表示態様変化パターンに決定されるよう、保留数に応じてそれぞれの表示態様変化パターンが設定されている。

【０７３０】

図１１－２５に戻り、ステップ０７５ＡＫＳ０１４にて表示段階変化パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－２６（Ｂ）に示すアクティブ表示変化タイミング決定テーブルにしたがって、アクティブ表示を変化させるタイミングを、アクティブ表示の表示態様に応じてタイミングＡ～タイミングＣのいずれかのタイミングに決定する（ステップ０７５ＡＫＳ０１５）。

【０７３１】

この実施の形態における特徴部０７５ＡＫの「タイミングＡ」はリーチ前のタイミング、すなわちリーチ状態となる直前のタイミングであり、「タイミングＢ」はスーパーリーチのリーチ演出開始時のタイミングであり、「タイミングＣ」はスーパーリーチのリーチ演出の中盤のタイミングである。すなわち、「タイミングＡ」タイミングが、可変表示を開始してから最も早いタイミングであり、次に「タイミングＢ」が早く、「タイミングＣ」が最も遅いタイミングとなっている。図１１－２６に示すように、この実施の形態における特徴部０７５ＡＫでは、「タイミングＣ」＞「タイミングＢ」＞「タイミングＡ」の順に、アクティブ表示の表示態様が期待度の高い態様へ変化するようになっており、可変表示を開始してから変化するまでのタイミングが遅いほど、アクティブ表示の表示態様が遊技者にとって期待度の高い表示色へ変化する割合が高いように、決定割合が設定されている。

【０７３２】

図１１－２５に戻り、ステップ０７５ＡＫＳ０１５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該ステップ０７５ＡＫＳ０１５の処理で決定した変化タイミングの直後のタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定する（ステップ０７５ＡＫＳ０１６）。これにより、アクティブ表示の表示態様が変化したタイミングでモノクロ出力処理が終了し、変化した表示態様にてアクティブ表示が表示されることとなる。ステップ０７５ＡＫＳ０１６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出を実行するモノクロ演出実行制御を行い（ステップ０７４ＡＫＳ０５６）、モノクロ演出フラグをオン状態にセットしてから（ステップ０７４ＡＫＳ０５７）、モノクロ演出等設定処理を終了する。なお、当該ステップ０７４ＡＫＳ０５６の処理が行われることで、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）が開始され、これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像がモノクロ態様で表示されることとなる点は、特徴部０７４ＡＫと同様である。また、モノクロ演出実行中の特定演出状態では、保留表示やアクティブ表示が第１段階の「白」で表示され（変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色で表示される）、モノクロ演出の実行に合わせて効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ９を消灯する制御が行われる点についても、特徴部０７４ＡＫと同様である。

【０７３３】

図１１－２４に戻り、ステップ０７４ＡＫＳ００１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－２５のステップ０７５ＡＫＳ０１３やステップ０７５ＡＫＳ０１４で決定した表示態様変化パターンに従って、第１保留表示または第２保留表示を表示する（ステップ０７５ＡＫＳ００２）。ステップ０７５ＡＫＳ００２の処理を実行した後は、図１１－９に示す先読予告設定処理と同様の処理を行う（特徴部０７４ＡＫと同様の処理を行う）。

【０７３４】

図１１－２７は、特徴部０７５ＡＫにおける可変表示開始設定処理にて行われる変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである（図１１－１９参照）。なお、特徴部０７

５ＡＫにて行われる変化演出設定処理は、特徴部０７４ＡＫにて行われる変化演出設定処理に加え、ステップ０７５ＡＫＳ０２１～ステップ０７５ＡＫＳ０２３の処理を実行する点で相違するが、その他の点では一致する。

【０７３５】

図１１－２７に示す変化演出設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＡＫＳ０２１）。モノクロ演出フラグがオフ状態である場合（ステップ０７５ＡＫＳ０２１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特徴部０７４ＡＫと同様、ステップ０７４ＡＫＳ０２２～ステップ０７４ＡＫＳ０２４の処理を実行する。

【０７３６】

一方、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされている場合（ステップ０７５ＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０２２）。今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変化しない場合（ステップ０７４ＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま変化演出設定処理を終了する。

【０７３７】

今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変化する場合（ステップ０７４ＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出の実行パターンである変化演出パターンを、図１１－２８に示す変化パターン決定テーブルにしたがって、図１１－２５のステップ０７５ＡＫＳ０１５にて決定した変化タイミングに応じて設定してから（ステップ０７５ＡＫＳ０２３）、変化演出設定処理を終了する。

【０７３８】

図１１－２８は、変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。図示するように、図１１－２５のステップ０７５ＡＫＳ０１５にて決定した変化タイミングがタイミングＣ、すなわち、スーパーリーチ中盤である場合、タイミングＡであるリーチ状態の直前において失敗態様の変化演出を行い、タイミングＢであるスーパーリーチのリーチ演出開始時において失敗態様の変化演出を行い、タイミングであるスーパーリーチ中盤において成功態様の変化演出を実行するパターン１の変化演出パターンが設定される。図１１－２５のステップ０７５ＡＫＳ０１５にて決定した変化タイミングがタイミングＢ、すなわち、スーパーリーチのリーチ演出開始時である場合、タイミングＡであるリーチ状態の直前において失敗態様の変化演出を行い、タイミングＢであるスーパーリーチのリーチ演出開始時において成功態様の変化演出を実行するパターン２の変化演出パターンが設定される。図１１－２５のステップ０７５ＡＫＳ０１５にて決定した変化タイミングがタイミングＣ、すなわち、リーチ状態の直前である場合、タイミングＡであるリーチ状態の直前において成功態様の変化演出を実行するパターン３の変化演出パターンが設定される。

【０７３９】

なお、図示する例では、アクティブ表示の表示態様が変化しないタイミングにおいて失敗態様の変化演出を実行する例を示しているが、変化演出を実行しないパターンがあってもよい。

【０７４０】

図１１－２９は、モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。図１１－２９（Ａ）に示すように、保留が保留表示Ｈ１の１つ記憶されている状態で、かつアクティブ表示エリアＡＨＡに表示されたアクティブ表示ＡＨに対応する可変表示が行われている状態では、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの効果音や演出音などの出力音が出力されるとともに、遊技効果用の遊技効果ランプ９についても点灯している。

【０７４１】

そして、新たな遊技球が第１始動入賞口に入賞すると保留表示Ｈ２が表示され、図１１－２４の先読予告設定処理内にてアクティブ表示の表示態様が決定されるとともに、モノクロ演出設定処理にてモノクロ演出が実行されると、図１１－２９（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において、背景画像や保留表示などがモノクロ態様で表示されるとともに

、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ９を消灯する制御が行われる。図１１－２９（Ｂ）では、図１１－２９（Ａ）にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、図示する例では、保留表示Ｈ２におけるアクティブ表示の表示態様が「赤」に決定され（図１１－２４のステップ０７４ＡＫＳ００３）、ＰＴ２－４－０２の表示態様変化パターンに決定されるとともに（図１１－２５のステップ０７５ＡＫＳ０１４）、アクティブ表示変化タイミングがタイミングＣに決定されているものとする（図１１－２５のステップ０７５ＡＫＳ０１５）。すなわち、パターン１の変化演出パターンにしたがって、失敗態様、成功態様の変化演出が実行される（図１１－２７、図１１－２８参照）。

【０７４２】

続いて、図１１－２９（Ｃ）に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示Ｈ１に対応する可変表示が開始されると、保留表示Ｈ１がアクティブ表示ＡＨとして表示される。そして、図１１－２９（Ｄ）に示すように、保留表示Ｈ１に対応する可変表示が終了し、保留表示Ｈ２に対応する可変表示が開始されると、図１１－２９（Ｅ）に示すように保留表示Ｈ２がアクティブ表示ＡＨとして表示される。図１１－２９（Ｅ）に示す例では、当該保留表示Ｈ２に対応する可変表示がリーチ状態となる直前のタイミング（タイミングＡ）の例を示している。パターン１の変化演出パターンにしたがって失敗態様、成功態様の変化演出が実行されることから、図示する例では、当該リーチ状態の直前のタイミング（タイミングＡ）において失敗態様の変化演出が行われた場合について示している。なお、変化演出において、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、成功音や失敗音については出力されないことについては、特徴部０７４ＡＫと同様である。

【０７４３】

そして、リーチ状態となった後、スーパーリーチのリーチ演出が開始される（タイミングＢのタイミングとなる）と、図１１－２９（Ｆ）に示すように、再度失敗態様の変化演出が行われ、スーパーリーチ中盤のタイミングＣとなると、図１１－２９（Ｇ）に示すように、成功態様の変化演出が行われ、これによりモノクロ演出の終了タイミングとなり、図１１－２９（Ｈ）に示すように、モノクロ演出が終了し、これに合わせて、遊技効果用の遊技効果ランプ９を点灯させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから成功音を出力する。図１１－２９（Ｈ）に示すように、アクティブ表示の表示態様が変化することによりモノクロ演出が終了し、アクティブ表示ＡＨの表示色が視認可能となる。なお、図１１－２９（Ｈ）に示す例では、アクティブ表示ＡＨの表示態様は、図１１－１５のＰＴ２－４－０２の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、「赤」となっており、その後の可変表示結果は「大当り」となる。

【０７４４】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部０７５ＡＫのパチンコ遊技機１によれば、以下の効果を奏することができる。

【０７４５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、モノクロ演出を実行可能であり、モノクロ演出の実行中（特定演出状態）は、保留表示やアクティブ表示を含む画像の色数を、通常演出状態よりも少なく表示する。特定演出状態は、通常演出状態よりも大当り期待度が高く、通常演出状態では、変化演出を実行することで保留表示やアクティブ表示の表示色を期待度に応じた色に変化させて表示する一方で、特定演出状態では、アクティブ表示の表示態様を変化させた直後のタイミングで特定演出状態から通常演出状態に移行させる。したがって演出パターンが多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【０７４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示の表示態様を変化させる成功態様の変化演出と、アクティブ表示の表示態様を変化させない失敗態様の変化演出とを実行可能である。そして、成功態様の変化演出が実行されアクティブ表示の表示態様が変化した直後のタイミングでモノクロ演出を終了させる。したがって、アクティブ表示の表示態様が

変化したことを容易に認識することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０７４７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示を表示したタイミング、すなわち遊技媒体が入賞したタイミングで実行される先読予告設定処理においてモノクロ演出等設定処理を実行してモノクロ演出を開始する。そして、当該対象の保留表示に対応する可変表示が開始され、アクティブ表示として表示された後、当該アクティブ表示について成功態様の変化演出が実行された直後のタイミングでモノクロ演出を終了する。したがって、アクティブ表示の表示色が変化したことを容易に認識でき、遊技興趣を向上させることができる。

【０７４８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＡ～タイミングＣのいずれかのタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化させる。そして、図１１－２６（Ｂ）に示すように、変化させるタイミングが遅いほど、期待度の高いアクティブ表示の表示態様に変化するから、変化するタイミングが遅いほど大当り期待度が高くなっている。これによれば、演出パターンが多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【０７４９】

（特徴部０７５ＡＫの変形例）

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機１では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。さらに、上記特徴部０７４ＡＫの変形例で示した特徴の全部または一部を組み合わせてもよい。

【０７５０】

上記実施の形態では、モノクロ演出を実行中の特定演出状態においてアクティブ表示の表示態様が変化するタイミングを、図１１－２５のステップ０７５ＡＫＳ０１５の処理にて図１１－２６（Ｂ）のタイミングＡ～タイミングＣのいずれかに決定する例を示したが、この他にも、例えば、通常演出状態においても、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化するタイミングを、図１１－２６（Ｂ）のタイミングＡ～タイミングＣのいずれかに決定するようにしてもよい。この場合、アクティブ表示の表示態様が変化するタイミングは、特定演出状態である場合の方が、通常演出状態である場合よりもタイミングＣに決定される割合が高くなるようにしてもよい。これによれば、モノクロ演出実行中の特定演出状態に対する期待感を向上させることができる。

【０７５１】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出の終了タイミングがアクティブ表示の表示態様が変化した直後である例を示したが、これに限らず、変化するタイミングと同タイミングであってもよい。また、アクティブ表示の表示態様に限られず、保留表示の表示態様が変化した直後のタイミングや変化したタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとしてもよい。すなわち、特定演出状態の終了タイミングとしては、少なくとも変化演出が実行されて、保留表示やアクティブ表示の表示態様（表示色）が変化したタイミングを含んでいればよく、変化したと同時のタイミングや変化直後のタイミング、変化した可変表示の終了タイミングであってもよい。なお、この場合、保留記憶数が「３」以上である場合にモノクロ演出を実行可能とし、当該保留表示が２回シフトした後に表示態様が変化した以降のタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定すればよい。具体的には、図１１－２５のモノクロ演出等設定処理において、保留記憶数が「３」以上であることを条件にモノクロ演出の実効有無を決定し、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出の実行を開始してから保留がシフトした回数をカウントする。そして、カウント値が「２」以上である場合に、モノクロ演出の終了条件が成立したとし、それ以降の保留表示の表示態様が変化するタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定すればよい。これによれば、表示態様が変化することをモノクロ演出の終了条件とするものの、モノクロ演出の視認期間を確保することができ、演出効果を向上させることができる。

【０７５２】
　また、上記実施の形態では、モノクロ演出が実行される場合、必ずアクティブ表示の表示態様が変化する例を示したが、これは一例である。モノクロ演出が実行される場合であっても、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合があってもよい（すなわち、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合にモノクロ演出を実行する決定を行ってもよい）。この場合、モノクロ演出は、当該モノクロ演出を実行すると決定した際に対象となった保留に対応する可変表示の終了により、終了すればよい。
【０７５３】
（特徴部１５３ＳＧに関する説明）
　次に、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおける遊技機につき、図１１－３０～図１１－４４を参照して説明する。
【０７５４】
　図１１－３０は、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおける演出制御プロセス処理（Ｓ７６）のフローチャートの一部である。この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおける演出制御プロセス処理では、図７に示す先読予告設定処理（Ｓ１６１）の実行後に、第１保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｕ（図１１－４２参照）に表示されている保留記憶表示の表示態様や表示数を始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａに応じて更新する保留表示更新処理を実行した後に図７に示すＳ１７０～Ｓ１７７のいずれかの処理を実行するようになっている。始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａは、上記特徴部０７４ＡＫにおける第１始動入賞時コマンドバッファおよび第２始動入賞時コマンドバッファに対応するもので（図１１－７参照）、始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、変動表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域で、アクティブ表示に対応）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、変動表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域で、アクティブ表示に対応）とが設けられている。
【０７５５】
　図１１－３１は、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図１１－３０に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理（Ｓ１６１）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａ内容をチェックし（１５３ＳＧＳ２４１）、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２４２）。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が１～４のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２４３）。
【０７５６】
　既に保留表示フラグの値が１～４のいずれかにセットされているエントリが有る場合、つまり、既に保留表示予告演出が実行されている場合は、該エントリ（１５３ＳＧＳ２４２にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ）の保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「０」をセット（つまり、該エントリに対応する保留記憶表示を「○」で表示することを決定）して先読予告設定処理を終了する（１５３ＳＧＳ２５１）。後述するように、既に保留表示フラグの値が１～４のいずれかにセットされているエントリが有る場合とは、既に保留表示予告演出が実行されている場合である。つまり、１５３ＳＧＳ２４３の処理では、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限している。
【０７５７】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５３ＳＧＳ２４３において、保留表示フラグの値の１～

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

【０７５８】

１５３ＳＧ２４６においては、例えば、図１１－３２（Ａ）に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１１－３２（Ａ）に示す決定割合の設定例では、１５３ＳＧＳ２４５の処理において特定した大当り種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【０７５９】

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

【０７６０】

ここで、図１１－３２（Ａ）に示すように、大当り種別が大当りＡ（非確変大当り）である場合は、５％の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、５５％の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、２０％の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、１０％の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、１０％の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当り種別が大当りＢまたは大当りＣ（確変大当り）である場合は、５％の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、２０％の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、５５％の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、１０％の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、１０％の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。

【０７６１】

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

出の実行の有無と表示パターンとを決定する。

【０７６２】

具体的には、図１１－３２（Ｂ）に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、５％の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、０％の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、０％の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、０％の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当りであり変動カテゴリがその他である場合（ノーマルリーチはずれまたは小当りである場合）は、７５％の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、２０％の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、５％の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、０％の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、０％の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、５５％の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、２５％の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、１０％の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、５％の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、５％の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。

【０７６３】

つまり、図１１－３２（Ａ）及び図１１－３２（Ｂ）に示すようにこの実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、保留表示予告演出が実行される場合は保留表示予告演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるようになっているとともに、表示パターンβにて保留表示予告演出が実行される場合は、表示パターンαにて保留表示予告演出が実行される場合よりも高い割合で大当り種別が大当りＢまたは大当りＣ（確変大当り）となるように設定されている。このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待度を高めることができる。

【０７６４】

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

【０７６５】

尚、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、可変表示結果が大当りとなる場合に決定可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図１１－３２に示すように、表示パターンγや表示パターンδが決定される場合とは可変表示結果が大当りもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターンγや表示パターンδ（青色や赤色のカメラの態様）の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図１１－３２（Ｂ）に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがない。

【０７６６】

図１１－３１に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５３ＳＧＳ２４６または１５３ＳＧＳ２４９の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２５０）。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに１５３ＳＧＳ２４６または１５３ＳＧＳ２４９の処理にて決定した表示パター

ンに対応した値（１～４のいずれか）をセットして先読予告設定処理を終了する（１５３ＳＧＳ２４７）。尚、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「０」をセットして先読予告設定処理を終了する（１５３ＳＧＳ２５１）。

【０７６７】

図１１－３３は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（Ｓ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（１５３ＳＧＳ２７１；Ｙ）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第１特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、１個目～４個目の第１特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（１５３ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０７６８】

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。

【０７６９】

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

【０７７０】

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。

【０７７１】

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

ＧＳ２７５）。

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

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。

【０７７５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２７７）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は１５３ＳＧＳ２８５に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリーチ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（１５３ＳＧＳ２７８）。つまり、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、１５３ＳＧＳ２７７～１５３ＳＧ２７８に示すように、後部可変表示中示唆演出（大当り示唆演出や設定示唆演出）は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

【０７７６】

尚、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおけるスーパーリーチの可変表示においては、図１１－４１に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなること画像表示装置５に表示するキャラクタによって示唆するキャラクタ演出または当該可変表示結果が大当りとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能であるとともに、該可変表示の後半であるリーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなることを示唆する大当り示唆演出またはパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっている。つまり、１５３ＳＧＳ２

７８の処理は、後部可変表示中示唆演出を実行するか否かと該後部可変表示中示唆演出としてリーチ演出中に大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらを実行するかを決定する処理である。

【０７７７】

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

【０７７８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２８１）。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図１１－４１（Ａ）に示すようにリーチ演出の開始から５秒後）に応じた値をセットして１５３ＳＧ２８５に進み（１５３ＳＧＳ２８２）、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図１１－４１（Ｂ）に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値（具体的には、タイマ演出の演出パターンが２５秒間の演出期間であるパターンＴＳ－１である場合はリーチ演出の開始から５秒後、タイマ演出の演出パターンが３０秒間の演出期間であるパターンＴＳ－２である場合はリーチ演出の開始から１０秒後））をセットして１５３ＳＧＳ２８５に進む（１５３ＳＧＳ２８３）。

【０７７９】

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

【０７８０】

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。

【０７８１】

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

【０７８２】

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

【０７８３】

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

【０７８４】

図１１－３４は、図１１－３３に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理（１５３ＳＧＳ２７８）を示すフローチャートである。図１０－３４に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａを参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する（１５３ＳＧＳ３０１）。尚、該処理では、第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａの「１－０」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ１５３ＳＧ１９４Ａの「２－０」のエントリを特定すればよい。

【０７８５】

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

【０７８６】

具体的には、図１１－３５（Ａ）に示すように、１５３ＳＧＳ３０１において特定した保留表示フラグの値が「０」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、９０％の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、１０％の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、０％の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、１５３ＳＧＳ３０１において特定した保留表示フラグの値が「１」または「２」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、５０％の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、５０％の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、０％の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【０７８７】

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

【０７８８】
つまり、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「３」や「４」である場合）は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「１」や「２」である場合）よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【０７８９】
また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「３」や「４」である場合）に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【０７９０】
以上から、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

【０７９１】
更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高いので、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対してより一層遊技者を注目させることができるようになっている。

【０７９２】
図１１－３４に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３０３）。１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３０４）。

【０７９３】
１５３ＳＧＳ３０２の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当り示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（１５３ＳＧＳ３０５）。

【０７９４】
尚、１５３ＳＧＳ３０５の処理において決定可能な演出パターンとしては、図１１－３５（Ｂ）に示すように、パターンＡＳ－１～パターンＡＳ－３までの計３個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンＡＳ－１は、当該可変表示結果

が大当りとなる割合（大当り期待度）が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターンＡＳ－２は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンＡＳ－１よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）であり、パターＡＳ－３は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：高）である。

【０７９５】

そして、前述した１５３ＳＧＳ３０５の処理では、図１１－３６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合は、大当り示唆演出の演出パターンを１０％の割合でパターンＡＳ－１に決定し、３０％の割合でパターンＡＳ－２に決定し、６０％の割合でパターンＡＳ－３に決定する。

【０７９６】

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

【０７９７】

尚、１５３ＳＧ３０７において決定可能な演出パターンとしては、図１１－３５（Ｂ）に示すように、パターンＳＳ－１～パターンＳＳ－５までの計５個のパターンが設けられている。これらパターンＳＳ－１～パターンＳＳ－５のうち、パターンＳＳ－１は、設定値が奇数（例えば１、３、５）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－２は、設定値が偶数（例えば、２、４、６）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－３は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、３または５）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－４は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、４または６）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－５は、設定値が最高設定（例えば、６）である可能性を示唆する。

【０７９８】

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

【０７９９】

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

【０８００】

前述した１５３ＳＧＳ３０７の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－３７に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、演出パターンを６０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２５％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、９％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、６％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、演出パターンを２５％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、６０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、６％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、９％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、演出パターンを５０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、１０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。

【０８０１】
　また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、演出パターンを２０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、５０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、１０％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、演出パターンを２０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、３０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、３０％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、演出パターンを３０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、１５％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、３０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、５％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。
【０８０２】
　このように、本特徴部１５３ＳＧでは、設定値示唆演出がパターンＳＳ－１やパターンＳＳ－２にて実行されることで設定値が１～４のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターンＳＳ－３やパターンＳＳ－４にて実行されることによって設定値が５または６であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターンＳＳ－５にて実行される場合は、設定値が６であることが確定する。
【０８０３】
　図１１－３８は、図１１－３３に示す可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理（１５３ＳＧＳ２８０）を示すフローチャートである。図１１－３８に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する（１５３ＳＧＳ３１１）。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３１２）。
【０８０４】
　後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（１５３ＳＧＳ３１３）。具体的には、図１１－３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、４０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、７０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、２５％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、５％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。
【０８０５】
　つまり、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行とタイマ演出の実行とが同一割合で決定される一方で、可変表示結果がはずれである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行がタイマ演出の実行よりも高い割合で決定される、つまり、タイマ演出の大当り期待度がキャラクタ演出の大当り期待度よりも高く設定されている。
【０８０６】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（１５３ＳＧＳ３１４）。具体的には、図１１－３９（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、３０％の割合で前部可変表示中示

唆演出の非実行を決定し、０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、７０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、８０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、２０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

そして、図１１－３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５３ＳＧＳ３１３または１５３ＳＧＳ３１４の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３１５）。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３１６）。

【０８１０】

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

【０８１１】

尚、１５３ＳＧＳ３１７の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図１１－３９（Ｃ）に示すように、パターンＣＳ－１及びパターンＣＳ－２の計２個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンＣＳ－１は、画像表示装置５において図示しないキャラクタＡを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターンＣＳ－２は、画像表示装置５において図示しないキャラクタＢを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合がパターンＣＳ－１よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）である。

【０８１２】

このため、１５３ＳＧＳ３１７の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－４０（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを２０％の割合でパターンＣＳ－１に決定し、８０％の割合でパターンＣＳ－２に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを８０％の割合でパターンＣＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＣＳ－２に決定する。

【０８１３】

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

【０８１４】

１５３ＳＧＳ３１８の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図

１１－３９（Ｃ）に示すように、パターンＴＳ－１及びパターンＴＳ－２の計２個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンＴＳ－１は、画像表示装置５において可変表示結果が大当りとなる割合がキャラクタ演出のパターンＣＳ－１やパターンＣＳ－２よりも高いことを示唆する（大当り期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタＸの画像とともに２５秒間に亘って示唆する演出であり、パターンＴＳ－２は、画像表示装置５において可変表示結果が大当りとなる割合がキャラクタ演出のパターンＣＳ－１やパターンＣＳ－２よりも高いことを示唆する（大当り期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタＹの画像とともに２５秒間に亘って示唆する演出である（図１１－４０（Ｃ）及び図１１－４２（Ｄ）及び図１１－４２（Ｅ）参照）。

【０８１５】

このため、１５３ＳＧＳ３１８の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－４０（Ｂ）に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当り示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、８０％の割合でパターンＴＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＴＳ－２に決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、８０％の割合でパターンＴＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＴＳ－２に決定する。

【０８１６】

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

【０８１７】

以上、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、図１１－３９（Ｄ）に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるようになっている。

【０８１８】

図１１－３３～図１１－４１に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理（Ｓ１７２）において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理（Ｓ１７２）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を－１していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が０になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理（Ｓ１７２）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

【０８１９】

尚、図１１－４１（Ａ）及び図１１－４１（Ｂ）に示すように、本特徴部１５３ＳＧにおける後部可変表示中示唆演出としての大当り示唆演出や設定示唆演出は、リーチ演出の実行期間中において非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い期間である７秒間に亘って実行される。このため、仮に遊技者が画像表示装置５から一瞬目を離したとして

も、遊技者が大当り示唆演出や設定示唆演出を見逃してしまうことを防ぐことが可能となっている。

【０８２０】

次に、本特徴部１５３ＳＧにおける可変表示中の演出態様について図１１－４２～図１１－４４にもとづいて説明する。先ず、図１１－４２（Ａ）及び図１１－４２（Ｂ）に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターンγまたは表示パターンδに決定されると、第１保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｕにおいて、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

【０８２１】

そして、図１１－４２（Ｃ）～図１１－４２（Ｅ）に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターンＴＳ－１である場合は、図１１－４２（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の左部においてキャラクタＸの画像１５３ＳＧ００５Ｘが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である２５秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターンＴＳ－２である場合は、図１１－４２（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の左部においてキャラクタＹの画像１５３ＳＧ００５Ｙが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である３０秒間のタイマの更新表示が開始される。

【０８２２】

次いで、図１１－４３（Ｆ）～図１１－４３（Ｈ）に示すように、後部可変表示中示唆演出までのタイマの更新表示とともに可変表示が進行すると、スーパーリーチ演出が開始される。そして、該スーパーリーチ演出の実行中にタイマが０秒に到達する（タイマ演出が終了する）と、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出または設定示唆演出が開始される。

【０８２３】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターンＡＳ－１であれば、図１１－４３（Ｉ）に示すように、画像表示装置５において「チャンス！」等の大当り期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンＡＳ－２であれば、図１１－４３（Ｊ）に示すように、画像表示装置５において「熱い！」等の大当り期待度がパターンＡＳ－１よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンＡＳ－３であれば、図１１－４３（Ｋ）に示すように、画像表示装置５において「激アツ！」等の大当り期待度がパターンＡＳ－２よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

【０８２４】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図１１－４４（Ｌ）～図１１－４４（Ｐ）に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターンＳＳ－１～パターンＳＳ－４である場合は、画像表示装置５においてそれぞれで異なるキャラクタの設定値示唆画像１３１ＳＧ００５Ｈ、１３１ＳＧ００５Ｉ、１３１ＳＧ００５Ｊ、１３１ＳＧ００５Ｋが表示されることで、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターンＳＳ－５である場合は、パターンＳＳ－１～パターンＳＳ－４において画像表示装置５に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像１３１ＳＧＳ００５Ｌが画像表示装置５において表示される。

【０８２５】

以上のように、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行され

るようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることが出来るようになっている。つまり、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおける青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

【０８２６】

以上、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧにおいては、大当り期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当り期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図１１－３９（Ｄ）に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高いことによって可変表示結果が大当りとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【０８２７】

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

【０８２８】

尚、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示（図１１－４２（Ｄ）及び図１１－４２（Ｅ）参照）により明確に報知する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない（大凡の期間のみを示唆する）ようにしてもよい。

【０８２９】

更に、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－４２（Ｄ）及び図１１－４２（Ｅ）に示すように、タイマ演出を画像表示装置５での画像表示にて実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５での画像表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の発光、画像表示装置５以外の表示手段での表示のうちいずれか１の態様また複数の態様を組み合わせて実行してもよい。

【０８３０】

また、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－４３（Ｈ）及び図１１－４４（Ｌ）に示すように、タイマ演出として画像表示装置５に表示されているタイマが０となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当り示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当り示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

【０８３１】

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

【０８３２】

更に、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、前部可変表示中示唆演出としてタイマ

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

【０８３３】

また、図１１－４０（Ｂ）及び図１１－４０（Ｃ）に示すように、タイマ演出の演出パターンとしては、演出期間が２５秒であるパターンＴＳ－１と演出期間が３０秒であるパターンＴＳ－２とが設けられており、タイマ演出がパターンＴＳ－２にて実行される場合はタイマ演出がパターンＴＳ－１にて実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出がパターンＴＳ－２にて実行される場合はタイマ演出がパターンＴＳ－１にて実行される場合よりも長期間に亘って設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【０８３４】

また、図１１－４１に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【０８３５】

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

【０８３６】

また、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－３１及び図１１－３５に示すように、先読予告として保留記憶表示の表示態様を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様等にて表示可能な保留表示予告演出を実行可能であり、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が３や４）に対応する可変表示では、表示態様が白色の四角形や星形である保留記憶表示（保留表示フラグの値が１や２）に対応する可変表示よりも高い割合で設定示唆演出の実行を決定可能となっているの。このため、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が３や４）に対応する可変表示では、可変表示結果が大当りとなるか否かに遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【０８３７】

また、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－４２及び図１１－４４に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示に対した遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【０８３８】

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

【０８３９】

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

【０８４０】
　また、図１１－３２に示すように、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されているので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることで保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも遊技者を注目させることができ、技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。
【０８４１】
　また、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合が、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも高く設定してもよいし、また、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合と先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。
【０８４２】
　また、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようになっているので、遊技者は、設定示唆演出の開始前からスマートフォン等の形態端末を準備することができるので、遊技者による設定示唆演出の撮影の成功率を高めることができる。
【０８４３】
　尚、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促す形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力や画像表示装置５におけるメッセージ画像の表示等により別途遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようにしてもよい。
【０８４４】
　また、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターンγと保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターンδとで保留表示予告演出を実行可能であり、図１１－３５（Ａ）に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が３である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が４である場合）とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。
【０８４５】
　尚、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が開始するまで該保留記憶表示の表示態様が変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の表示態様が青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよいし、また、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として継続して表示しておき、該アクティブ表示の表示態様を青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよい。このようにすることで、可変表示が終

了するまで設定示唆演出が実行されるか否かについて遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８４６】

また、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－３３に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能となっており、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがないので、短い可変表示期間中に設定示唆演出が実行されることを抑え、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【０８４７】

また、図１１－４１に示すように、設定示唆演出の実行期間は短縮非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い７秒に設定されているので、スーパーリーチの可変表示中（リーチ演出の実行中）において遊技者による設定示唆演出の見逃しを一層防ぐことができる。

【０８４８】

また、図１１－３２に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０８４９】

また、図１０－３２に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがないので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されたことによって遊技者が注目していたにもかかわらず、該保留記憶表示に対応する可変表示が非リーチやノーマルリーチ等の可変表示であったことによって設定示唆演出が実行されることなく興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０８５０】

また、図１１－３３～図１１－４１に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

【０８５１】

（特徴部１５３ＳＧの変形例）

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

【０８５２】

例えば、前記実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－３９（Ｄ）に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるよう設定されているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１５３ＳＧ－１として図１１－４５に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する割合が前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定する割合よりも低く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、前部可変表示中

示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される用に設定されてもよい。

【０８５３】

また、前記実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、先読予告として、画像表示装置５の第１保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｕにおいて保留記憶表示を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様にて表示する保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１５３ＳＧ－２として図１１－４６（Ａ）及び図１１－４６（Ｂ）に示すように、第１保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｕにおいて保留記憶表示が表示されているときに画像表示装置５において第１保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１５３ＳＧ００５Ｕに所定の演出画像１５３ＳＧ００５Ｅが重複する場合は、少なくとも青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を該演出画像１５３ＳＧ００５Ｅよりも優先して表示する（青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像１５３ＳＧ００５Ｅによって隠蔽されないように表示する）ようにしてもよい。このようにすることで、青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像１５３ＳＧ００５Ｅに遮られてしまうことによって遊技者が青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を見逃してしまうことを防ぐことができる。

【０８５４】

また、前記実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、スーパーリーチの可変表示中にのみ７秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１５３ＳＧ－３として図１１－４７（Ａ）及び図１１－４７（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を７秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間（例えば、図１１－４７（Ｃ）に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である３．７５秒～５．７５秒よりも短い３秒間）に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

【０８５５】

また、前記実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、図１１－３５（Ａ）に示すように、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１５３ＳＧ－４として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも１の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８５６】

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

【０８５７】

また、前記実施の形態の特徴部１５３ＳＧでは、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設

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

【０８５８】

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

【０８５９】

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

【０８６０】

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

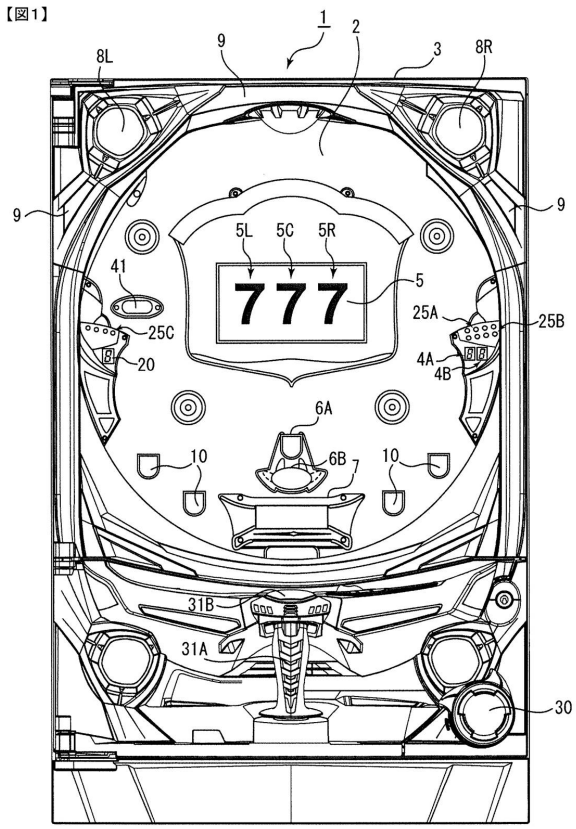
【０８６１】

（特徴部の関連付けに係る説明）

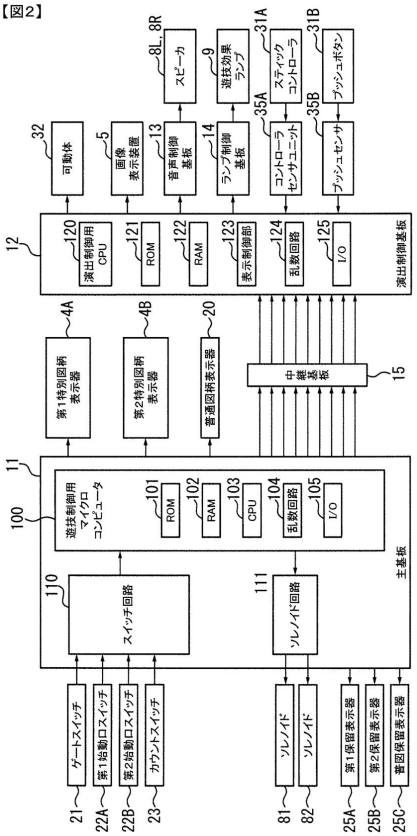
特徴部０７４ＡＫに関する構成、特徴部０７５ＡＫに関する構成、および特徴部１５３ＳＧに関する構成は、それぞれ他の特徴部に関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部０７４ＡＫや特徴部０７５ＡＫにおいて、モノクロ演出中の変化演出にて大当り期待度の高い表示態様に変化した場合には、特徴部１５３ＳＧのように設定示唆演出の実行割合が高いようにしてもよい。これによれば、比較的有利状態に制御される割合が高い演出が実行されたことにより、遊技者がその後の展開に注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【符号の説明】

【０８６２】
　　１　…　パチンコ遊技機
　　５　…　画像表示装置
　１１　…　主基板
　１２　…　演出制御基板
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
【図面】
【図１】

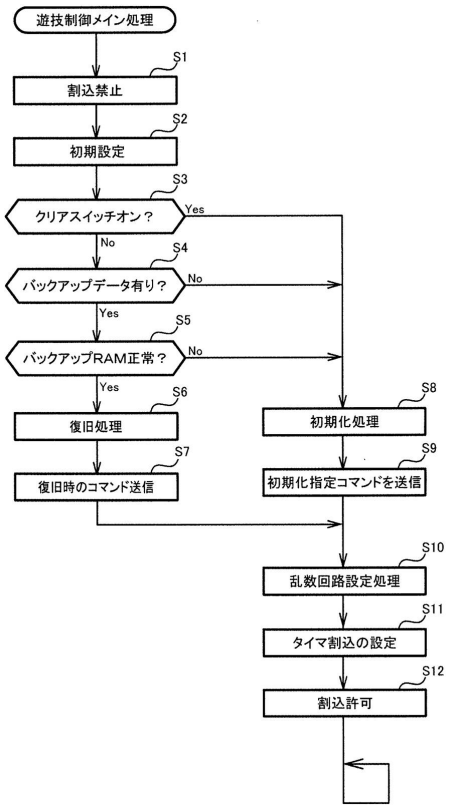


【図２】



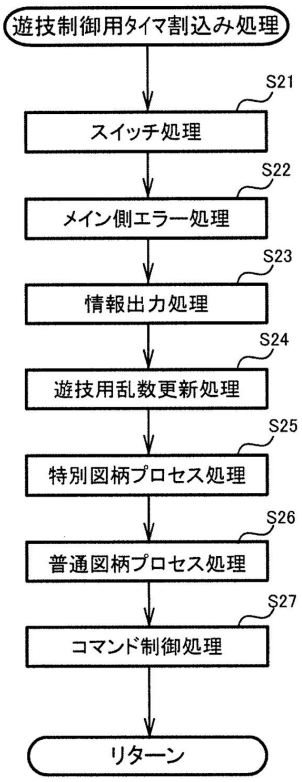
【図３】

【図3】



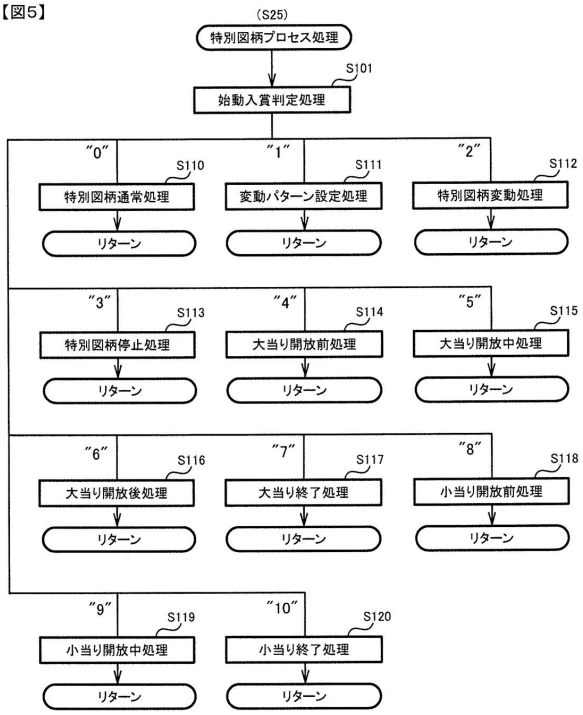
【図４】

【図4】



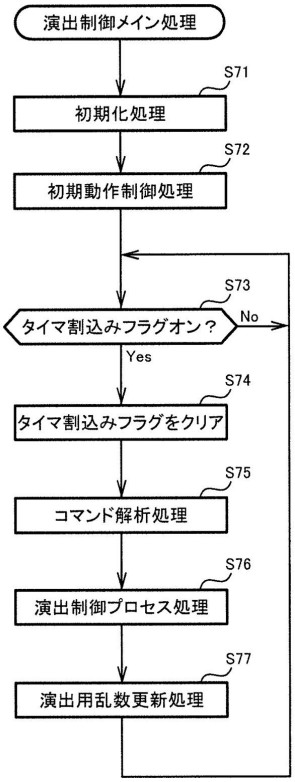
【図５】

【図5】



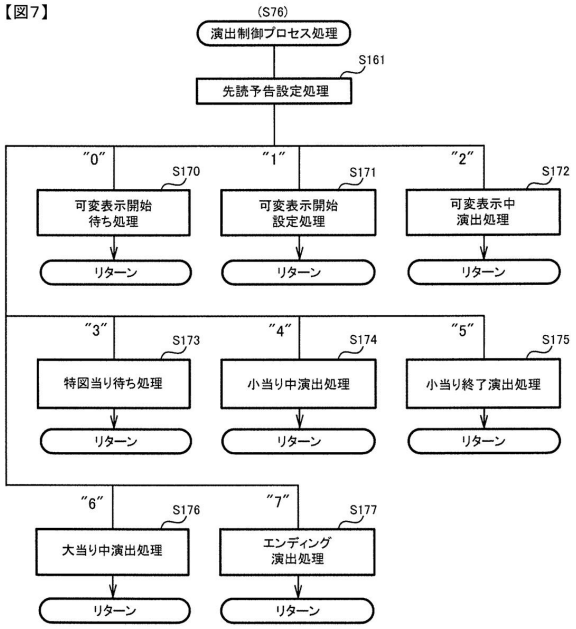
【図６】

【図6】



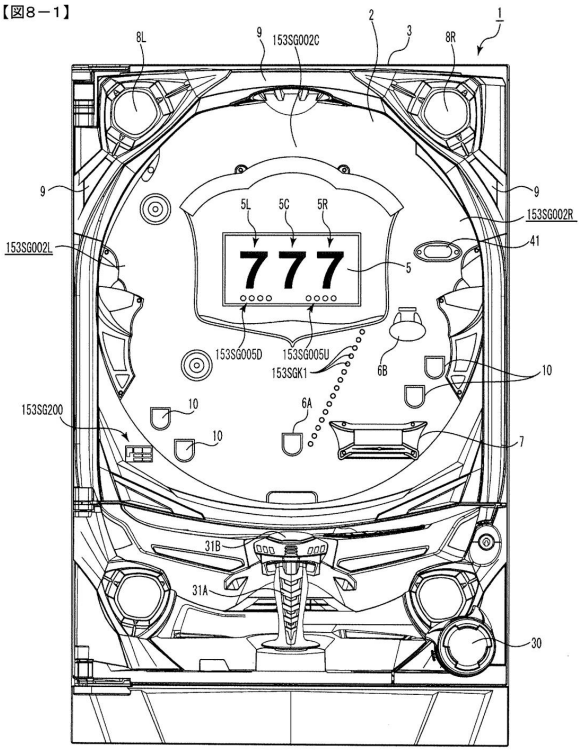
【図７】

【図7】



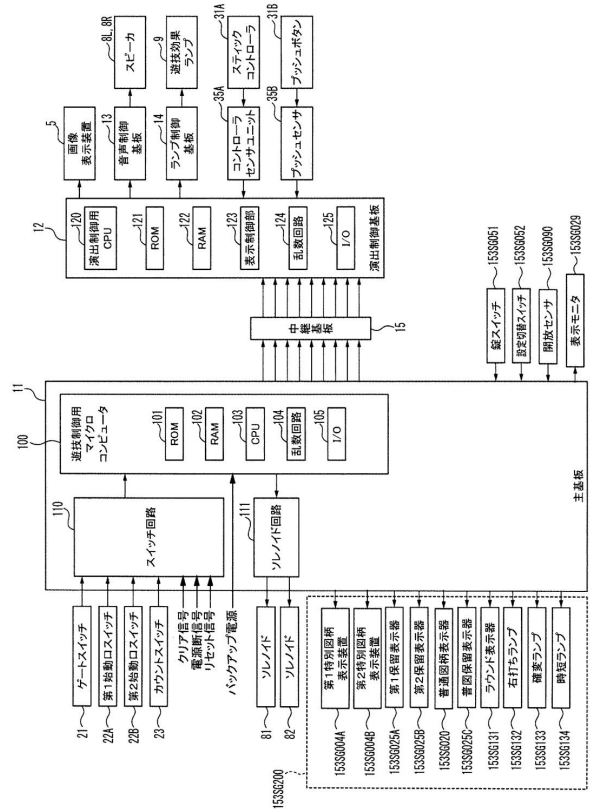
【図８－１】

【図8－1】



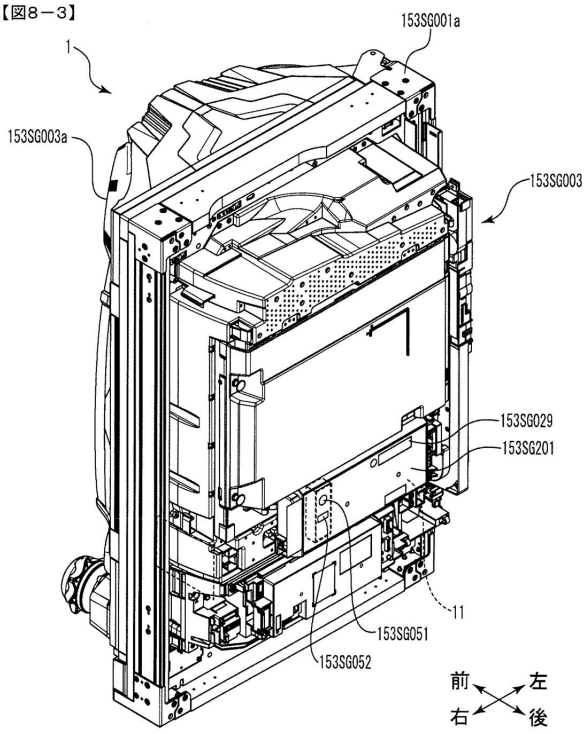
【図８－２】

【図8－2】



【図８－３】

【図8－3】



【図８－４】

【図8－4】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	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
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

（B）

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

【図８－５】

【図8－5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図８－６】

【図8－6】

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

【図８－７】

【図8－7】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237(確率:1/300)	1020～1253(確率:1/280)	1020～1272(確率:1/260)	1020～1292(確率:1/240)	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	1020～1237(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８－８】

【図8－8】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

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

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

【図８－９】

【図8－9】

大当り種別

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

【図８－１０】

【図8－10】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1～997

【図８－１１】

【図8－11】

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

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

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

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

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

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

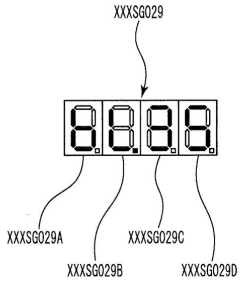
(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

【図８－１２】

【図8－12】

（Ａ）



（Ｂ）７セグ＋ドット

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

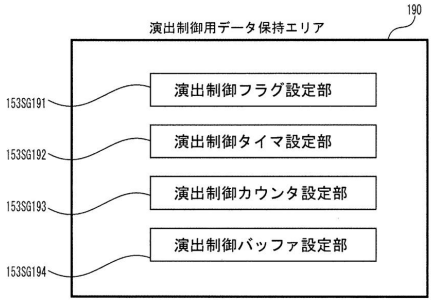
（Ｃ）ベース

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

【図８－１３】

【図8－13】

（Ａ）



（Ｂ）

153SG194A

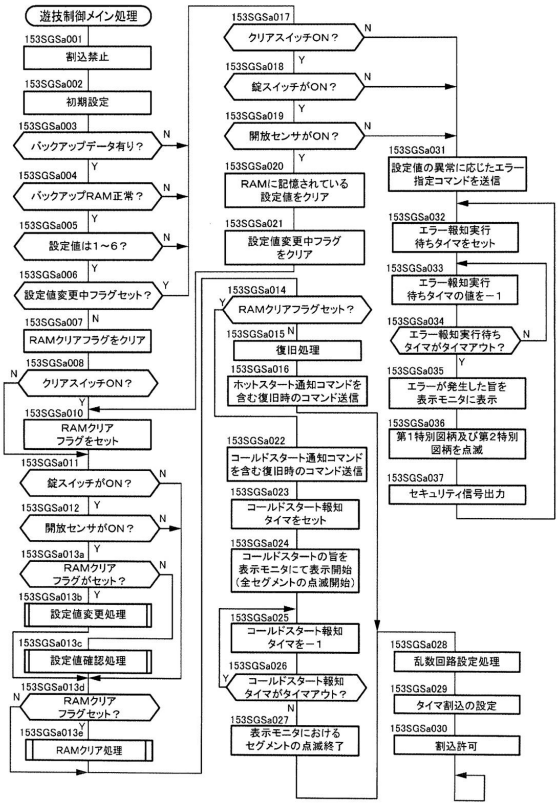
始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1－0	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1－1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1－2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1
	1－3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	—
	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"→☆
保留表示フラグ"3"→カメラ（青）
保留表示フラグ"4"→カメラ（赤）

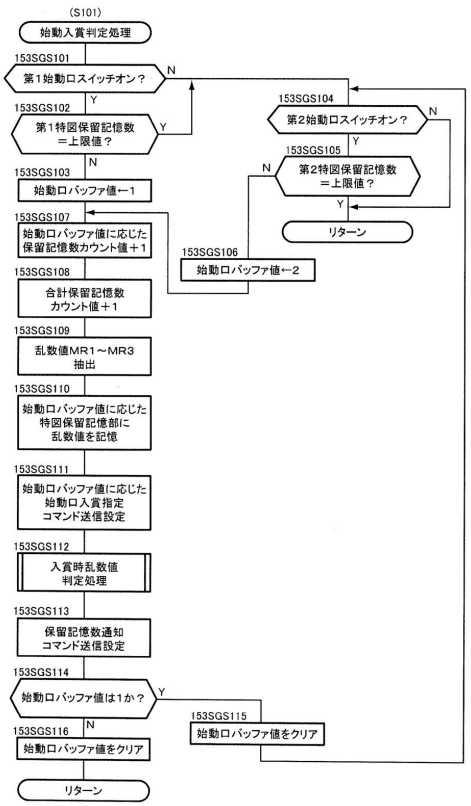
【図８－１４】

【図8－14】



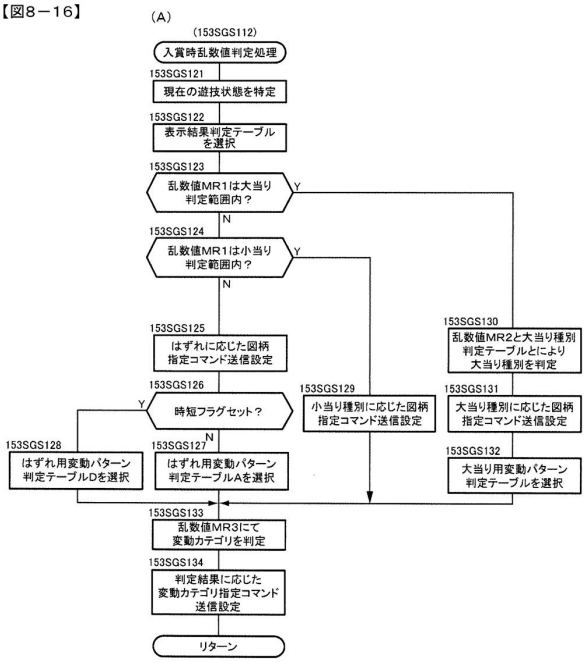
【図８－１５】

【図8－15】



【図８－１６】

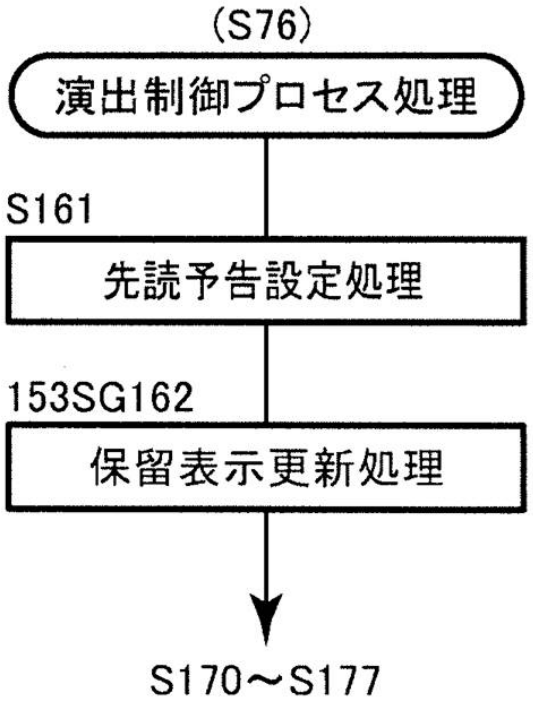
【図8－16】



MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

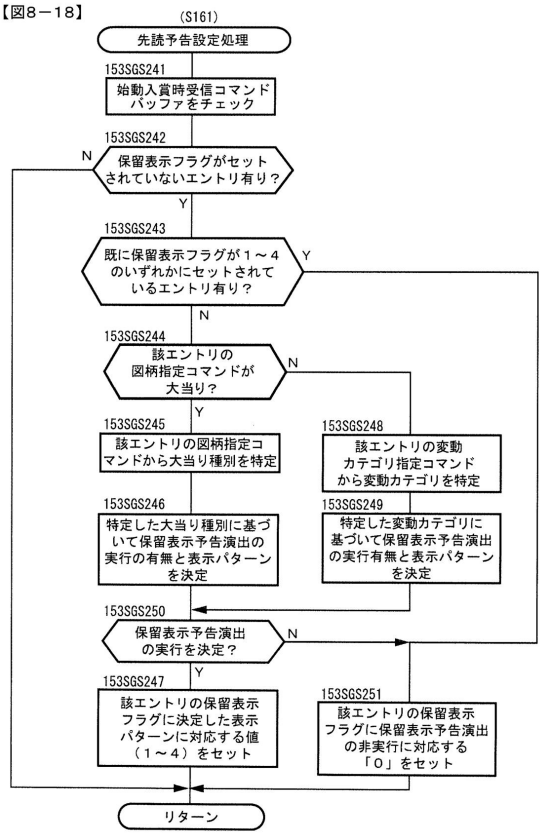
【図８－１７】

【図8－17】



【図８－１８】

【図8－18】



【図８－１９】

【図8－19】

（Ａ）表示パターン決定割合（大当りの場合）

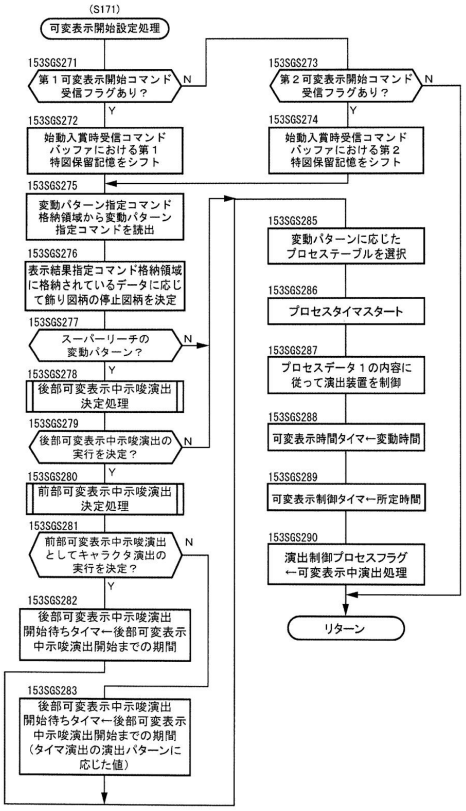
可変表示結果	保留表示予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
	○	◇	☆	カメラ（青）	カメラ（赤）
大当り（大当りＡ）	５％	５５％	２０％	１０％	１０％
大当り（大当りＢｏｒＣ）	５％	２０％	５５％	１０％	１０％

（Ｂ）表示パターン決定割合（はずれ・小当りの場合）

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

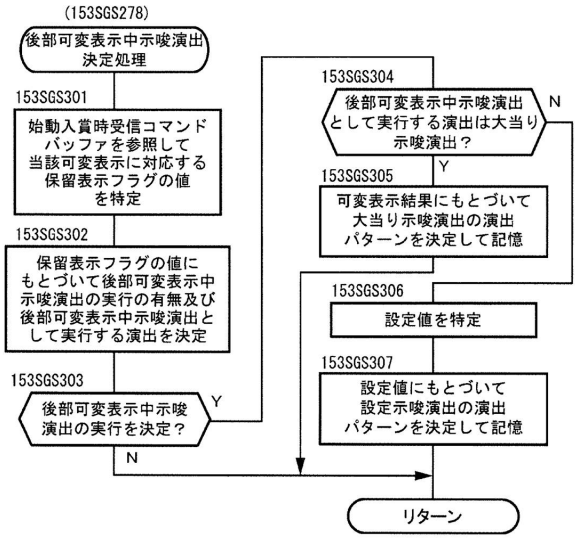
【図８－２０】

【図8－20】



【図８－２１】

【図8－21】



【図８－２２】

【図8－22】

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

保留表示フラグの値	非実行	大当り示唆演出	設定示唆演出
0	90%	10%	0%
1or2（表示パターンαor表示パターンβ）	50%	50%	0%
3（表示パターンγ）	30%	35%	35%
4（表示パターンδ）	0%	30%	70%

（Ｂ）大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

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

【図８－２３】

【図8－23】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図８－２４】

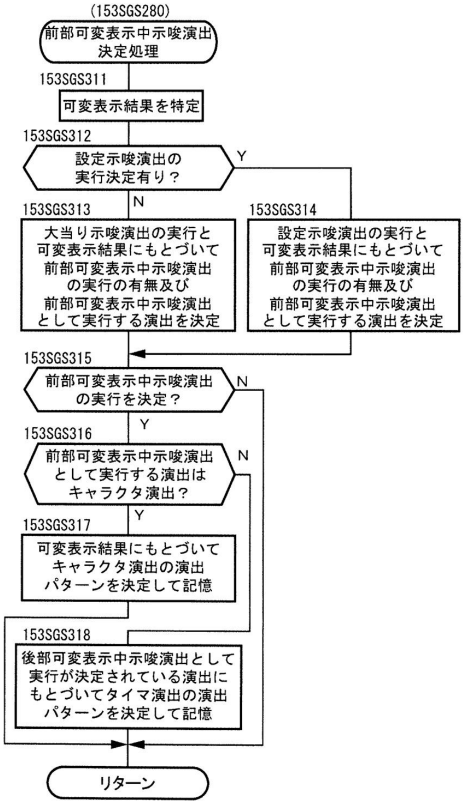
【図8－24】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図８－２５】

【図8－25】



【図８－２６】

【図8－26】

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

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

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

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

（Ｃ）キャラクタ演出とタイマ演出の演出パターン

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

（Ｄ）

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

【図８－２７】

【図8－27】

（Ａ）キャラクタ演出の演出パターン決定割合

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

（Ｂ）タイマ演出の演出パターン決定割合

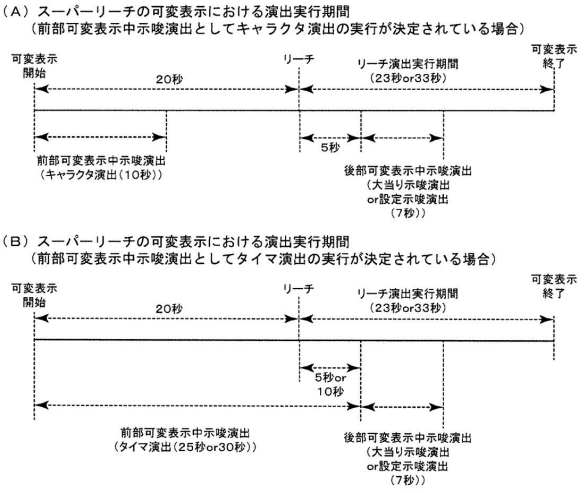
実行が決定されている後部可変表示中示唆演出	パターンTS－１	パターンTS－２
大当り示唆演出	80%	20%
設定示唆演出	20%	80%

（Ｃ）タイマ演出の各演出パターンの内容

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

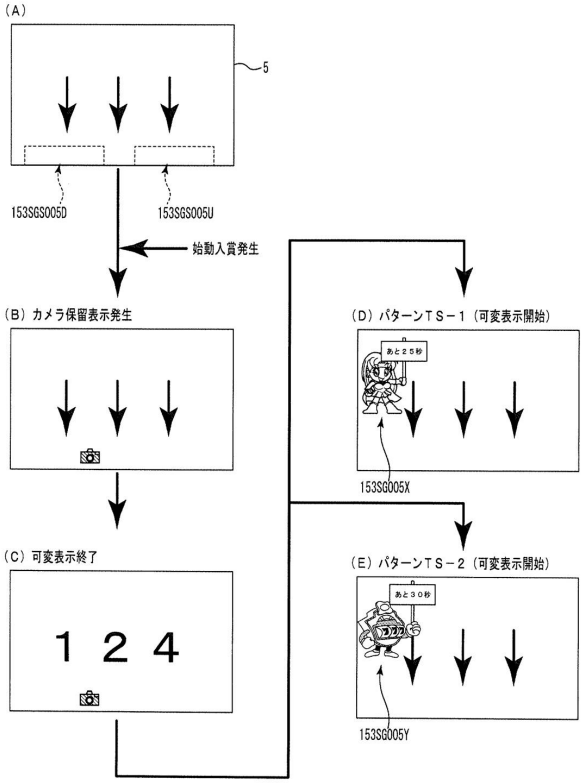
【図８－２８】

【図8－28】



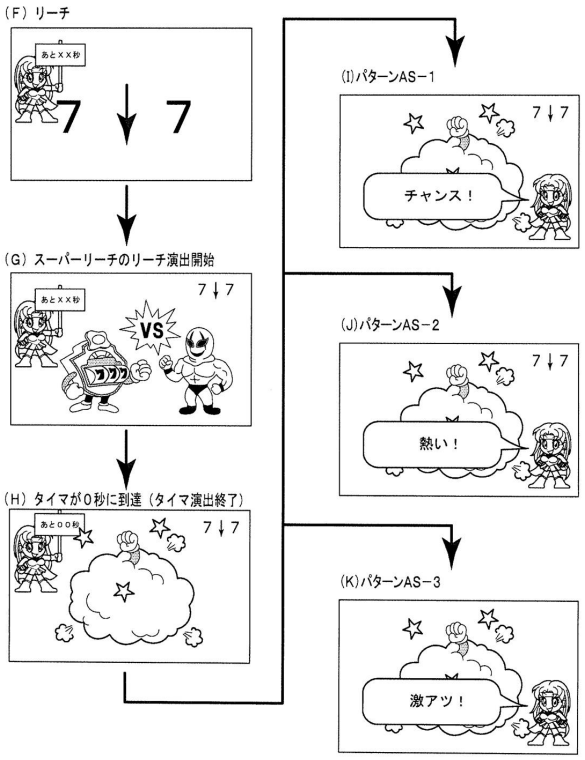
【図８－２９】

【図8－29】



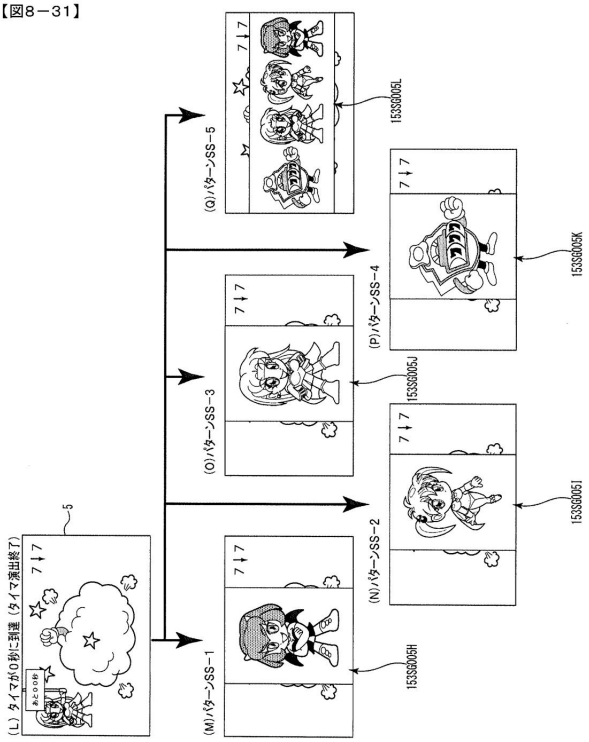
【図８－３０】

【図8－30】



【図８－３１】

【図8－31】



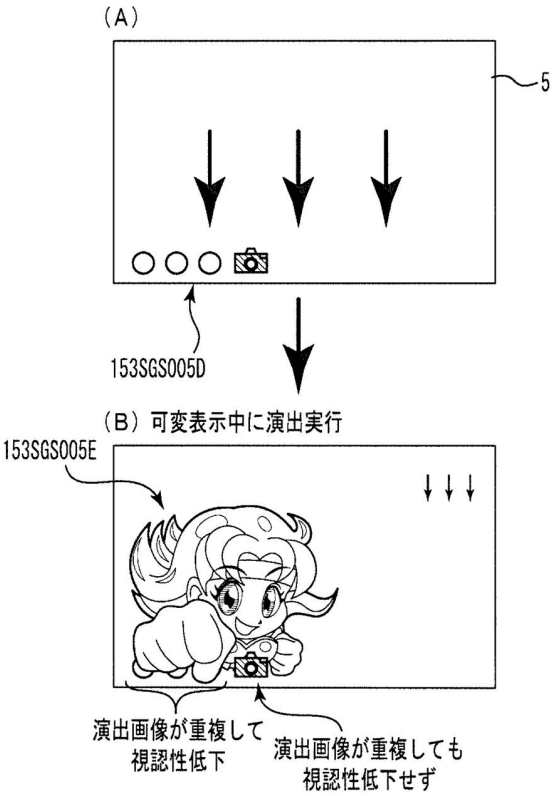
【図８－３２】

【図8－32】

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

【図８－３３】

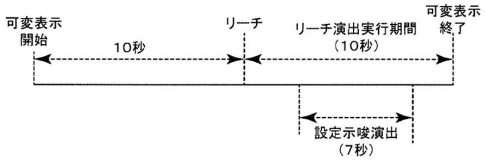
【図8－33】



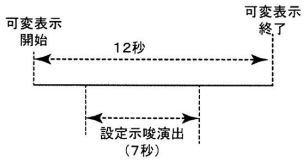
【図８－３４】

【図8－34】

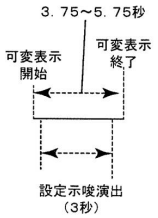
（A）ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



（B）非リーチ（短縮なし）の可変表示における演出実行期間

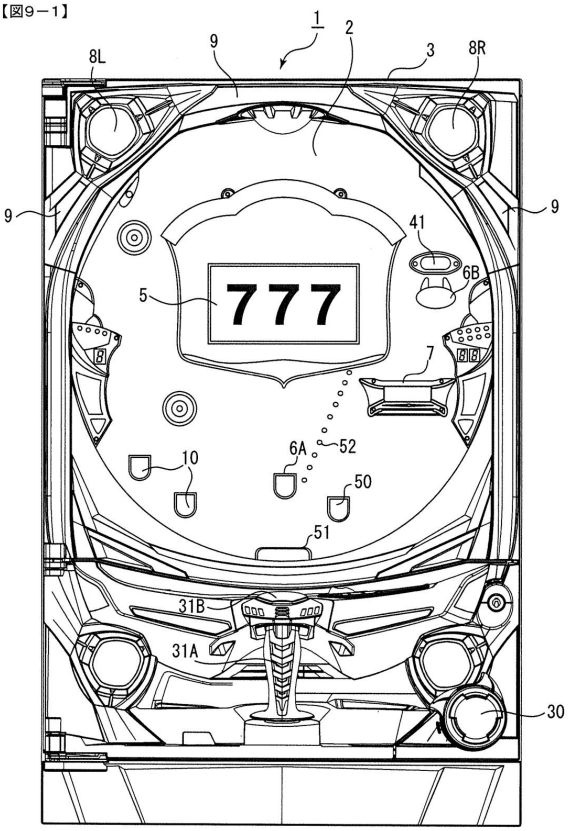


（C）短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



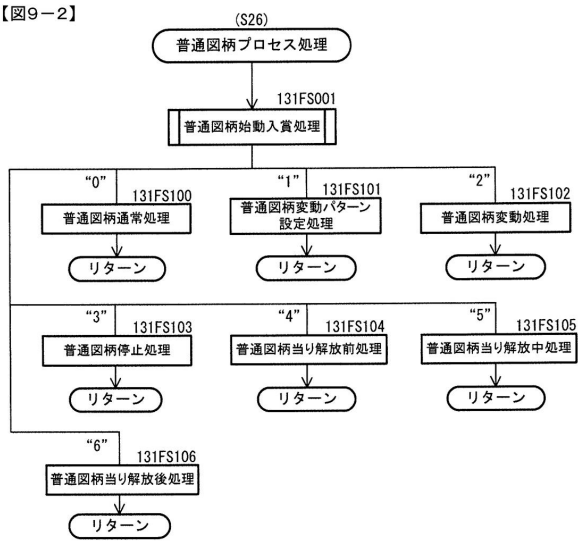
【図９－１】

【図9－1】



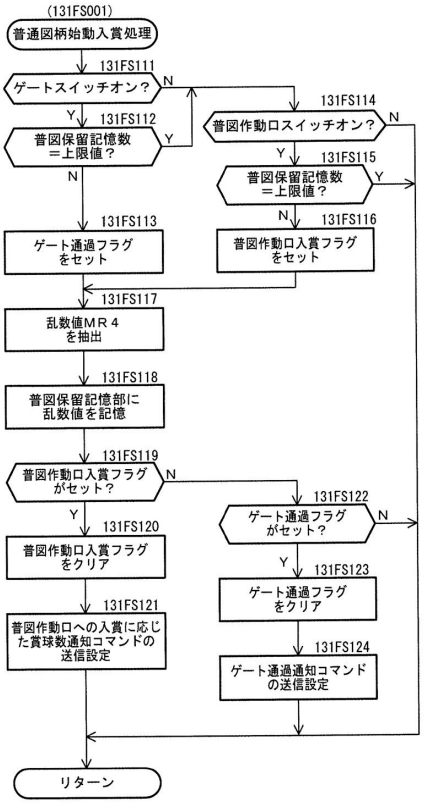
【図９－２】

【図9－2】



【図９－３】

【図9－3】



【図１０－１】

【図10－1】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

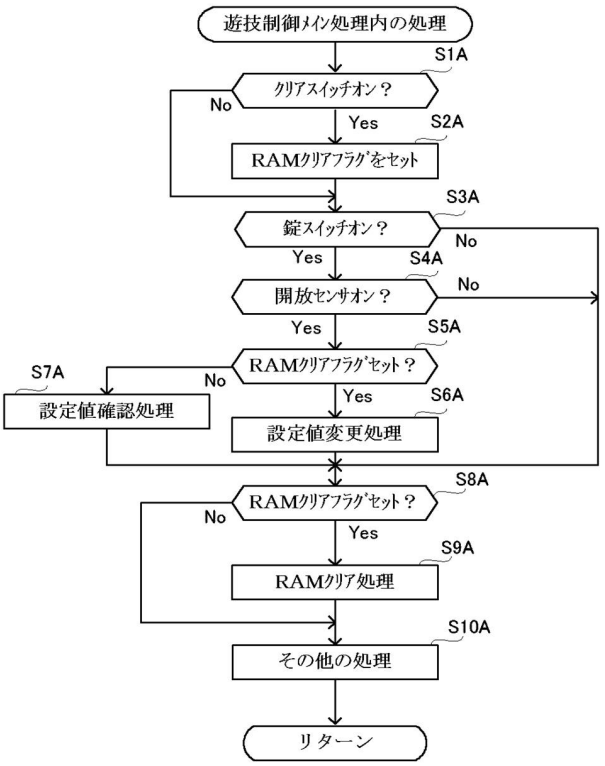
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	小当り	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	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）
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	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）
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	小当り	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

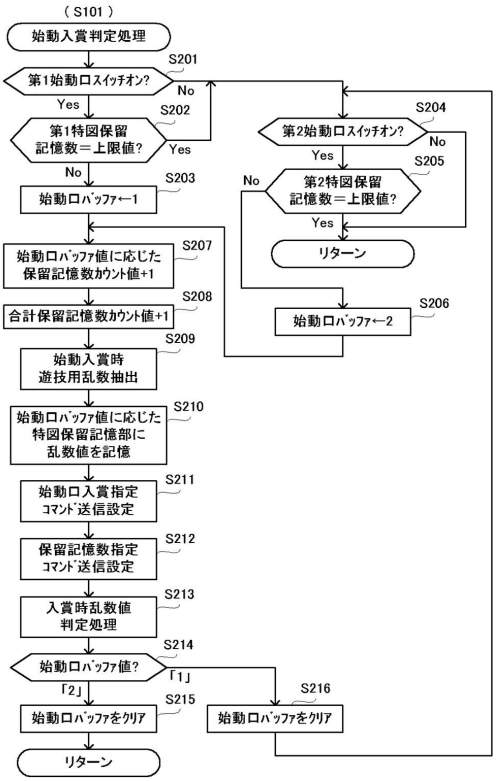
【図１０－２】

【図10－2】



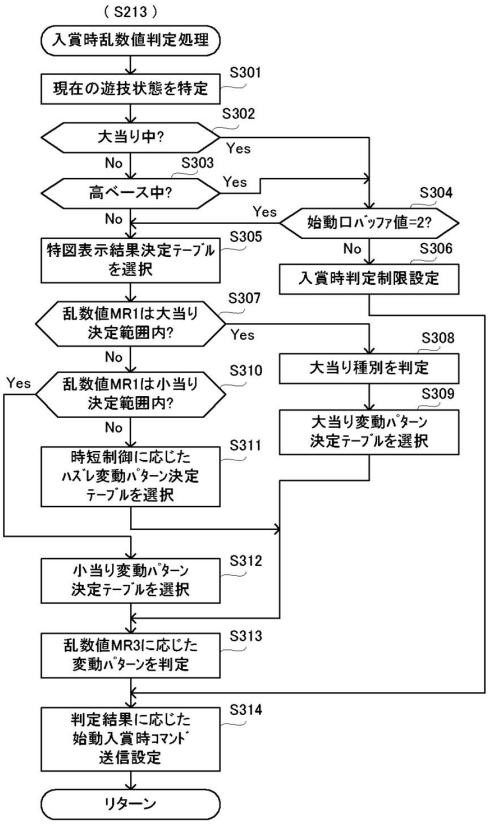
【図１１－１】

【図11－1】



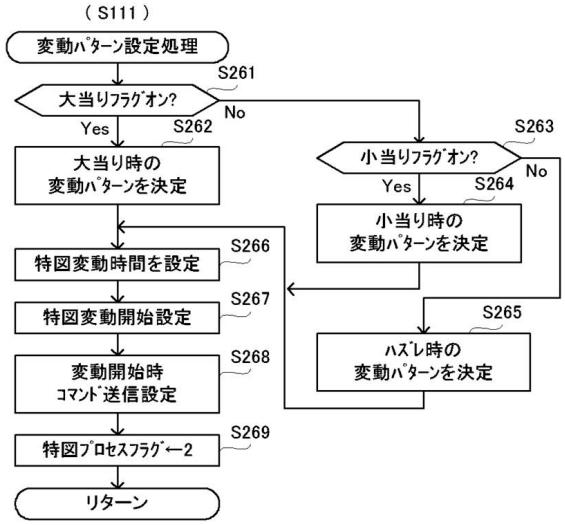
【図１１－２】

【図11－2】



【図１１－３】

【図11－3】



【図１１－４】

【図11－4】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-2	2000	短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-1	20000	ﾘｰﾁ:ﾉｰﾏﾙ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-2	35000	ﾘｰﾁ:ﾉｰﾏﾙ→ｽｰﾊﾟｰA(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-3	48000	ﾘｰﾁ:ﾉｰﾏﾙ→ｽｰﾊﾟｰB(ﾊｽﾞﾚ)
PB1-1	20000	ﾘｰﾁ:ﾉｰﾏﾙ(大当り)
PB1-2	35000	ﾘｰﾁ:ﾉｰﾏﾙ→ｽｰﾊﾟｰA(大当り)
PB1-3	48000	ﾘｰﾁ:ﾉｰﾏﾙ→ｽｰﾊﾟｰB(大当り)
PC1-1	11000	非ﾘｰﾁ(突確/小当り)
PC1-2	20000	ﾘｰﾁ:突確/小当り専用ﾘｰﾁ(突確/小当り)

【図１１－５】

【図11－5】

(A) 大当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	内容	決定割合(MR3)
確変/非確変	PB1-1	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)	5
	PB1-2	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(大当り)	25
	PB1-3	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(大当り)	70
突確	PC1-1	非ﾘｰﾁ(突確)	20
	PC1-2	ﾘｰﾁ:突確/小当り専用ﾘｰﾁ(突確)	80

(B) 小当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	内容	決定割合(MR3)
PC1-1	非ﾘｰﾁ(小当り)	75
PC1-2	ﾘｰﾁ:突確/小当り専用ﾘｰﾁ(小当り)	25

(C) ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(非時短状態)

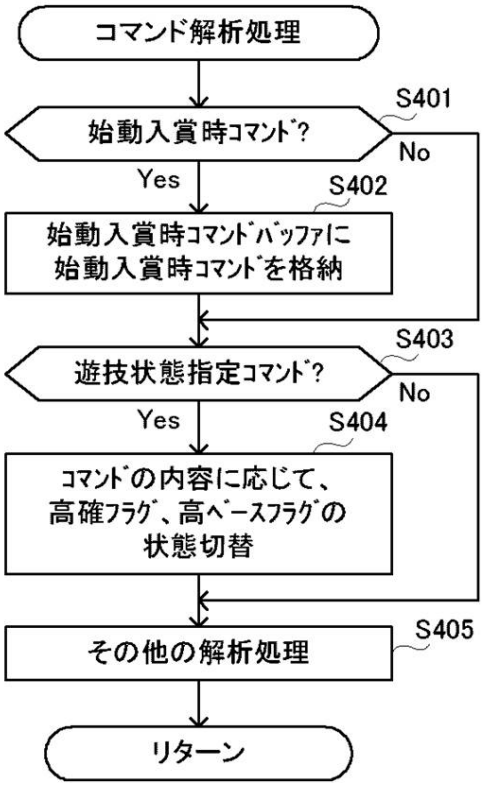
変動ﾊﾟﾀｰﾝ	内容	決定割合(MR3)
PA1-1	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	80
PA2-1	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	10
PB2-2	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(ﾊｽﾞﾚ)	6
PB2-3	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ)	4

(D) ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(時短状態)

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	内容	決定割合(MR3)
PA1-2	短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	88
PA2-1	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	8
PA2-2	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(ﾊｽﾞﾚ)	3
PA2-3	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ)	1

【図１１－６】

【図11－6】



【図１１－７】

【図11－7】

(A) 第1始動入賞時ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ

保留表示番号	第2始動口入賞指定	第2特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定結果指定	表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ
0 (ｱｸﾃｨﾌﾞ表示)	B100(H)	C104(H)	C402(H)	C532(H)	PT4-4-22
1	B100(H)	C103(H)	C401(H)	C522(H)	PT3-2-04
2	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
3	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
4	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0

(B) 第2始動入賞時ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ

保留表示番号	第1始動口入賞指定	第1特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定結果指定	表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ
0 (ｱｸﾃｨﾌﾞ表示)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
1	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
2	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
3	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0
4	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0

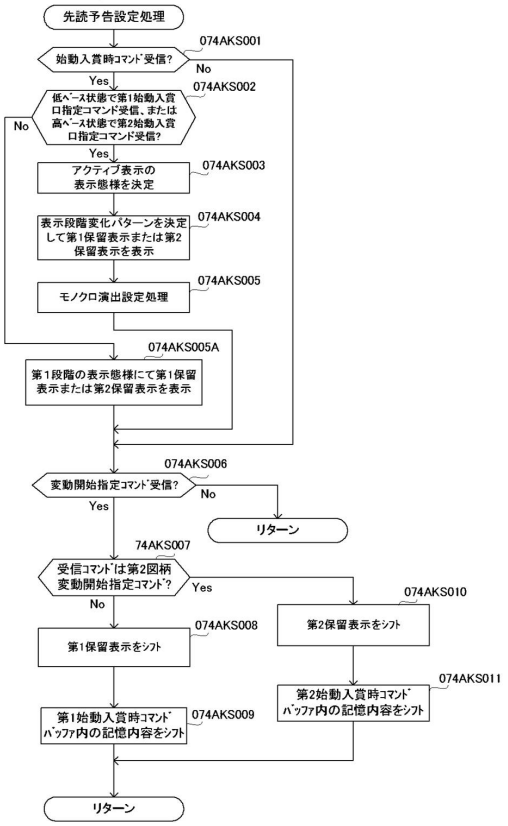
【図１１－８】

【図11－8】

受信ｺﾏﾝﾄﾞの名称	処理内容
変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ格納領域にｺﾏﾝﾄﾞを格納、変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
第1始動入賞口指定	第1始動入賞口指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ(S402)
第2始動入賞口指定	第2始動入賞口指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ(S402)
表示結果指定	表示結果指定ｺﾏﾝﾄﾞ格納領域にｺﾏﾝﾄﾞを格納
第1図柄変動開始指定	第1図柄変動開始指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
第2図柄変動開始指定	第2図柄変動開始指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
図柄確定指定	図柄確定指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
遊技状態指定	遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ(S404)
大当り開始指定	大当り開始指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
小当り開始指定	小当り開始指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
大入賞口開放中指定	大入賞口開放中指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
大入賞口開放後指定	大入賞口開放後指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
大当り終了指定	大当り終了指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
小当り終了指定	小当り終了指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶指定ｺﾏﾝﾄﾞ格納領域にｺﾏﾝﾄﾞを格納(S402)
第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶指定ｺﾏﾝﾄﾞ格納領域にｺﾏﾝﾄﾞを格納(S402)
図柄判定結果指定	図柄判定結果指定ｺﾏﾝﾄﾞ格納領域にｺﾏﾝﾄﾞを格納(S402)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定結果指定	変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定結果指定ｺﾏﾝﾄﾞ格納領域にｺﾏﾝﾄﾞを格納(S402)

【図１１－９】

【図11－9】 (S161)



【図１１－１０】

【図11－10】

ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様決定ﾃｰﾌﾞﾙ

可変表示結果	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様の決定割合			
	段階1(白)	段階2(青)	段階3(緑)	段階4(赤)
大当り(確変/非確変:16R)	15	25	50	10
大当り(突確)	10	20	60	10
ﾊｽﾞﾚ(ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ)/小当り	30	40	30	0
上記以外	100	0	0	0

【図１１－１１】

【図11－11】

(A) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ (保留数: 4 / ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様 : 段階1(白))

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様					決定割合		
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り(16R)	大当り(突確)	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT4-1-01	0	白	白	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ (保留数: 4 / ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様 : 段階2(青))

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様					決定割合		
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り(16R)	大当り(突確)	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT4-2-01	0	青	青	青	青	青	10	5	15
PT4-2-02	1	白	白	白	白	青	35	40	10
PT4-2-03	1	白	白	白	青	青	25	30	20
PT4-2-04	1	白	白	青	青	青	20	20	25
PT4-2-05	1	白	青	青	青	青	10	5	30

(C) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ (保留数: 4 / ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様 : 段階3(緑))

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様					決定割合		
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り(16R)	大当り(突確)	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT4-3-01	0	緑	緑	緑	緑	緑	7	3	15
PT4-3-02	1	白	白	白	白	緑	9	8	5
PT4-3-03	1	白	白	白	緑	緑	8	5	5
PT4-3-04	1	白	白	緑	緑	緑	8	4	15
PT4-3-05	1	白	緑	緑	緑	緑	8	3	20
PT4-3-06	1	青	青	青	青	緑	6	12	5
PT4-3-07	1	青	青	青	緑	緑	5	11	5
PT4-3-08	1	青	青	緑	緑	緑	4	10	15
PT4-3-09	1	青	緑	緑	緑	緑	3	9	15
PT4-3-10	2	白	白	白	青	緑	11	10	0
PT4-3-11	2	白	白	青	青	緑	10	9	0
PT4-3-12	2	白	青	青	青	緑	8	9	0
PT4-3-13	2	白	青	青	緑	緑	7	4	0
PT4-3-14	2	白	青	緑	緑	緑	6	3	0

【図１１－１２】

【図11－12】

(D) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ (保留数: 4 / ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様 : 段階4(赤))

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様					決定割合		
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り(16R)	大当り(突確)	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT4-4-01	0	赤	赤	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-02	1	白	白	白	白	赤	4	4	0
PT4-4-03	1	白	白	白	赤	赤	3	4	0
PT4-4-04	1	白	白	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-05	1	白	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-06	1	青	青	青	青	赤	4	4	0
PT4-4-07	1	青	青	青	赤	赤	3	4	0
PT4-4-08	1	青	青	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-09	1	青	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-10	1	緑	緑	緑	緑	赤	4	4	0
PT4-4-11	1	緑	緑	緑	赤	赤	3	4	0
PT4-4-12	1	緑	緑	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-13	1	緑	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-14	2	白	白	白	青	赤	5	3	0
PT4-4-15	2	白	白	青	青	赤	4	3	0
PT4-4-16	2	白	青	青	青	赤	3	3	0
PT4-4-17	2	白	白	青	赤	赤	2	3	0
PT4-4-18	2	白	青	青	赤	赤	2	3	0
PT4-4-19	2	白	青	赤	赤	赤	1	3	0
PT4-4-20	2	白	白	白	緑	赤	6	3	0
PT4-4-21	2	白	白	緑	緑	赤	6	3	0
PT4-4-22	2	白	緑	緑	緑	赤	5	3	0
PT4-4-23	2	白	白	緑	赤	赤	4	3	0
PT4-4-24	2	白	緑	緑	赤	赤	3	3	0
PT4-4-25	2	白	緑	赤	赤	赤	3	3	0
PT4-4-26	3	白	白	青	緑	赤	7	3	0
PT4-4-27	3	白	青	青	緑	赤	6	3	0
PT4-4-28	3	白	青	緑	緑	赤	6	3	0
PT4-4-29	3	白	青	緑	赤	赤	5	3	0

【図１１－１３】

【図11－13】

(A) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（保留数：3／ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様：段階1（白））

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り（16R）	大当り（突確）	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT3-1-01	0	白	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（保留数：3／ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様：段階2（青））

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り（16R）	大当り（突確）	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT3-2-01	0	青	青	青	青	15	20	25
PT3-2-02	1	白	白	白	青	35	30	15
PT3-2-03	1	白	白	青	青	30	30	25
PT3-2-04	1	白	青	青	青	20	20	35

(C) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（保留数：3／ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様：段階3（緑））

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り（16R）	大当り（突確）	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT3-3-01	0	緑	緑	緑	緑	10	10	19
PT3-3-02	1	白	白	白	緑	10	10	12
PT3-3-03	1	白	白	緑	緑	9	10	13
PT3-3-04	1	白	緑	緑	緑	8	10	14
PT3-3-05	1	青	青	青	緑	10	10	13
PT3-3-06	1	青	青	緑	緑	9	10	14
PT3-3-07	1	青	緑	緑	緑	8	10	15
PT3-3-08	2	白	白	青	緑	13	10	0
PT3-3-09	2	白	青	青	緑	12	10	0
PT3-3-10	2	白	青	緑	緑	11	10	0

【図１１－１４】

【図11－14】

(D) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（保留数：3／ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様：段階4（赤））

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り（16R）	大当り（突確）	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT3-4-01	0	赤	赤	赤	赤	8	12	0
PT3-4-02	1	白	白	白	赤	5	5	0
PT3-4-03	1	白	白	赤	赤	4	5	0
PT3-4-04	1	白	赤	赤	赤	3	5	0
PT3-4-05	1	青	青	青	赤	6	5	0
PT3-4-06	1	青	青	赤	赤	5	5	0
PT3-4-07	1	青	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-08	1	緑	緑	緑	赤	6	5	0
PT3-4-09	1	緑	緑	赤	赤	5	5	0
PT3-4-10	1	緑	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-11	2	白	白	青	赤	7	6	0
PT3-4-12	2	白	青	青	赤	6	6	0
PT3-4-13	2	白	青	赤	赤	6	6	0
PT3-4-14	2	白	白	緑	赤	8	6	0
PT3-4-15	2	白	緑	緑	赤	7	6	0
PT3-4-16	2	白	緑	赤	赤	6	6	0
PT3-4-17	3	白	青	緑	赤	10	7	0

【図１１－１５】

【図11－15】

(A) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（保留数：2／ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様：段階1（白））

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様			決定割合		
		保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り（16R）	大当り（突確）	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT2-1-01	0	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（保留数：2／ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様：段階2（青））

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様			決定割合		
		保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り（16R）	大当り（突確）	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT2-2-01	0	青	青	青	25	20	30
PT2-2-02	1	白	白	青	40	40	25
PT2-2-03	1	白	青	青	35	40	45

(C) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（保留数：2／ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様：段階3（緑））

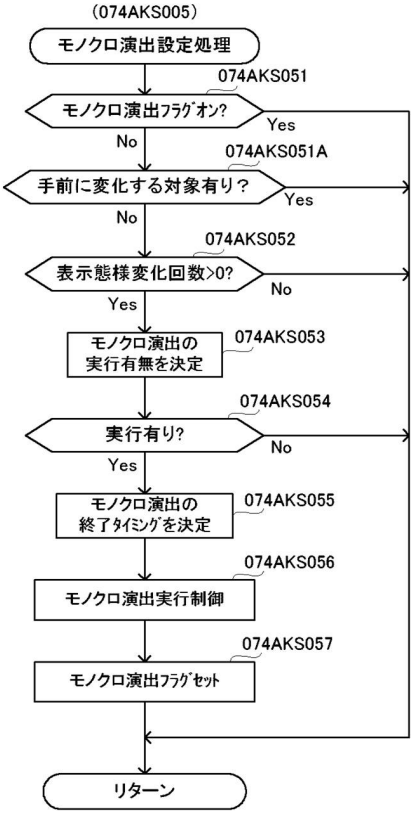
表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様			決定割合		
		保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り（16R）	大当り（突確）	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT2-3-01	0	緑	緑	緑	20	20	30
PT2-3-02	1	白	白	緑	9	15	10
PT2-3-03	1	白	緑	緑	11	15	15
PT2-3-04	1	青	青	緑	12	15	20
PT2-3-05	1	青	緑	緑	13	15	25
PT2-3-06	2	白	青	緑	25	20	0

(D) 表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（保留数：2／ｱｸﾃｨﾌﾞ表示態様：段階4（赤））

表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ	表示態様変化回数	表示態様			決定割合		
		保留表示番号2	保留表示番号1	ｱｸﾃｨﾌﾞ表示	大当り（16R）	大当り（突確）	ﾊｽﾞﾚ(SR)/小当り
PT2-4-01	0	赤	赤	赤	10	10	0
PT2-4-02	1	白	白	赤	10	10	0
PT2-4-03	1	白	赤	赤	9	10	0
PT2-4-04	1	青	青	赤	8	10	0
PT2-4-05	1	青	赤	赤	10	10	0
PT2-4-06	1	緑	緑	赤	9	10	0
PT2-4-07	1	緑	赤	赤	8	10	0
PT2-4-08	2	白	青	赤	13	10	0
PT2-4-09	2	白	緑	赤	12	10	0
PT2-4-10	2	青	緑	赤	11	10	0

【図１１－１６】

【図11－16】



【図１１－１７】

【図11－17】

可変表示結果	モノクロ演出実行有無の決定割合	
	実行有り	実行なし
大当り(確変/非確変:16R)	70	30
大当り(突確)	60	40
ﾊｽﾞﾚ(ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ)/小当り	50	50
上記以外	0	100

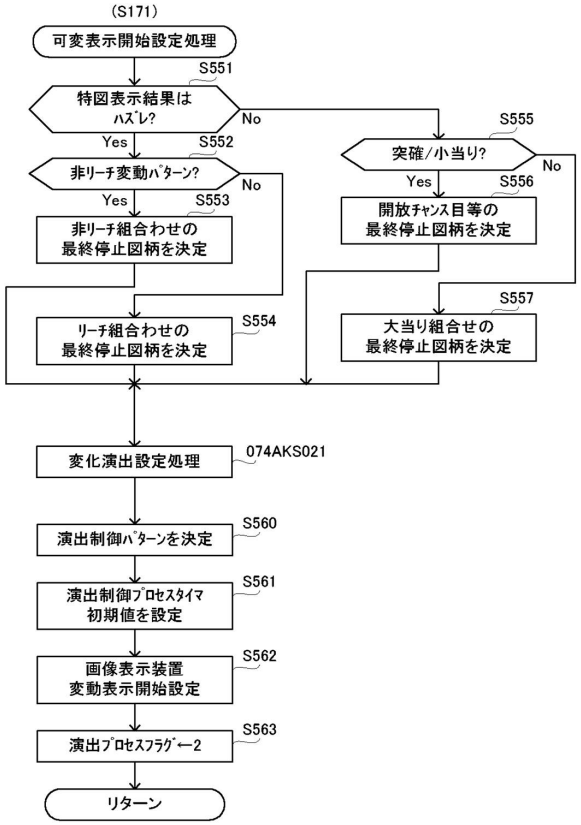
【図１１－１８】

【図11－18】

可変表示結果	終了ﾀｲﾐﾝｸﾞの決定割合		
	ﾀｲﾐﾝｸﾞ1	ﾀｲﾐﾝｸﾞ2	ﾀｲﾐﾝｸﾞ3
大当り(確変/非確変:16R)	10	25	65
大当り(突確)	20	40	40
ﾊｽﾞﾚ(ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ)/小当り	45	35	20
上記以外	0	0	0

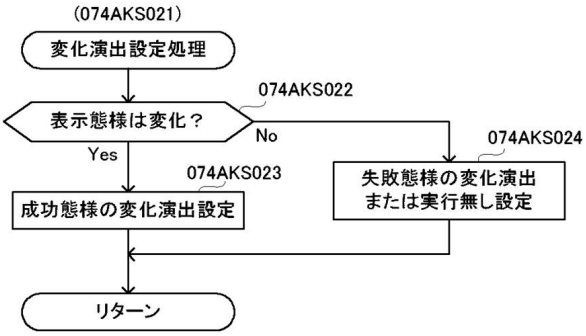
【図１１－１９】

【図11－19】

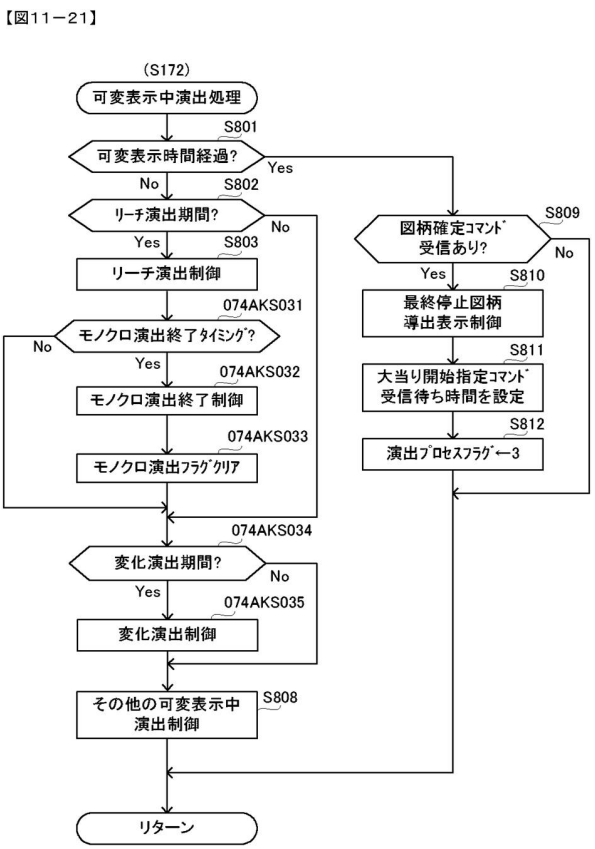


【図１１－２０】

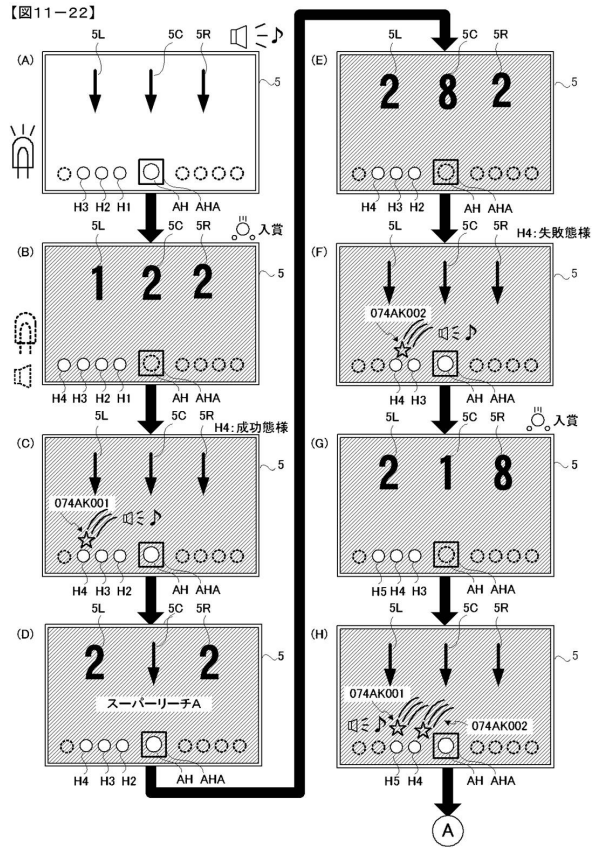
【図11－20】



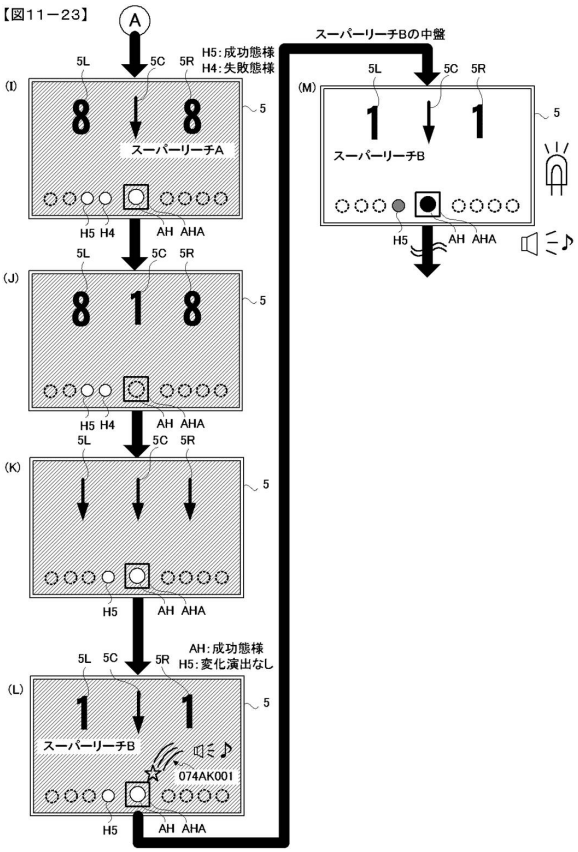
【図１１－２１】



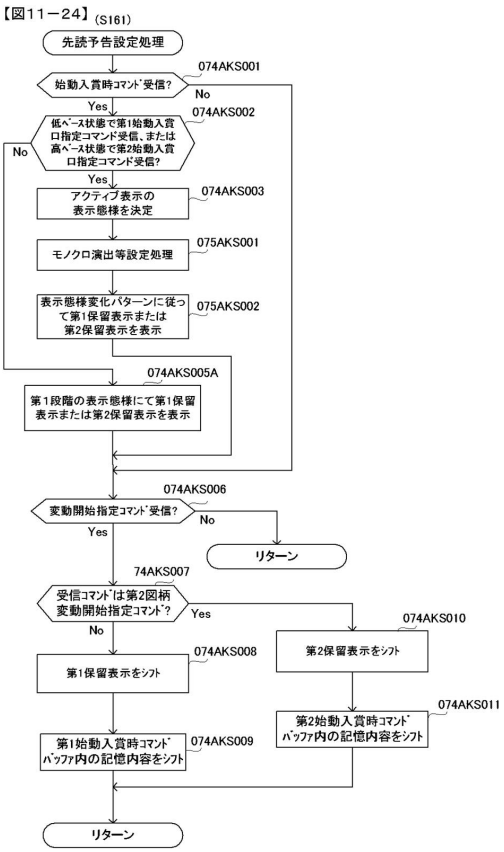
【図１１－２２】



【図１１－２３】

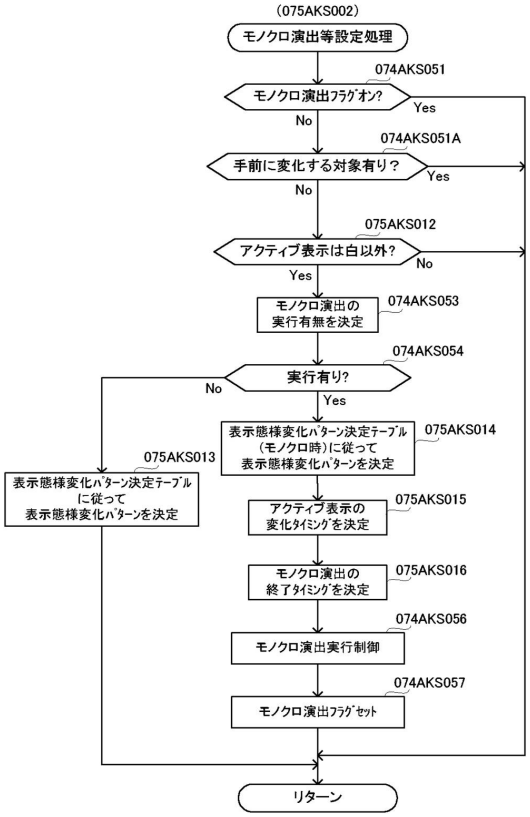


【図１１－２４】



【図１１－２５】

【図11－25】



【図１１－２６】

【図11－26】

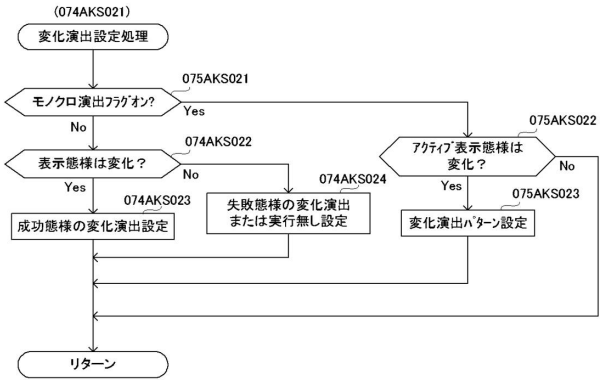
表示態様	保留数と表示態様変化ﾊﾟﾀｰﾝ		
	保留数4	保留数3	保留数2
赤	PT4-4-02	PT3-4-02	PT2-4-02
緑	PT4-3-02	PT3-3-02	PT2-3-02
青	PT4-2-02	PT3-2-02	PT2-2-02

(B)ｱｸﾃｨﾌﾞ表示変化ﾀｲﾐﾝｸﾞ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

アクティブ表示態様	変化ﾀｲﾐﾝｸﾞの決定割合		
	ﾀｲﾐﾝｸﾞA	ﾀｲﾐﾝｸﾞB	ﾀｲﾐﾝｸﾞC
段階4(赤)	10	40	50
段階3(緑)	20	50	30
段階2(青)	45	35	20

【図１１－２７】

【図11－27】



【図１１－２８】

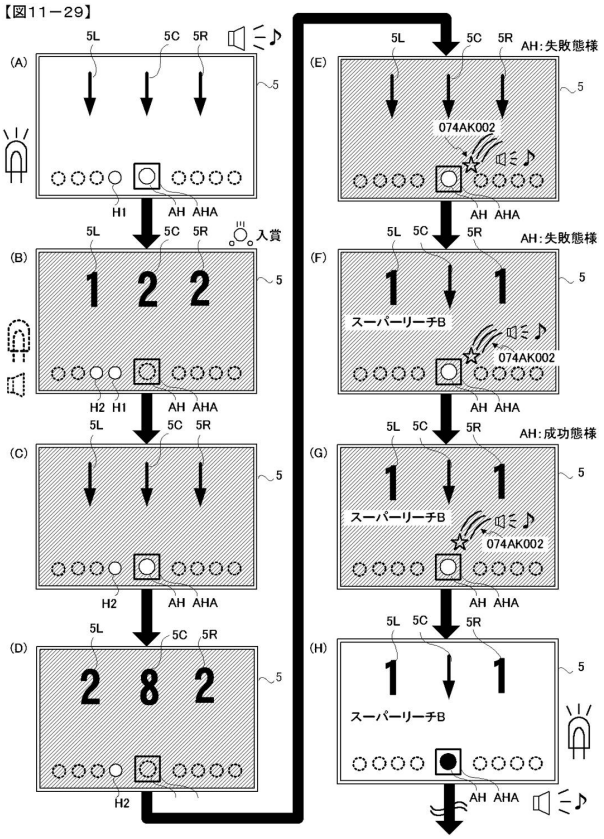
【図11－28】

変化パターン決定ﾃｰﾌﾞﾙ

変化演出ﾊﾟﾀｰﾝ (変化ﾀｲﾐﾝｸﾞ)	変化ﾀｲﾐﾝｸﾞと態様		
	ﾀｲﾐﾝｸﾞA	ﾀｲﾐﾝｸﾞB	ﾀｲﾐﾝｸﾞC
ﾊﾟﾀｰﾝ1(ﾀｲﾐﾝｸﾞC)	失敗	失敗	成功
ﾊﾟﾀｰﾝ2(ﾀｲﾐﾝｸﾞB)	失敗	成功	－
ﾊﾟﾀｰﾝ3(ﾀｲﾐﾝｸﾞA)	成功	－	－

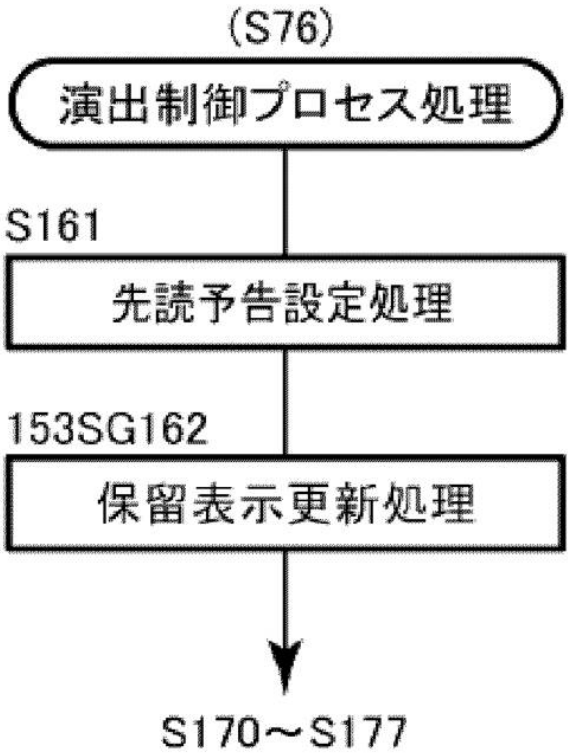
【図１１－２９】

【図11－29】



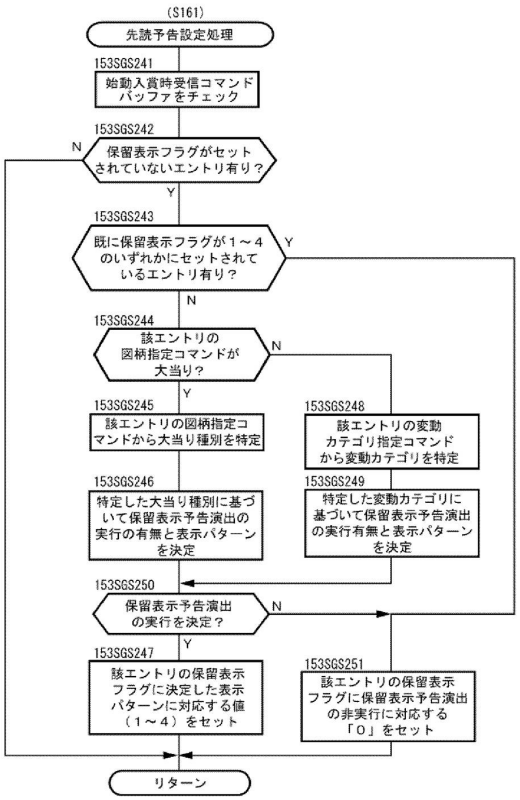
【図１１－３０】

【図11－30】



【図１１－３１】

【図11－31】



【図１１－３２】

【図11－32】

（Ａ）表示パターン決定割合（大当りの場合）

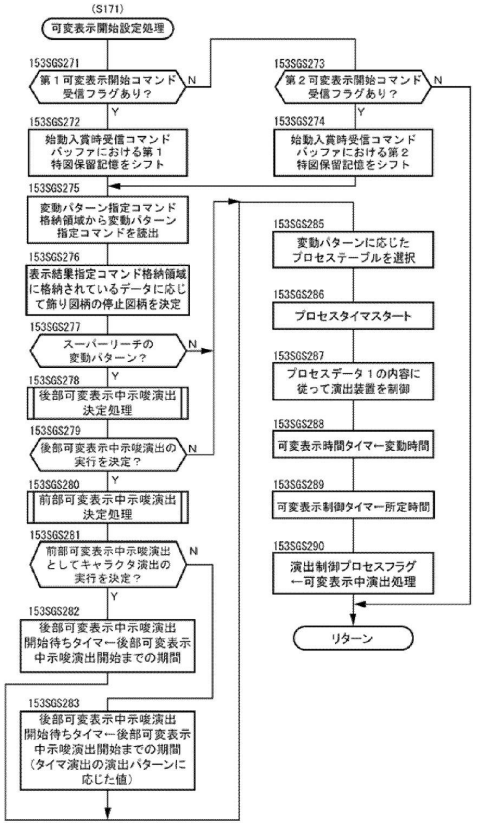
可変表示結果	保留表示予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
	○	◇	☆	カメラ（青）	カメラ（赤）
大当り（大当りＡ）	５％	５５％	２０％	１０％	１０％
大当り（大当りＢｏｒＣ）	５％	２０％	５５％	１０％	１０％

（Ｂ）表示パターン決定割合（はずれ・小当りの場合）

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

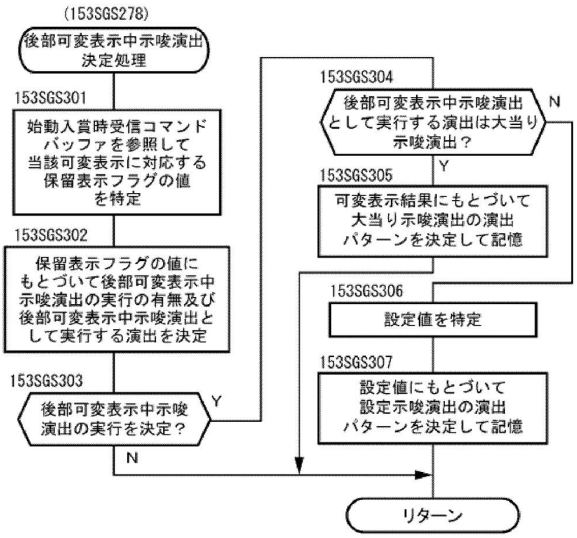
【図１１－３３】

【図11－33】



【図１１－３４】

【図11－34】



【図１１－３５】

【図11－35】

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

保留表示フラグの値	非実行	大当り示唆演出	設定示唆演出
0	90%	10%	0%
1or2（表示パターンαor表示パターンβ）	50%	50%	0%
3（表示パターンγ）	30%	35%	35%
4（表示パターンδ）	0%	30%	70%

（Ｂ）大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

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

【図１１－３６】

【図11－36】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図１１－３７】

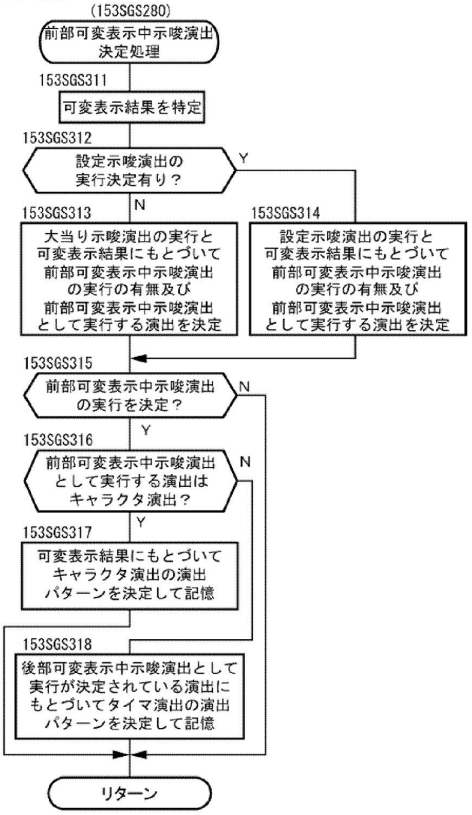
【図11－37】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

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

【図１１－３８】

【図11－38】



【図１１－３９】

【図11－39】

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

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

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

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

（Ｃ）キャラクタ演出とタイマ演出の演出パターン

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

（Ｄ）

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

【図１１－４０】

【図11－40】

（Ａ）キャラクタ演出の演出パターン決定割合

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

（Ｂ）タイマ演出の演出パターン決定割合

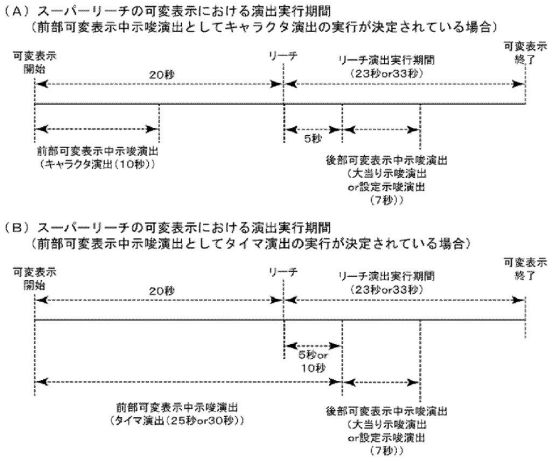
実行が決定されている後部可変表示中示唆演出	パターンTS－1	パターンTS－2
大当り示唆演出	80%	20%
設定示唆演出	20%	80%

（Ｃ）タイマ演出の各演出パターンの内容

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

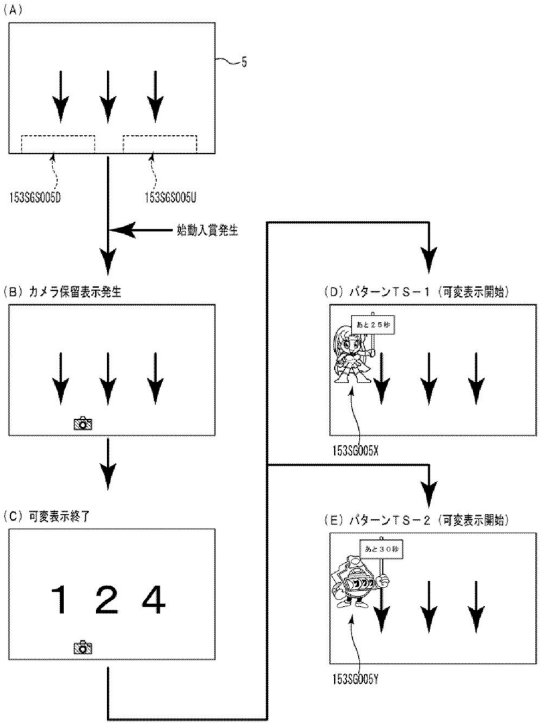
【図１１－４１】

【図11－41】



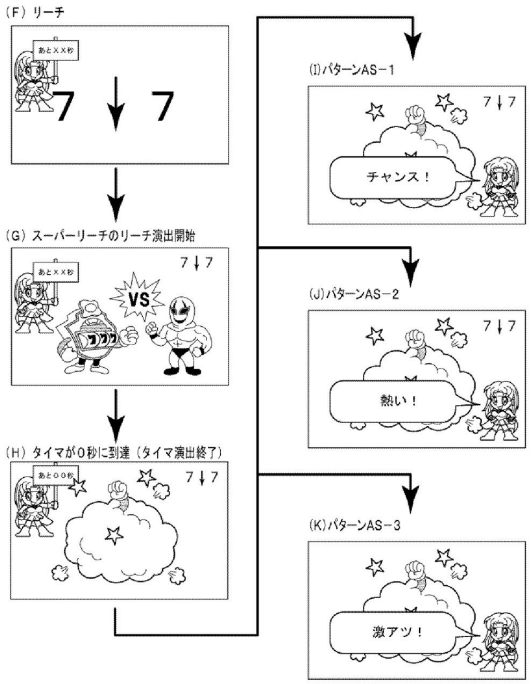
【図１１－４２】

【図11－42】



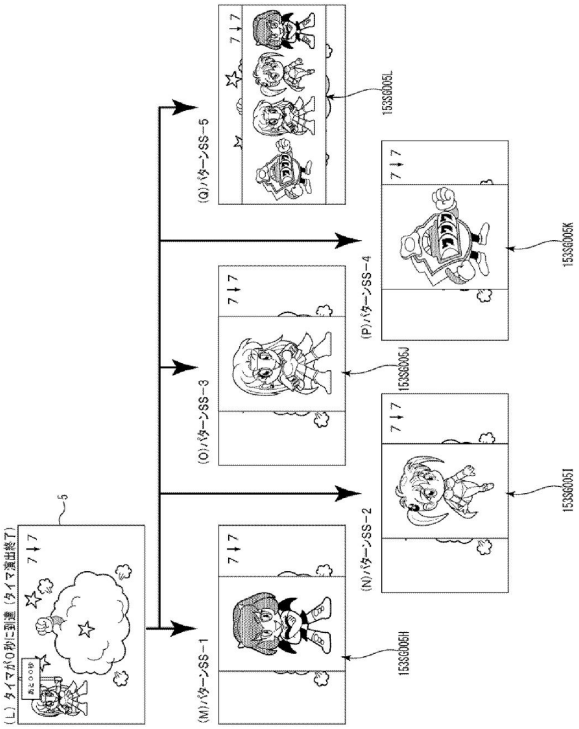
【図１１－４３】

【図11－43】



【図１１－４４】

【図11－44】



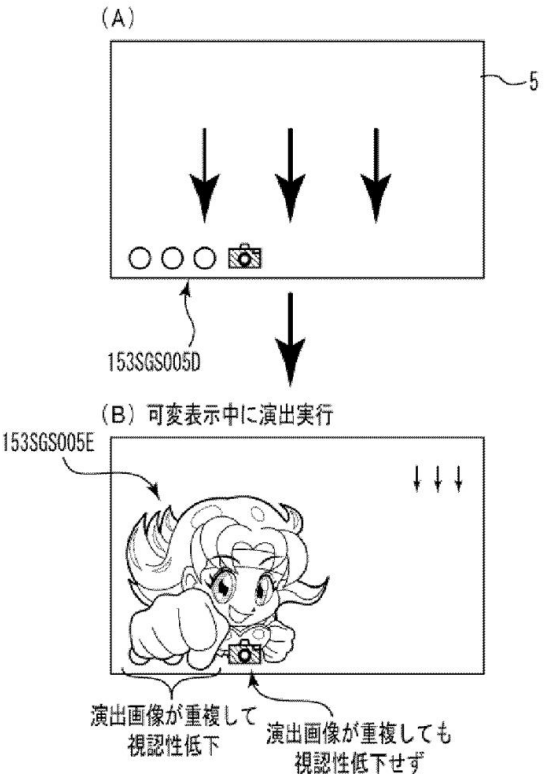
【図１１－４５】

【図11－45】

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

【図１１－４６】

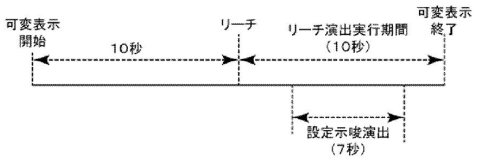
【図11－46】



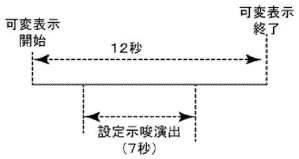
【図１１－４７】

【図11－47】

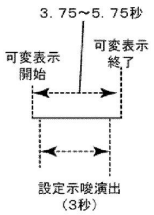
（A）ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



（B）非リーチ（短縮なし）の可変表示における演出実行期間



（C）短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１７－０４２３２０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０７７３１３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０２９８２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０３６４７０（ＪＰ，Ａ）
特許第６９４４９１８（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４