(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-31881
(P2020-31881A)
(43)公開日　令和2年3月5日(2020.3.5)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	333Z	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 134 頁）

(21)出願番号　特願2018-161065 (P2018-161065)
(22)出願日　平成30年8月30日 (2018.8.30)

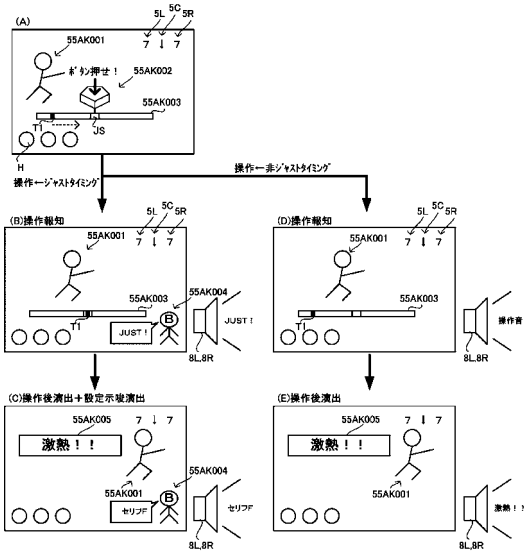
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C088 AA02 AA35 AA36 AA42 AA51
BC07 BC22 EA10
2C333 AA11 CA13 CA53 CA76 CA77
CA79 FA05 FA09 FA19 GA04

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣が向上した遊技機を提供する。
【解決手段】遊技者の動作としてのプッシュボタンへの操作を受け付け、当該操作が受け付けられたときに、大当りを示唆する操作演出が実行される。また、操作演出とともに、現在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ことがある。操作演出には、遊技者による操作が有効に受け付けられる期間、換言すると、操作の検出が有効となる期間である操作有効期間が設けられている。操作有効期間内には、特定のタイミングであるジャストタイミングが設けられており、当該ジャストタイミングにて遊技者の操作があった場合（操作の検出があった場合）に、前記の設定示唆演出が実行され得る。
【選択図】図９－１

【図9-1】操作演出及び設定示唆演出の演出画面例



【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であるとともに、遊技者にとって有利度の異なる設定値のうちいずれかに設定可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
前記動作検出手段による検出が有効な有効期間内に遊技者の動作が検出されたときに、前記有利状態に制御されることを示唆する予告演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、前記有効期間内の特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたことを条件に、前記予告演出に加えて、前記設定値の設定に関連した示唆演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
特許文献１には、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、前記設定値の設定に関連した示唆演出（キリン、ゾウ、ライオンを用いた演出）を実行するものが開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１０－２００９０２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１に記載の遊技機では、示唆演出を実行している際に、設定値の設定に関する示唆のみが行われるので、遊技の興趣の向上が図れない。
【０００５】
この発明は、遊技の興趣が向上した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】
（１）本発明に係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度の異なる設定値（例えば、１～６の設定値）のうちいずれかに設定可能な遊技機（例えば、特徴部５５ＡＫを有する遊技機）であって、
遊技者の動作（例えば、操作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂ及びプッシュセンサ３５Ｂ）と、
前記動作検出手段による検出が有効な有効期間（例えば、操作有効期間）内に遊技者の動作が検出されたときに、前記有利状態に制御されることを示唆する予告演出（例えば、操作演出又は操作後演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２）と、を備え、
前記演出実行手段は、前記有効期間内の特定タイミング（例えば、ジャストタイミング）において遊技者の動作が検出されたことを条件に、前記予告演出に加えて、前記設定値の設定に関連した示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能である、
ことを特徴とする。
【０００７】
上記構成によれば、特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたときに、予告演

出及び示唆演出が実行可能なので、遊技の興趣が向上する。
【０００８】
（２）前記演出実行手段は、前記予告演出と前記示唆演出とを実行する場合に、前記示唆演出を隠蔽しない態様で前記予告演出を実行する（例えば、図９－１（Ｃ）、図９－１１参照）、
ようにしてもよい。
【０００９】
上記構成によれば、遊技者は示唆演出を容易に認識でき、遊技の興趣が向上する。
【００１０】
（３）前記特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたが、前記示唆演出を実行する条件が成立していないとき（例えば、設定示唆演出ではなく、非示唆演出の実行が決定されているとき）に、前記予告演出と前記示唆演出とのうち、前記予告演出のみが実行される（例えば、設定示唆演出は実行されない）、
ようにしてもよい。
【００１１】
上記構成によれば、特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたときに示唆演出が実行されなくても予告演出の実行は確保されているので、遊技の興趣の低下を抑制できる。
【００１２】
（４）前記演出実行手段は、前記示唆演出として、示唆する種別が異なる第１示唆演出（例えば、設定示唆演出Ａ～Ｅのいずれか）と第２示唆演出（例えば、設定示唆演出Ａ～Ｅの他のいずれか）とを実行可能であり、前記第１示唆演出と前記第２示唆演出とを異なる割合で実行する（例えば、図９－７参照）、
ようにしてもよい。
【００１３】
上記構成によれば、示唆演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【００１４】
（５）前記演出実行手段は、前記示唆演出として、第１予告演出（例えば、操作演出Ａ又は操作演出Ａの操作後演出）と当該第１予告演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２予告演出（例えば、操作演出Ｂ又は操作演出Ｂの操作後演出）とを実行可能であり、
前記第２予告演出が実行される場合には、特定の報知音（例えば、「激熱！！」の音声）が出力され、
前記示唆演出の音声と前記特定の報知音とが同時期に出力される場合に、前記特定の報知音が優先して出力される（例えば、図９－９参照）、
ようにしてもよい。
【００１５】
上記構成によれば、第２予告演出の演出効果の低下を防止でき、遊技の興趣が向上する。
【００１６】
（５）設定された前記設定値に応じて、前記有効期間における前記特定タイミングの位置が異なる（例えば、図９－１０参照）、
ようにしてもよい。
【００１７】
上記構成によれば、有効期間における特定タイミングの位置に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【００１８】
（６）前記遊技機は、可変表示（例えば、飾り図の可変表示）を実行可能であり、
実行される前記可変表示のパターン（例えば、変動パターン）に応じて、前記示唆演出が実行される割合が異なる（例えば、図９－１２参照）、

ようにしてもよい。

【００１９】

上記構成によれば、可変表示のパターンに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【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】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図８－１４】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－１５】可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－１６】可変表示中演出種別の内容を示す説明図である。

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

【図８－１８】（Ａ）～（Ｃ）は可変表示中演出の流れを示す図である。

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

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

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

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

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

【図８－２４】変動パターンがノーマルリーチの場合の第２期間における可変表示中演出

種別決定割合を示す図である。
【図８－２５】変動パターンがスーパーリーチの場合の第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－２６】変動パターンがスーパーリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－２７】（Ａ）は実施例３において変動パターンがノーマルリーチで設定値１と設定値６における第１期間と第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｂ）は変動パターンがスーパーリーチで設定値１と設定値６における第１期間と第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。
【図８－２８】変動パターンがノーマルリーチの場合の第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－２９】変動パターンがノーマルリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－３０】変動パターンがスーパーリーチの場合の第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－３１】変動パターンがスーパーリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－３２】実施例４としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。
【図８－３３】実施例４としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３４】（Ａ）は実施例４において変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値１と設定値６における第１期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｂ）は変動パターンがノーマルリーチで設定値１と設定値６における第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｃ）は変動パターンがスーパーリーチで設定値１と設定値６における第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。
【図８－３５】第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－３６】変動パターンがノーマルリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－３７】変動パターンがスーパーリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図８－３８】変形例２としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。
【図８－３９】（Ａ）は変形例２において全変動パターン共通で設定値１と設定値６における第１期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｂ）は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値１と設定値６における第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｃ）は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値１と設定値６における第３期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。
【図９－１】特徴部５５ＡＫで実行される演出の態様例を示す図である。
【図９－２】操作がジャストタイミングにて行われたときに実行される演出の種類を示す図である。
【図９－３】操作演出、操作報知、操作後演出、非示唆演出、設定示唆演出のタイミングチャートである。
【図９－４】特徴部５５ＡＫで実行される可変表示開始設定処理のフローチャートである。
【図９－５】操作演出の決定例を示す図である。
【図９－６】操作がジャストタイミングにて行われたときに実行される演出の種類の決定例を示す図である。
【図９－７】操作がジャストタイミングにて行われたときに実行される演出（設定示唆演出）の種類の決定例を示す図である。

【図９－８】特徴部５５ＡＫで実行される可変表示中演出処理で実行される処理のフローチャートである。
【図９－９】特徴部５５ＡＫの変形例で実行される演出の態様例を示す図である。
【図９－１０】特徴部５５ＡＫの変形例に係る操作有効期間におけるジャストタイミングの時系列な位置と、設定値との関係を、バー画像及びジャストタイミングを示す領域により説明する図である。
【図９－１１】特徴部５５ＡＫの変形例で実行される演出の態様例を示す図である。
【図９－１２】特徴部５５ＡＫの変形例に係る、操作がジャストタイミングにて行われたときに実行される演出の種類の決定例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００２１】
（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。
【００２２】
（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。
【００２３】
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。
【００２４】
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。
【００２５】
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。
【００２６】
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。
【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】
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。
【００３７】
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。
【００３８】
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。
【００３９】
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。
【００４０】
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。
【００４１】
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。
【００４２】
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。
【００４３】
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。
【００４４】
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。
【００４５】
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。
【００４６】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、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。
【００４７】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が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３１

Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

（遊技の進行の概略）

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

【００５１】

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

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

利となる。
【００５８】
なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【００５９】
小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。
【００６０】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【００６１】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【００６２】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【００６３】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【００６４】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【００６５】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【００６６】
小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技

状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。
【００６７】
なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【００６８】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。
【００６９】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【００７０】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【００７１】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【００７２】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【００７３】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【００７４】
特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当

り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

（基板構成）

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

【００８１】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は

、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【００８８】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【００８９】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、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。

【００９０】
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。
【００９１】
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。
【００９２】
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。
【００９３】
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。
【００９４】
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。
【００９５】
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。
【００９６】
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。
【００９７】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【００９８】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００９９】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１００】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられ

ていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【０１０１】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１０２】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０１０３】
図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０１０４】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（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。
【０１０５】
また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。
【０１０６】
クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電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。
【０１０７】
ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時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。
【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、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。

【０１１２】

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

【０１１３】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ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）。

【０１１４】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６

）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）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。

【０１１５】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、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。

【０１１６】

図５は、特別図柄プロセス処理として、図４に示すステップ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）。

【０１１７】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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。

【０１１８】

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

【０１１９】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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）。

【０１２０】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテー

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

【０１２１】

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

【０１２２】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入

賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用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。

【０１３３】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ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の処理を繰返し実行して待機する。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。
【０１３９】
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。
【０１４０】
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。
【０１４１】
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。
【０１４２】
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。
【０１４３】
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。

【０１４４】
ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。
【０１４５】
ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。
【０１４６】
ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０１４７】
ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。
【０１４８】
（基本説明の変形例）
この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。
【０１４９】
上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【０１５０】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」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）。
【０１５１】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能

である。
【０１５２】
本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０１５３】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【０１５４】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。
【０１５５】
（本実施の形態の特徴部１０３ＳＧに関する説明）
次に、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧについて説明する。尚、本実施の形態におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「１０３ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」と略記したり、「スーパーリーチ」を「Ｓリーチ」や「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。
【実施例１】
【０１５６】
次に、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧにおける実施例１に係る遊技機につき、図８－１～図８－１９を参照して説明する。
【０１５７】
まず、図８－１は、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図８－１及び図８－３に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠１０３ＳＧ００１ａと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）１０３ＳＧ００３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠１０３ＳＧ００３には、ガラス窓を有するガラス扉枠１０３ＳＧ００３ａが左側辺を中心として遊技機用枠１０３ＳＧ００３の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠１０３ＳＧ００３ａ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１０３ＳＧ００３ａ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。
【０１５８】

また、遊技機用枠１０３ＳＧ００３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１０３ＳＧ００３及びガラス扉枠１０３ＳＧ００３ａを開放することはできないようになっている。

【０１５９】

左遊技領域１０３ＳＧ００２Ｌ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１０３ＳＧ００２Ｒは、打球操作ハンドル３０の操作によって左遊技領域１０３ＳＧ００２Ｌ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１０３ＳＧ００２Ｃを通過して流下する遊技領域である。

【０１６０】

また、左遊技領域１０３ＳＧ００２Ｌには、一般入賞口１０が配置されており、右遊技領域１０３ＳＧ００２Ｒには、該右遊技領域１０３ＳＧ００２Ｒ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１０３ＳＧ００２Ｌ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１０３ＳＧ００２Ｒ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。

【０１６１】

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１０３ＳＧＫ１が配設されている。このため、左遊技領域１０３ＳＧ００２Ｌ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１０３ＳＧ００２Ｒ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。

【０１６２】

図８－２及び図８－３に示すように、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧ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１０３ＳＧ２０１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１０３ＳＧ０５１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１０３ＳＧ０５２と、遊技機用枠１０３ＳＧ００３の開放を検知する開放センサ１０３ＳＧ０９０と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧ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。

【０１６３】

これら錠スイッチ１０３ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１０３ＳＧ０５２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１０３ＳＧ２０１内に収容されており、錠スイッチ１０３ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１０３ＳＧ０５２は、基板ケース１０３ＳＧ２０１を開放しなくても操作可能となるように基板ケース１０３ＳＧ２０１の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０１６４】

錠スイッチ１０３ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１０３ＳＧ０５２を有する基板ケース１０３ＳＧ２０１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１０３ＳＧ００３を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠１０３ＳＧ００３を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ１０３ＳＧ０５１は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ１０３ＳＧ０５１は、設定キー

によって、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

第１保留表示器１０３ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器１０３ＳＧ０２５Ｂとは、それぞれ４セグメントのＬＥＤが左右方向に並列して配置されている。これら第１保留表示器１０３ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器１０３ＳＧ０２５Ｂとでは、保留記憶数が１個であれ

ば左端部のＬＥＤのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から２番目、左から３番目、左から４番目のＬＥＤが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのＬＥＤが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは左方向）に向けて消灯していく。

【０１７１】

尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とが両方存在する場合は、第２特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第１特図保留記憶が１個存在するとともに第２特図保留記憶が２個存在する場合（第１保留表示器１０３ＳＧ０２５Ａの左端部のＬＥＤのみが点灯しているとともに、第２保留表示器１０３ＳＧ２５Ｂの左２個のＬＥＤが点灯している場合）は、第２特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第２特図保留記憶が０個となった後に、第１特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【０１７２】

また、ラウンド表示器１０３ＳＧ１３１は５個のセグメント（ＬＥＤ）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧにおける大当り種別としては、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１０３ＳＧ１３１を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

図８－４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当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。

【０１８２】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の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。

【０１８３】

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１０３ＳＧ００４Ａ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１０３ＳＧ００４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０１８４】

コマンド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。

【０１８５】

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

【０１８６】

コマンド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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

図８－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図８－５に示すように、この実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリ

ーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図８－７～図８－１１などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテー

ブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【０１９９】

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

【０２００】

本実施の形態の特徴部１０３ＳＧ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。

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

図８－７（Ｂ）に示すように、設定値が１であり変動特図が第２特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２０４】

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

でが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３８３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

図８－７（Ｂ）に示すように、設定値が３であり変動特図が第２特図である場合においては、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。

【０２０８】

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

【０２０９】

図８－７（Ｂ）に示すように、設定値が４であり変動特図が第２特図である場合においては、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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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１０３ＳＧ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１０３ＳＧ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。
【０２１５】
尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、図８－７に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値１であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．５倍であり、設定値２であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約１．５６倍であり、設定値３であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．６２５倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、５倍）に設定してもよい。
【０２１６】
また、各第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図８－７（Ａ）に示すように、第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が１／２００に設定されている。
【０２１７】
一方で、各第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第１特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図８－７（Ｂ）に示すように、第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が１／１００に設定されている。
【０２１８】
尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。
【０２１９】
ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２２０】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値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。

【０２２１】
つまり、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第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。
【０２２２】
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。
【０２２３】
尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち３２７６７～３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３０９４の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２２４】
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。
【０２２５】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２２６】
つまり、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、遊技状態が確変状態である場合における第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。
【０２２７】
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。
【０２２８】
尚、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テー

ブルと同じく、当り判定値のうち３２７６７～３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１６７４までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１６７４）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３０９４の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、

設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

当り確率：設定値６＞設定値５＞設定値４＞設定値３＞設定値２＞設定値１）。
【０２４２】
つまり、ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、ＭＲ１が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図８－７に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ａまたは第２特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ａまたは第２特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。
【０２４３】
尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値として１～６の計６個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。
【０２４４】
図８－８（Ａ）及び図８－８（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図８－８（Ａ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図８－８（Ｂ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。
【０２４５】
大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当りＣのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０２４６】
ここで、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧにおける大当り種別について、図８－９を用いて説明する。本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りＡ（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りＢや大当りＣ（確変大当りともいう）が設定されている。
【０２４７】
「大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１５回（いわゆる１５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。
【０２４８】
「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１０３ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０２４９】
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。
【０２５０】
尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧ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。
【０２５１】
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、設定値が「１」である場合は、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。また、設定値が「２」である場合は、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、１００～２２９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。また、設定値が「３」である場合は、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、１００～２０９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「４」である場合は、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、１００～１８９までが大当りＢに割り当てられており、１９０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「５」である場合は、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、１００～１６９までが大当りＢに割り当てられており、１７０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「６」である場合は、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、１００～１４９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。
【０２５２】
このように、第１特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りＡを決定する割合が同一である一方で、大当り遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当りＢと大当りＣのうち、大当りＣを決定する割合が設定値６、５、４、３、２、１の順に低くなる。つまり、変動特図が第１特別図柄である場合は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合が最も出玉率が高く、設定値が５、４，３、２、１の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。
【０２５３】
一方で、図８－８（Ｂ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、設定値が「１」である場合は、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。また、設定値が「２」である場合は、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、１００～１７９までが大当りＢに割り当てられており、１８０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合は、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、１００～１５９までが大当りＢに割り当てられており、１６０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「４」である場合は、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、１００～１３９までが大当りＢに割り当てられており、１４０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値

が「５」である場合は、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、１００～１１９までが大当りＢに割り当てられており、１２０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「６」である場合は、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、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている（大当りＢには判定値が割り当てられていない）。

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

このように、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、設定されている設定値に応じて可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０２５７】

尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧ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。

【０２５８】

また、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、パチンコ遊技機１に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、大当り種別としての大当りＣが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【０２５９】

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

【０２６０】

例えば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（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。更に、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当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。

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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、設定値が「１」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（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。また、設定値が「２」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３８０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３８１～８３５までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８３６～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合は

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値６、５、４、３、２、１の順に低くなるようになっている。

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

図８－１１（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ（低ベース中合算保留記憶数１個以下用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４５０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４３０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４３１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４１０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４１１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～

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

【０２７４】

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

【０２７５】

図８－１１（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ（低ベース中合算保留記憶数２～４個用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５００までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、５０１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４８０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４８１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、１～４６０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４６１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「４」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４４０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４４１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「５」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４２０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４２１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（

ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパ

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

また、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、図８－１１（Ａ）～図８－１１（Ｃ）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて

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

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

図８－１２（Ａ）に示すように、表示モニタ１０３ＳＧ０２９は、第１表示部１０３ＳＧ０２９Ａ、第２表示部１０３ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部１０３ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部１０３ＳＧ０２９Ｄを備えている。第１表示部１０３ＳＧ０２９Ａ～第５表示部１０３ＳＧ２９Ｅは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これら

の第１表示部１０３ＳＧ０２９Ａ～第５表示部１０３ＳＧ２９Ｅは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

１０３ＳＧＳａ０１１においてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ１０３ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（１０３ＳＧＳａ０１１）。錠スイッチ１０３ＳＧ０５１がＯＮである場合（１０３ＳＧＳａ０１１；Ｙ）は、更に開放センサ１０３ＳＧ０９０がＯＮであるか否かを判定する（１０３ＳＧＳａ０１２）。開放センサ１０３ＳＧ０９０がＯＮである場合、つまり、錠スイッチ１０３ＳＧ０５１がＯＮ且つ遊技機用枠１０３ＳＧ００３が開放されている状態でパチンコ遊技機１が起動した場合（１０３ＳＧＳａ０１２；Ｙ）は、ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否かを判定する（１０３ＳＧＳａ０１３ａ）。

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧

し、特別図柄の変動中であった場合には、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、１０３ＳＧＳａ０２８に進む（１０３ＳＧＳａ０１６）。

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧでは、パチンコ遊技機１のコール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１０３ＳＧ０２９を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１のコールとスタート時には、表示モニタ１０３ＳＧ０２９を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ１０３ＳＧ０２９を構成する全セグメントのうち少なくとも一部

のセグメントを点灯させるようにしてもよい。
【０３１７】
そして、１０３ＳＧＳａ０２８においてＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理（１０３ＳＧＳａ０２８）を実行し、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（１０３ＳＧＳａ０２９）、割込みを許可する（１０３ＳＧＳａ０３０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【０３１８】
また、１０３ＳＧＳａ０３１においてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板１２に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（１０３ＳＧＳａ０３１）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（１０３ＳＧＳａ０３２）。そして、ＣＰＵ１０３は、エラー報知実行待ちタイマの値を－１し（１０３ＳＧＳａ０３３）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１０３ＳＧＳａ０３４）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１０３ＳＧＳａ０３４；Ｎ）は、１０３ＳＧＳａ０３３と１０３ＳＧＳａ０３４の処理を繰返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（１０３ＳＧＳａ０３４；Ｙ）は、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ１０３ＳＧ０２９を構成する第１表示部１０３ＳＧ０２９Ａ、第２表示部１０３ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部１０３ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部１０３ＳＧ０２９Ｄのそれぞれにおいて「Ｅ．」を表示する（１０３ＳＧＳａ０３５）。
【０３１９】
また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ａ及び第２特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ｂを構成する全てのＬＥＤを点滅させるとともに（１０３ＳＧＳａ０３６）、パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し１０３ＳＧＳａ０３２に進む（１０３ＳＧＳａ０３７）。以降、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦになるまで）１０３ＳＧＳａ０３２～１０３ＳＧＳａ０３７の処理を繰返し実行することで、表示モニタ１０３ＳＧ０２９、第１特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ｂによるエラーの発生報知を実行する。
【０３２０】
このように、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ１０３ＳＧ０２９、第１特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置１０３ＳＧ００４Ｂによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機１の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機１のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機１のセキュリティ性を向上できるようになっている。
【０３２１】
尚、本実施の形態の特徴部１０３ＳＧの遊技制御メイン処理では、図８－１３に示すように、１０３ＳＧＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（１０３ＳＧＳａ００８；Ｙ）や１０３ＳＧＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後にＲＡＭクリア処理（１０３ＳＧＳａ００９）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該ＲＡＭクリア処理は、１０３ＳＧＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（１０３ＳＧＳａ００８；Ｙ）や１０３ＳＧＳａ０２１において設定値変更中フラグ

をクリアした後ではなく、１０３ＳＧＳａ０１４においてＲＡＭクリアフラグがセットされていると判定した場合（１０３ＳＧＳａ０１４；Ｙ）に実行してもよい。

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（１０３ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータ

を飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【０３２８】

尚、本特徴部１０３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

（可変表示中演出）

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

【０３３２】

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

【０３３３】

図８－１８（Ａ）～（Ｃ）に示すように、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

具体的には、パターンＰＴ－１、ＰＴ－３は、設定値が奇数（例えば、１，３，５）で

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

また、本実施例１では、可変表示中演出において、パラグライダーが破壊された個数により、大当りの可能性または何れの設定値に設定されているかを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パラグライダーが破壊されずに所定個数（

例えば、８体）以上のパラグライダーが出現することで大当りや高設定であることが示唆されるようにしてもよい。さらに、大当りの可能性の示唆と、何れの設定値に設定されているかの示唆とが可能であれば、演出態様は種々に変更可能であり、例えば、キャラクタの出現数や出現するキャラクタ種別等によって大当りや設定値を示唆できるもの等でもよい。

【０３４７】

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

【０３４８】

図８－１５に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（１０３ＳＧＳ２９１）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板１１から送信される可変表示結果（はずれ、非確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

【０３４９】

そして、リーチ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図８－１７（Ａ）に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブルＡを用いて、可変表示中演出におけるリーチ予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告の種別とを決定するための抽選を行う（１０３ＳＧＳ２９２）。

【０３５０】

図８－１７（Ａ）に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブルＡでは、変動パターンがスーパーリーチである場合には、非実行に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－８に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－９に６０個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがスーパーリーチである場合は、変動パターンがスーパーリーチ以外である場合よりも高い割合でＰＴ－９に当選するようになっている。

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

よって、パターンＰＴ－８に基づく演出が出現した場合は、スーパーリーチ変動パターンよりもノーマルリーチ変動パターンとなる可能性が高く、パターンＰＴ－９に基づく演

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

３に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に５個の判定値が割り当てられている。

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

尚、本実施例１では、リーチ予告種別決定用乱数や設定示唆種別決定用乱数は、１～１００の範囲の乱数とされていて１～１００の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、各決定用乱数の判定値数の１～１００の範囲の１００個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各決定用乱数を生成するための各決定用乱数カウンタがＲＡＭ１２２に設定されており、各決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【０３６１】

図８－１５に戻って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０３ＳＧＳ２９６において設定示唆の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターンＰＴ－５～ＰＴ－７｛設定示唆（高）｝のいずれかが当選したか否かを判定する（１０３ＳＧＳ２９７）。パターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかが当選したと判定した場合は、１０３ＳＧＳ２９３においてリーチ予告の非実行が当選しているときには、当選しているパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行を一義的に決定し、１０３ＳＧＳ２９３においてパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝が当選しているときには、当選しているパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行を、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定し（１０３ＳＧＳ２９８）、１０３ＳＧＳ３０４に進む。

【０３６２】

１０３ＳＧＳ２９７においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７｛設定示唆（高）｝のいずれかが当選しなかった、つまり、設定示唆の非実行またはパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかが当選した場合は、１０３ＳＧＳ２９７において設定示唆の非実行またはパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかが当選したことに基づいて、１０３ＳＧＳ２９３においてパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝が当選しているか否かを判定する（１０３ＳＧＳ３００）。

【０３６３】

１０３ＳＧＳ３００においてパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝が当選していたと判定した場合は、１０３ＳＧＳ２９７において設定示唆の非実行が当選しているときには、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行を一義的に決定し、１０３ＳＧＳ２

９７においてパターンＰＴ－１～ＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかが当選していれば、当選しているパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行を、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４に基づく設定示唆（低）よりも優先して決定し（１０３ＳＧＳ３０１）、１０３ＳＧＳ３０４に進む。

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ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。

【０３７１】

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（１０３ＳＧＳ２８３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部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。

【０３７２】

尚、本実施例１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。

【０３７３】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（１０３ＳＧＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（１０３ＳＧＳ２８５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用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）に対応した値にする（１０３ＳＧＳ２８６）。

【０３７４】

このように、本実施例１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示を実行する際に、可変表示を開始してから可変表示態様がリーチ態様となる前の所定の演出タイミングにて、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能であり、可変表示中演出の実行の有無を決定するときに、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告（特別態様の演出）を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆（特定態様の演出）よりも優先して実行することが可能である。

【０３７５】

具体的には、図８－１５の可変表示中演出決定処理にて示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行う。

【０３７６】

すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ予告の抽選において、変動パターンがスーパーリーチの場合は、パターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を６０％の割合で決定するため（１０３ＳＧＳ２９４）、リーチ予告（高）を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。一方、変動パターンがノーマルリーチの場合は、パターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行は２０％の割合でしか決定しないが、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）が６０％の割合で当選（仮決定）するため、リーチ予告（低）の当選に基づき、１０３ＳＧＳ２９６にて設定示唆の抽選が実行されたとしても、１０３ＳＧＳ２９７にてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、１０３ＳＧＳ３０１にてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行を決定することになるため、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

また、可変表示中演出は、非リーチ変動パターンよりも大当り期待度が高いスーパーリーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示期間においてのみ実行される演出であるため、可変表示態様がリーチとなる場合、リーチとならない場合よりも遊技者の大当りに対する期待感が高まるものである。よって、特に大当りリーチ変動パターンである場合に設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されると、遊技者の大当りに対する期待感が低下してしまい、演出が不適切となってしまうため、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにすることで、演出が不適切となってしまう

ことを抑制できる。

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

（第１発明）

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

第１発明の手段１の遊技機は、

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

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

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

前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図８－１５に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽

選においてパターンＰＴ－９が当選した場合、１０３ＳＧＳ２９４においてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、１０３ＳＧＳ２９６にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、１０３ＳＧＳ３０１にてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分など。／演出制御用ＣＰＵ１２０が、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターンＰＴ１～ＰＴ－９のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など（変形例１の図８－２０参照））
ことを特徴としている。

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

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

【０３８６】

第１発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

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

前記所定演出実行手段は、

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

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

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

【０３８７】

第１発明の手段３の遊技機は、手段１または２に記載の遊技機であって、

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

前記所定演出実行手段は、

前記第２特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第２特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図８－１５に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかが当選した場合、１０３ＳＧＳ２９８においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分

）、
前記第１特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特別態様の所定演出を前記第１特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図８－１５に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンＰＴ－８が当選している場合、１０３ＳＧＳ３０１においてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、過度に特別態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０３８８】
第１発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者による動作の実行を促す動作促報知を実行可能な動作促報知手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、プッシュボタン３１Ｂの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。）と、
前記動作促報知手段による動作促進報知が実行されているか否かに係わらず、遊技者による特定動作（例えば、プッシュボタン３１Ｂを操作する動作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
を備え、
前記所定演出実行手段は、前記動作検出手段によって特定動作が検出されたことにもとづいて所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、プッシュボタン３１Ｂの操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂを操作する特定動作がプッシュセンサ３５Ｂにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像Ｚ１を画像Ｚ２に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能な部分。変形例）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて所定演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０３８９】
第１発明の手段５の遊技機は、手段１～４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかにかかわらず共通の演出が実行される共通演出期間（例えば、リーチ予告または設定示唆のいずれであるかにかかわらず、画像Ｚ１が画像表示装置５の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出が実行される共通演出期間）と、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれであるかを特定可能な非共通演出期間（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれであるかを特定可能、つまり、演出パターンに応じた個数の画像Ｚ２が画像表示装置５の表示領域の下方に移動していく態様の演出が実行される非共通演出期間）とで構成されている（図８－１８参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、共通演出期間を有することで、特別態様の所定演出と特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０３９０】
第１発明の手段６の遊技機は、手段１～５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当り及び最高設定（設定値６）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Ｚ１を表示しているときに、キャラクタが登場

しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など。）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０３９１】
尚、本実施例１において、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合とは、例えば、一の可変表示の表示結果についての示唆が可能なタイミングであって、かつ、パチンコ遊技機１に設定されている設定値の示唆が可能なタイミングであれば、種々のタイミングであってもよい。詳しくは、リーチ予告にて当該可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、当該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能であり、また、保留記憶に対応する可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでの複数の可変表示にわたる期間及び該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能である。また、設定示唆については、営業期間中において変更されることはないので、一の営業期間中における任意のタイミングで設定示唆を実行可能である。
【０３９２】
また、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合にリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能であるとは、リーチ予告の抽選を設定示唆の抽選よりも優先して実行すること、パターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告の実行をパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆の実行よりも先に決定すること、パターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告をパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行することを含む。尚、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で実行するとは、リーチ予告を１００％の割合で実行し、設定示唆を実行しない、つまり、リーチ予告の実行割合が１００％の場合を含む。
【０３９３】
また、前記実施例１においては、破壊されたパラグライダーの個数によって大当りまたは設定値の可能性が示唆される、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果が有利状態示唆結果または設定示唆結果のいずれかとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果として有利状態示唆結果及び設定示唆結果の双方を含むようにしてもよい。
【０３９４】
すなわち、前記実施例１では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間に対応する期間を有しない）別個の演出としてもよい（具体的には、リーチ予告はキャラクタを用いた示唆、設定示唆はパラグライダーによる示唆とするなど）。そして、これら演出態様が異なるリーチ予告と設定示唆とを同一期間（同一タイミング）において一緒に実行する場合でも、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにしてもよい。
【０３９５】
（変形例１）
次に、本特徴部１０３ＳＧの実施例１における変形例１について、図８－２０に基づいて説明する。図８－２０は、（Ａ）は変形例１としての可変表示中演出決定処理を示すフローチャート、（Ｂ）はリーチ予告と設定示唆の実行割合を示す図である。
【０３９６】
前記実施例１では、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行うことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告と設定示唆の

抽選を一の演出種別判定テーブルＣ（図示略）を用いて行うようにしてもよい。

【０３９７】

具体的には、図８－２０（Ａ）に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（１０３ＳＧＳ３１１）。次いで、演出種別決定用乱数を抽出するとともに、演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブルＣ（図示略）を用いて、可変表示中演出（リーチ予告・設定示唆）の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告または設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（１０３ＳＧＳ３１２）。

【０３９８】

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

【０３９９】

また、例えば、変動パターンがスーパーリーチである場合は、リーチ予告（高）をリーチ予告（低）よりも高い割合（例えば、リーチ予告（高）を４０％、リーチ予告（低）を１０％）で決定することが好ましい。また、設定値が高設定値５，６である場合は、設定示唆（高）を設定示唆（低）よりも高い割合（例えば、設定示唆（高）を３５％、設定示唆（低）を５％）で決定することが好ましい。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターンＰＴ１～ＰＴ－９のいずれかに基づく演出の実行を決定すればよい。

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

また、前記実施例１及び変形例１では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなるとき、つまり、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいず

れか一方を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出においてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能とする一方で、リーチ予告と設定示唆とを、可変表示中演出とは異なる演出タイミングにて各々単独で実行可能としてもよい。

【０４０４】

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

【実施例２】

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

具体的には、図８－２３に示すように、変動パターンがノーマルリーチであるときに可変表示中演出の実行が決定された場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず６０％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－７（設定示唆（低）または設定示唆（高））のいずれかに

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

【０４１２】

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

【０４１３】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５８．８％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、１．２％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３７．８％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、２．２％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４１４】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５８．５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、１．５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３７．５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、２．５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４１５】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５８％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３７％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、３％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高

）｝に決定する。
【０４１６】
パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５６．５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、３．５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３５．５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、４．５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。
【０４１７】
パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３４％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、６％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。
【０４１８】
また、図８－２５及び図８－２６に示すように、変動パターンがスーパーリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５９％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、１％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、１５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３８％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。
【０４１９】
パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５８．８％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、１．２％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、１５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３７．８％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、２．２％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。
【０４２０】
パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５８．５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、１．５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ

－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、１５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３７．５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、２．５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４２１】

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

【０４２２】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５６．５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、３．５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、１５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３５．５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、４．５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

よって、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて有利状態示唆結果となるリーチ予告が実行され易くなるため、一の遊技結果、つまり、当該可変表示の可変表示結果が導出

されるタイミングに近いタイミングで大当りに対する期待感を高めることができる。
【０４２６】
特に、図８－２３～図８－２６に示すように、第１期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（低）または設定示唆（高）｝が決定される割合がパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）｝の実行が決定される割合よりも高く設定されている一方で、第２期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）｝の実行が決定される割合がパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（低）または設定示唆（高）｝が決定される割合よりも高く設定されている。
【０４２７】
つまり、リーチ予告に対応するパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９は、第２期間において第１期間よりも高い割合で決定され、設定示唆に対応するパターンＰＴ－１～ＰＴ－７は、第２期間において第１期間よりも低い割合で決定されることで、第１期間では設定示唆がリーチ予告よりも高い割合で実行され、第２期間ではリーチ予告が設定示唆よりも高い割合で実行される。
【０４２８】
このため、例えば、第１期間の可変表示中演出としてリーチ予告（高）が実行された後に、第２期間の可変表示中演出としてリーチ予告（低）が実行されること、つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてリーチ予告の期待度が低下するようにリーチ予告が実行されてしまうこと（所謂成り下がり）や、第１回目においてリーチ予告（高）が実行されることにより、当該可変表示がスーパーリーチになる可能性が高いことを遊技者がリーチ予告が２回実行される前に予測できてしまうことによって、当該可変表示がスーパーリーチであることに対する遊技者の期待感を低下させてしまうことを抑制できるようになっている。
【０４２９】
また、本実施例２では、図８－２３～図８－２６に示すように、第１期間にて実行される可変表示中演出よりも第２期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターンＰＴ－５～パターンＰＴ－８のいずれか｛設定示唆（高）｝が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が実行されるにつれて可変表示中演出がパターンＰＴ－９にて実行され易くなるので、可変表示中演出がパターンＰＴ－５～パターンＰＴ－８にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。
【０４３０】
尚、本実施例２では、可変表示中演出の実行を決定した場合は該可変表示中演出を第１期間と第２期間とで２回実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出の実行を決定した場合に、該可変表示中演出を３回以上実行してもよい。尚、このように可変表示中演出を３回以上実行する場合については、可変表示中演出を実行する毎にパターンＰＴ－９が決定され易くなるように演出種別の決定割合を設定することで、より長期間に亘って技者の期待感を持続させることができるようにしてもよい。
【０４３１】
また、図８－２３～図８－２６に示すように、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでは、演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定示唆（低）または設定示唆（高）｝が決定される割合が異なっているため、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とで設定示唆が連続して実行され難くなっている。つまり、これら２回の可変表示中演出においてどちらも設定示唆が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。
【０４３２】
更に、図８－２３～図８－２６に示すように、第１期間にて実行される可変表示中演出

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

更に、本実施例２では、図８－２２～図８－２６に示すように、第１期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターンＰＴ－１～パターンＰＴ－７のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一割合である６０％に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ９の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である４０％に設定されている。同様に第２期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターンＰＴ－１～パターンＰＴ－７のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一割合である４０％に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ９の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である６０％に設定されている。

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】
より詳しくは、一の可変表示の表示結果に関連してリーチ予告のみを単独で実行可能とする場合、設定示唆については、可変表示中以外のタイミング（例えば、大当り遊技状態のエンディングや可変表示を実行していないとき）にて単独で実行することが可能であるが、遊技者が遊技を行っているときに最も注目するのは可変表示の実行期間中である。よって、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出では、遊技者が最も注目する可変表示の実行期間において設定示唆を実行することが可能となるだけでなく、本実施例２のように、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とすることで、より設定示唆を実行する機会を増加させることができるだけでなく、上記したように第１期間にて第２期間よりも高い割合で実行すれば、大当りの変動パターンにおいてもリーチ予告の実行を阻害することなく、設定示唆とリーチ予告とをバランスよく実行することが可能となる。
【０４３９】
また、本実施例２では、可変表示中演出の実行を決定した場合、第１期間と第２期間のいずれにおいても、リーチ予告と設定示唆のいずれかが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１期間と第２期間のうち少なくとも一方において、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行しない非実行を決定するようにしてもよい。
【０４４０】
このように非実行を決定可能とした場合、設定示唆の実行割合を第１期間と第２期間とで同一に設定しても、リーチ予告の実行割合を第１期間と第２期間とで異ならせることができる。また、リーチ予告の実行割合を第１期間と第２期間とで同一に設定しても、設定示唆の実行割合を第１期間と第２期間とで異ならせることができる。
【０４４１】
（第２発明）
以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第２発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当り状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、
第２発明の手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能である所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出として、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、
前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、
前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例２として図８－２１に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のう

ち第１回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第１回数よりも後の第２回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第１期間の後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行され易くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を高めることができる。
詳しくは、図８－２２に示すように、第２期間に実行される可変表示中演出では、第１期間に実行される可変表示中演出よりもリーチ予告が実行され易くなっているため、第１期間よりも可変表示が終了するタイミングに近い第２期間中に大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０４４２】
第２発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記第２回数において所定演出を実行するときは、前記第１回数において前記特定態様の所定演出を実行する割合よりも低い割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第１期間の後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆を低い割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の遊技結果に近いタイミングで特定態様の所定演出が実行され易くなることで有利状態に対する期待感が低下することを抑制できる。
詳しくは、可変表示演出として非実行を決定可能としなくても、第１期間よりも第２期間の方がリーチ予告を高い割合で決定することが可能となる。

【０４４３】
第２発明の手段３の遊技機は、手段１または２に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、
前記第１回数において所定演出を実行するときは、前記特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能であり（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行するときは、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆を特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告よりも高い割合で実行する部分）、
前記第２回数において所定演出を実行するときは、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２期間にて可変表示中演出を実行するときは、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行され易くなる一方で、特定態様の所定演出が実行され難くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を好適に高めることができる。

【０４４４】
第２発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図５に示すようにＣＰＵ１０３が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図７に示すように

演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、実施例２として図８－２１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第１期間と第２期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の可変表示において特別態様や特定態様の所定演出が提供される機会が増えるため、興趣が向上する。
【０４４５】
尚、前記実施例２では、図８－２１に示すように、リーチ演出の開始前である第１期間と第２期間とで可変表示中演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の実行中においても可変表示中演出を実行可能としてもよい。
【０４４６】
第２発明の手段５の遊技機は、手段１～４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図５に示すようにＣＰＵ１０３が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図７に示すように演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記所定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたり前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の遊技結果となる可変表示が開始される前から特別態様の所定演出や設特定態様の所定演出を実行できるため、興趣が向上する。
【０４４７】
第２発明の手段６の遊技機は、手段１～５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当り及び最高設定（設定値６）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Ｚ１を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０４４８】
（第３発明）
以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第３発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第１回数と第２回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第３発明の手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能である所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出を実行可能な部分）を備え、
前記所定演出の演出態様は、設定に関する示唆を行う第１示唆態様（例えば、パターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４に基づく設定示唆（低））と、該第１示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行う第２示唆態様（例えば、パターンＰＴ－５～パターンＰＴ－７に基づく設定示唆（高））とを含み、
前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記第１示唆態様の所定演出と前記第２示唆態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例２として図８－２１に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のうち第１回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第１回数よりも後の第２回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記第２示唆態様の所定演出を実行可能である（例えば、図８－２３～図８－２６や図８－２８～図８－３１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例２や実施例３としてノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中に第１期間と第２期間とで可変表示中演出を実行可能な場合は、第１期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第２期間にて可変表示中演出を実行するときの方が設定示唆（強）を高い割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて第２示唆態様の所定演出が実行され易くなるため、第２示唆態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。
詳しくは、図８－２３～図８－２６に示すように、第２期間中に実行される可変表示中演出では、第１期間中に実行される可変表示中演出よりも設定示唆（強）が実行されやすくなっているため、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６等の高設定値であることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。
【０４４９】
尚、本実施例２では、設定に関する示唆を行う第１示唆態様であるパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）は奇数設定または偶数設定を示唆し、第１示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行う第２示唆態様であるパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）は中間設定以上または最高設定を示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２示唆態様は、第１示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行うものであればよく、例えば、第１示唆態様で示唆する設定値と第２示唆態様で示唆する設定値とが全て別の設定値であってもよいし（例えば、第１示唆態様が設定値１を示唆し、第２示唆態様が設定値６を示唆する場合や、第１示唆態様が奇数設定値１、３、５を示唆し、第２示唆態様が偶数設定２、４、６を示唆する場合など）、第１示唆態様で示唆する設定値と第２示唆態様で示唆する設定値の双方に共通な設定値が含まれていてもよいし（例えば、第１示唆態様が設定値１～４を示唆し、第２示唆態様が中間以上の設定値３～６を示唆する場合など）、第１示唆態様と第２示唆態様とのうちいずれか一方が設定変更に関する示唆、他方が設定されている設定値に関する示唆であってもよい。つまり、第１示唆態様と第２示唆態様とが示唆する設定値が異なるものだけでなく、第１示唆態様と第２示唆態様とが示唆する設定値が複数の場合は示唆の対象となる設定値の数や範囲等が異なるもの、あるいは示唆内容が異なるもの等を含む。
【０４５０】
第３発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記第１回数において前記所定演出を実行するときと、前記

第２回数において前記所定演出を実行するときとで、前記第１示唆態様及び前記第２示唆態様を含む特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例３として図８－２７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第１期間よりも後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆を同一の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定態様の所定演出が第１回数と第２回数のいずれで実行された場合でも、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
詳しくは、第１期間と第２期間とで設定示唆全体の実行割合を同一（または第１期間よりも第２期間の方が低い割合）とした上で、第１期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第２期間にて可変表示中演出を実行するときの方が設定示唆（強）を高い割合で実行するようにすることで、過度に設定示唆が実行されることを回避しつつ、高設定値であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。
【０４５１】
第３発明の手段３の遊技機は、手段１または２に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）の所定演出を実行可能であり、
前記第２回数において所定演出を実行する場合は、前記第１回数において前記特別態様の所定演出を実行する割合よりも高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第１期間の後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行される割合が高くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を高めることができる。
尚、実施例２では、第１期間と第２期間とで設定示唆全体の実行割合を同一とすれば、第１期間よりも第２期間の方が設定示唆（強）を高い割合で実行可能としつつ、第１期間よりも第２期間の方がリーチ予告を高い割合で実行可能とすることができる。
【０４５２】
第３発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図５に示すようにＣＰＵ１０３が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図７に示すように演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、実施例２として図８－２１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第１期間と第２期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の可変表示において特別態様や特定態様の所定演出が提供される機会が増えるため、興趣が向上する。
【０４５３】
第３発明の手段５の遊技機は、手段１～４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図５に示すようにＣＰＵ１０３が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図７に示すように演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実

行する部分）、
前記所定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたり前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の遊技結果となる可変表示が開始される前から特別態様の所定演出や設特定態様の所定演出を実行できるため、興趣が向上する。
【０４５４】
第３発明の手段６の遊技機は、手段１～５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当り及び最高設定（設定値６）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Ｚ１を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０４５５】
（第４発明）
以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第４発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第１回数と第２回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、
第４発明の手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出として、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、
前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、
前記所定演出実行手段は、
前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例２として図８－２１に示すように、リーチ演出を開始する前の第１期間と第２期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、
複数回のうち第１回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第１回数よりも後の第２回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、

演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第１期間よりも後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とでパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆を実行する割合が異なる部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１回数と第２回数とで特定態様の所定演出の出現しやすさが異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。
詳しくは、図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第２期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第２期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。尚、第１期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定する一方で、第２期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定してもよい。
【０４５６】
第４発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記第１回数において所定演出を実行するときと、前記第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第１期間よりも後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別態様の所定演出が第１回数と第２回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
尚、実施例２では、非実行を決定可能とすれば、第１期間と第２期間とで設定示唆の実行割合を異ならせつつ、リーチ予告の実行割合を同一とすることができる。
【０４５７】
第４発明の手段３の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記第１回数において所定演出を実行するときと、前記第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第１期間よりも後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１回数と第２回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。
詳しくは、第１期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第２期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第２期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。
【０４５８】
第４発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第１設定値が設定されているときと、該第１設定値とは異なる第２設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と

、演出制御用ＣＰＵ１２０が第２期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【０４５９】
第４発明の手段５の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第１設定値が設定されているときと該第１設定値とは異なる第２設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用ＣＰＵ１２０が第２期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【０４６０】
（第５発明）
以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第５発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第１回数と第２回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、
第５発明の手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出として、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、
前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、
前記所定演出実行手段は、
前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例２として図８－２１に示すように、リーチ演出を開始する前の第１期間と第２期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、
前記複数の設定値のうち第１設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち前記第１設定値とは異なる第２設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数

目において同一の割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、第１期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を６０％の割合で実行し、第２期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を４０％の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１設定値と第２設定値のいずれに設定されている場合でも、所定回数目における特定態様の所定演出の出現状況は変わらないため、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
詳しくは、図８－２２～図８－２６に示すように、パチンコ遊技機１に設定値として１～６のいずれの値が設定されている場合であっても、第１期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第２期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらない、つまり、設定値が低設定値と高設定値のいずれが設定されている場合でも設定示唆の出現状況は同じであるため、設定示唆の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。
【０４６１】
尚、前記実施例２では、パチンコ遊技機１に設定値として１～６のいずれの値が設定されている場合であっても、第１期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第２期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の設定値１～６のうち少なくとも２つの設定値（例えば、１と２など）について第１期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第２期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）が同一となっていれば、前記２つの設定値以外の設定値（例えば、３～６）については第１期間と第２期間とで設定示唆が実行される割合（出現状況）が同一となっていなくてもよい。
【０４６２】
更には、第１期間に実行される可変表示中演出と第２期間に実行される可変表示中演出のうちいずれか一方の可変表示中演出においてのみ、パチンコ遊技機１に設定値として１～６のいずれの値が設定されている場合であっても、第１期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第２期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらないようにしてもよい。
【０４６３】
第５発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち第１回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第１回数よりも後の第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別態様の所定演出が第１回数と第２回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
【０４６４】
第５発明の手段３の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち第１回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第１回数よりも後の第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第１期間よりも後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンＰ

Ｔ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１回数と第２回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。
【０４６５】
第５発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第１設定値が設定されているときと、該第１設定値とは異なる第２設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、第１期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を４０％の割合で実行し、第２期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を６０％の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
詳しくは、設定値が１～６のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。
【０４６６】
第５発明の手段５の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第１設定値が設定されているときと該第１設定値とは異なる第２設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合では、設定されている設定値に応じてパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用ＣＰＵ１２０が第２期間にて可変表示中演出を実行する場合では、設定されている設定値に応じてパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。
【０４６７】
また、実施例２では、第１期間及び第２期間は、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間に設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の開始から終了して可変表示結果を表示するまでの期間であれば、上記以外の期間にも設定することが可能である。例えば、第１期間をノーマルリーチの開始から終了までの間、第２期間をスーパーリーチの開始から終了までの間としたり、第１期間をノーマルリーチやスーパーリーチの開始までの間、第２期間をノーマルリーチやスーパーリーチが終了するまでの間としたり、変動パターンが、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を伴う擬似連変動パターンである場合、第１期間を１回目の再可変表示の開始タイミング、第２期間を２回目の再可変表示の開始タイミングとするなど、再可変表示期間に対応させてもよい。
【実施例３】
【０４６８】
前記実施例２では、一の可変表示中に可変表示中演出を２回実行可能とするとともに、同一回数の可変表示中演出であればパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行と設定示唆の実行とを同一割合にて決定する形態を例示した。しかし

ながら、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例３として図８－２７（Ａ）及び図８－２７（Ｂ）に示すように、一の可変表示中に可変表示中演出を２回実行可能とする場合については、同一回数の可変表示中演出であってもリーチ予告の実行と設定示唆の実行とをパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じた異なる割合にて決定してもよい。

【０４６９】

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

【０４７０】

ここで、図８－２８及び図８－２９に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、６４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、１％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、６３％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７１】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５８．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、１．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５７．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７２】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５３．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、１．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５２．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７３】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４７％の割合でパターンＰ

Ｔ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、３％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７４】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４１．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、３．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４１．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、４．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７５】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、６％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７６】

また、図８－３０及び図８－３１に示すように、変動パターンがスーパーリーチである場合について注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、６４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、１％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、１７．５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、１７．５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、６３％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７７】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５８．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、１．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、２０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２０％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５７．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、２．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７８】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５３．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、１．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、２２．５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２２．５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５２．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、２．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４７９】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４７％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、３％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、４５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４８０】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４１．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、３．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、２７．５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２７．５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４０．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、４．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５０％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４８１】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、６％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０４８２】

以上のように、本実施例３では、可変表示中演出の実行が決定された場合は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～６のいずれであっても、第１期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定示唆（高）｝が決定される割合と第２期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定示唆（高）｝が決定される割合とが同一に設定されている。よって、設定示唆が第１期間と第２期間のいずれで

実行された場合でも、遊技者は設定示唆結果に対して同じように期待することができる。
【０４８３】
更に、第１期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合と第２期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合とが同一に設定されている。よって、リーチ予告が第１期間と第２期間のいずれで実行された場合でも、遊技者は有利状態示唆結果に対して同じように期待することができる。
【０４８４】
一方で、第１期間または第２期間で可変表示中演出を実行する場合において、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が第１設定値（例えば、設定値１）であるときと第２設定値（例えば、設定値６）であるときとで、演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定値示唆（高）｝が決定される割合が異なることで、第１設定値と第２設定値のいずれに設定されているかによって、第１期間または第２期間における設定示唆の出現状況が変わるため、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。
【０４８５】
また、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が大きくなる毎に演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定値示唆（高）｝が決定される割合が減少し、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合が増加する。このため、パチンコ遊技機１に高設定値（例えば、５，６）が設定されている場合は、パチンコ遊技機１に低設定値（例えば１～４）が設定されている場合よりも設定示唆が実行され難くなるので、可変表示中演出を認識する遊技者によってパチンコ遊技機１に設定されている設定値が特定され難くなっている。
【０４８６】
また、実施例２と同じく、実施例３においても第１期間にて実行される可変表示中演出よりも第２期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターンＰＴ－９｛設定示唆（高）｝が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告が実行され易くなるので、可変表示中演出がパターンＰＴ－９にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。
【０４８７】
尚、本実施例３では、図８－２７に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～６のいずれである場合でも、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定値示唆（高）｝が決定される割合が同一であるとともに、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が同一であっても、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定値示唆（高）｝が決定される割合が異なっていてもよいし、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合が異なっていてもよい。
【０４８８】
尚、本実施例３では、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合にて設定示唆を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として異なる割合にて設定示唆を実行してもよい。このようにすることで、第１期間にて可変表示中演出を実行す

る場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆が実行される割合（出現率）が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを抑制できる。

【０４８９】

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

【０４９０】

（第６発明）

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

第６発明の手段１の遊技機は、

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

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

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

前記所定演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定態様の所定演出が第１回数と第２回数のいずれで実行された場合でも、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
詳しくは、図８－２７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合（図８－２７に示す例では６５％）にて設定示唆を実行するので、第１期間に実行する可変表示中演出と第２期間に実行する可変表示中演出とで設定示唆が実行されることに対して同じように遊技者を期待させることができる。

【０４９１】

第６発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記第１回数において所定演出を実行するときと、前記第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例３として図８－２７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第１期間よりも後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別態様の所定演出が第１回数と第２回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【０４９２】

第６発明の手段３の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記第１回数において所定演出を実行するときと、前記第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第１期間の後の第２期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１回数と第２回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。
尚、実施例３では、非実行を決定可能とすれば、第１期間と第２期間とで設定示唆の実行割合を同一としつつ、リーチ予告の実行割合を異ならせることができる。

【０４９３】

第６発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第１設定値が設定されているときと、該第１設定値とは異なる第２設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用ＣＰＵ１２０が第２期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
詳しくは、設定値が１～６のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【０４９４】

第６発明の手段５の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

【０４９５】

（第７発明）

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

第７発明の手段１の遊技機は、

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

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

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

前記所定演出実行手段は、

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

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

この特徴によれば、第１設定値と第２設定値のいずれに設定されているかによって、所定回数目における特定態様の所定演出の出現状況が変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

詳しくは、図８－２７～図８－３１に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている

値が１～６のいずれであるかによって、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆の実行割合（出現状況）が変わるため、遊技者は、設定示唆の結果だけでなく、所定回数目における設定示唆の出現状況によって設定値を予測することが可能となる。

【０４９６】

第７発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【０４９７】

第７発明の手段３の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第１回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第１回数よりも後の第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、異なる割合にてパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

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

【０４９８】

第７発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

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

【０４９９】

第７発明の手段５の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、

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

Ｔ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用ＣＰＵ１２０が第２期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。
【実施例４】
【０５００】
前記実施の形態の特徴部１０３ＳＧの実施例２及び実施例３では、一の可変表示中に可変表示中演出を２回実行可能であり、可変表示中演出の実行を決定した場合、第１期間と第２期間各々において変動パターン及び設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１期間については、変動パターンにかかわらず設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する一方で、第２期間については、変動パターンと設定値とに基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する、つまり、第１期間と第２期間のいずれで実行する演出を各々異なる判断基準で実行するかを決定するようにしてもよい。
【０５０１】
例えば、実施例４として図８－３２に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とで可変表示中演出を実行可能とする。尚、非リーチや小当りの変動パターンは可変表示中演出を２回以上実行するには可変表示時間が短いので、本実施例４では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定している。
【０５０２】
また、本実施例４では、前述した可変表示中演出決定処理において、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合は、第１期間については設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定し、第２期間については変動パターンに基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。以下においては、本実施例４における可変表示中演出決定処理について、図８－３３に基づいて説明する。
【０５０３】
図８－３３に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンを特定する（１０３ＳＧＳ３１１）。変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。次いで、特定した変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかを判定し（１０３ＳＧＳ３１２）、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合は１０３ＳＧ３１３に進み、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ以外の場合、つまり、非リーチまたは小当り変動パターンの場合は、可変表示中演出の対象外なので可変表示中演出決定処理を終了する。
【０５０４】
１０３ＳＧＳ３１２において変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機１に設定されている現在の設定値を特定する（１０３ＳＧＳ３１３）。次いで、１０３ＳＧＳ３１３にて特定した設定値に基づいて、第１期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通）を用いて決定する（１０３ＳＧＳ３１４）。
【０５０５】
図８－３４（Ａ）に示すように、１０３ＳＧＳ３１４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチで共通の可変表示中演出実行

決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値１の場合、リーチ予告（低）の実行を４０％の割合で決定し、設定示唆を４０％の割合で決定し、非実行を１０％の割合で決定する。また、設定値６の場合、リーチ予告（低）の実行を４０％の割合で決定し、設定示唆を５５％の割合で決定し、非実行を５％の割合で決定する。尚、ここでは設定値２～５に対応する実行割合については省略するが、設定値が１～６のいずれであってもリーチ予告は共通の実行割合にて決定し、設定示唆については、設定値が大きくなるほど設定示唆の実行割合及び設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定されている。

【０５０６】

具体的には、図８－３５に示すように、第１期間における可変表示中演出種別決定割合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、２０％の割合で非実行を決定し、３９％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、１％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定する。

【０５０７】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、１８％の割合で非実行を決定し、４０．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、１．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定する。

【０５０８】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、１５％の割合で非実行を決定し、４３．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、１．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定する。

【０５０９】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、１２．５％の割合で非実行を決定し、４５．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定する。

【０５１０】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、１０％の割合で非実行を決定し、４６．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、３．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定する。

【０５１１】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５％の割合で非実行を決定し、５０％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定する。

【０５１２】

図８－３３に戻って、１０３ＳＧＳ３１４において第１期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し（１０３ＳＧＳ３１５）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のいずれか）をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶し（１０３ＳＧＳ３１６）、第１期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを

示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（１０３ＳＧＳ３１７）、１０３ＳＧＳ３１８に進む。１０３ＳＧＳ３１５において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は１０３ＳＧＳ３１８に進む。

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

具体的には、図８－３６に示すように、第２期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてノーマルリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５％の割合で非実行を決定し、３３％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５１６】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５％の割合で非実行を決定し、３２．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５１７】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５％の割合で非実行を決定し、３２．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５１８】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５％の割合で非実行を決定し、３２％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、３％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５１９】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５％の割合で非実行を決定し、３０．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、４．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５２０】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５％の割合で非実行を決定し、２９％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、６％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５２１】

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

【０５２２】

図８－３４（Ｃ）に示すように、１０３ＳＧＳ３２０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値１及び設定値６の場合、リーチ予告（低）の実行を６０％の割合で決定し、設定示唆を４０％の割合で決定し、非実行を決定しない。尚、ここでは設定値２～５に対応する実行割合については省略するが、設定値が１～６のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

【０５２３】

具体的には、図８－３６に示すように、第２期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてスーパーリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３６％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、４％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５２４】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３５．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、４．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５２５】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３５．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、４．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５２６】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、第１期間に実行する可変

表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５２７】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３３．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、６．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５２８】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３２％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、８％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

また、第２期間におけるリーチ予告の実行割合は、第１期間におけるリーチ予告の実行割合よりも高くなっているので、第１期間と第２期間の双方でリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となることを抑制できる。しかしながら、図８－３５～図８－３７に示すように、各設定値について注目すると、第１期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合（４０％）にて決定し、第２期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合（６０％）にて決定するようになっている。このため、第１期間に実行する可変表示中演出と第２期間に実行する可変表示中演出とでは、それぞれパチンコ遊技機１に設定されて

いる設定値にかかわらず、リーチ予告の実行に対して同じように遊技者を注目させることができる。

【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

尚、本実施例４では、図８－３４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出（１回目の可変表示中演出）を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出（２回目の可変表示中演出）を実行する場合とで、リーチ予告の実行を異なる割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、リーチ予告の実行を同一割合にて決定してもよい。このようにすることで、１回目の可変表示中演出と２回目の可変表示中演出とでリーチ予告の実行に対して遊技者を同じように期待させることができる。

【０５３７】

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

【０５３８】

（第８発明）

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

第８発明の手段１の遊技機は、

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

の設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数の可変表示パターンのうちから一の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、Ｓ１１１の変動パターン設定処理において、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する部分）と、
決定された可変表示パターンにより可変表示を実行可能な可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出処理において、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
所定演出の演出態様を複数種類のうちからいずれかに決定する所定演出決定手段（例えば、可変表示中演出決定処理において、可変表示中演出の演出パターンとして、パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のうちからいずれかを決定する部分）と、
前記所定演出決定手段の決定結果にもとづいて前記所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出として、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）と、
を備え、
前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、
前記所定演出実行手段は、
前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例４として図８－３２示すように、リーチ演出を開始する前の第１期間と第２期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、
少なくとも設定されている前記設定値にもとづいて、複数回のうち第１回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定し（例えば、実施例４として図８－３３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間における可変表示中演出において、設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）、
少なくとも前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、複数回のうち前記第１回数より後の第２回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定する（例えば、実施例４として図８－３３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２期間における可変表示中演出において設定されている設定値と変動パターンとにもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１回数と第２回数とで所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。
詳しくは、図８－３３に示すように、第１期間における可変表示中演出（１回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンに基づいて可変表示中演出の演出種別を決定する※設定値でない？（１０３ＳＧＳ３１４参照）一方で、第２期間における可変表示中演出（２回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンとパチンコ遊技機１に設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する（１０３ＳＧＳ３１９、１０３ＳＧＳ３２０参照）。つまり、１回目の可変表示中演出と２回目の可変表示中演出とで演出種別を決定する際の判断基準が異なっているため、１回目の可変表示中演出と２回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことが抑えられており、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【０５３９】

第８発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記第１回数において所定演出を実行するときと、前記第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行

可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間において可変表示中演出を実行する場合と第２期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別態様の所定演出が第１回数と第２回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
【０５４０】
第８発明の手段３の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記第１回数において所定演出を実行するときと、前記第２回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例４として図８－３４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間において可変表示中演出を実行する場合と第２期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１回数と第２回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。
【０５４１】
第８発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第１設定値が設定されているときと、該第１設定値とは異なる第２設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例４として図８－３４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用ＣＰＵ１２０が第２期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。
【０５４２】
第８発明の手段５の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第１設定値が設定されているときと該第１設定値とは異なる第２設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用ＣＰＵ１２０が第２期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。
【０５４３】
尚、本実施例４では、第１期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかによらず、設定値に応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１期間では、変動パターンがいずれであっても、設定値のみに応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行

するかを決定するようにしてもよい。
【０５４４】
また、第２期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とを同一の割合で決定するようにしてもよい。
【０５４５】
また、本実施例４では、第２期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２期間では、変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合だけでなく、非リーチや小当りである場合においても、リーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。
【０５４６】
（変形例２）
前記実施の形態の特徴部１０３ＳＧの実施例２～４では、一の可変表示中に可変表示中演出を２回実行可能であるとともに、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とで可変表示中演出を実行可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一の可変表示中に可変表示中演出を３回以上実行可能としてもよい。また、これら複数回の可変表示中演出を、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を伴う変動パターンにおける飾り図柄の再変動に応じたタイミングで実行するようにしてもよい。
【０５４７】
例えば、変形例２として図８－３８に示すように、非リーチ・小当り、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの変動パターン全てを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間であって、１回目の飾り図柄の仮停止前の第１期間と、該第１期間よりも後であって１回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第２期間と、該第２期間よりも後であって３回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第３期間とで可変表示中演出を実行可能とする。
【０５４８】
尚、本変形例２では、第１期間は１回目の飾り図柄の仮停止前に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１期間を１回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第２期間を２回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第３期間を３回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行するようにしてもよい。
【０５４９】
本変形例２では、前述した可変表示中演出決定処理において、第１期間については、変動パターンがいずれであるかにかかわらず、パチンコ遊技機１に設定されている設定値１～６のうちいずれに設定されているかに応じて可変表示中演出の演出種別を決定し、第２期間及び第３期間については、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。
【０５５０】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１期間においては、変動パターンによらず設定示唆の実行を１００％の割合で決定する（リーチ予告の実行を決定しない）。尚、設定値が１、２、３、４、５、６の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第２期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を４０％の割合で決定し、設定示唆の実行を

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

また、本変形例２では、第１期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

具体的には、ＣＰＵ１０３は、始動入賞が発生したときに実行が保留された可変表示に関する情報（例えば、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値など）を保留記憶として記憶可能とし、抽出した乱数値に基づいて表示結果や変動パターンを先読み判定し、該判定結果を始動入賞時の演出制御コマンドとして演出制御基板１２に送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出を実行可能とした場合、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始される

までの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行するようにしてもよい。

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

また前記実施の形態では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

また、遊技効果ランプ９の発光色や点灯態様や輝度といった発光態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する発光態様の視認性が設定示唆に対応する効果音の視認性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する発光態様が設定示唆に対応する発光態様よりも視認しやすくなるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応して光は点灯するが設定示唆に対応して光を点灯せずに消灯するものも含む。

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

また、スロットマシンにおいて本発明の所定演出を実行可能とする場合、ビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナス等の特別役が内部当選したが図柄の組合せが揃わずに持ち越されている状態等において、特別役に対応する図柄の組合せが導出表示される可能性を示唆する示唆演出やスロットマシンに設定されている設定値を示唆する設定示唆を複数

ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行可能としたり、ＡＴ状態やＡＲＴ状態に当選し該ＡＴ状態やＡＲＴ状態が開始されるまでの間における複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行することが可能である。

【０５８５】

（本実施の形態の特徴部５５ＡＫに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部５５ＡＫについて説明する。

【０５８６】

（特徴部５５ＡＫで実行される演出）

特徴部５５ＡＫでは、遊技者の動作としてのプッシュボタン３１Ｂへの操作を受け付け、当該操作が受け付けられたときに、大当りを示唆する操作演出が実行される。また、操作演出とともに、現在設定されている上記設定値（上記特徴部１０３ＳＧ参照）を示唆する設定示唆演出が実行されることがある。操作演出には、遊技者による操作が有効に受け付けられる期間、換言すると、操作の検出が有効となる期間である操作有効期間が設けられている。操作有効期間内には、特定のタイミングであるジャストタイミング（一定の時間幅を有してもよい）が設けられており、当該ジャストタイミングにて遊技者の操作があった場合（操作の検出があった場合）に、前記の設定示唆演出が実行され得る。

【０５８７】

操作演出及び設定示唆演出について、図９－１を参照しながら説明する。

【０５８８】

操作演出は、キャラクタ５５ＡＫ００１を用いたリーチ演出の実行中に実行される（図９－１（Ａ））。操作演出では、まず、図９－１（Ａ）に示すように、操作促進画像５５ＡＫ００２と、バー画像５５ＡＫ００３と、が表示される。なお、図９－１では、保留された特図ゲームに対応する保留表示Ｈ（非時短状態時は、保留している第１特図ゲームに対応し、時短状態時は、保留している第２特図ゲームに対応する）が表示されている。

【０５８９】

操作促進画像５５ＡＫ００２は、プッシュボタン３１Ｂを押すことを促す画像（プッシュボタン３１Ｂ及び「ボタン押せ！」の画像）であり、操作有効期間内に表示される。

【０５９０】

バー画像５５ＡＫ００３は、バーの画像である。バー画像５５ＡＫ００３内には、左右に移動するタイミング特定画像Ｔ１と、ジャストタイミングを示す領域ＪＳと、が設けられている。タイミング特定画像Ｔ１は、バー画像５５ＡＫ００３内を左右に往復移動する。タイミング特定画像Ｔ１は、左端に達したときに右に移動し、右端に達したときに左に移動する。ジャストタイミングを示す領域ＪＳは、バー画像５５ＡＫ００３の中央に設けられている。左右に往復移動するタイミング特定画像Ｔ１が領域ＪＳ内にあるときに、プッシュボタン３１Ｂへの操作（操作の検出）があった場合、その操作は、操作有効期間内におけるジャストタイミングとなる。バー画像５５ＡＫ００３とタイミング特定画像Ｔ１と領域ＪＳとで、ジャストタイミングを報知するメータが構成されている。ジャストタイミングを報知するメータは、操作促進画像５５ＡＫ００２とともに表示開始される。

【０５９１】

なお、タイミング特定画像Ｔ１は、バー画像５５ＡＫ００３内において往復移動するのではなく、一端から他端に１回移動するのみであってもよい。タイミング特定画像Ｔ１は、操作有効期間開始時にバー画像５５ＡＫ００３の左端（又は右端）に位置し、その後、時間経過に伴って右に移動し、操作有効期間終了時にバー画像５５ＡＫ００３の右端に位置するものであってもよい。このような場合、ジャストタイミングは、操作有効期間において１つとなり、また、タイミング特定画像Ｔ１の位置によって、操作有効期間の残り時間を把握できる。

【０５９２】

操作促進画像５５ＡＫ００２と、バー画像５５ＡＫ００３と、が表示された状態で、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合であって、当該操作がジャストタイミングである場合（タイミング特定画像Ｔ１が領域ＪＳ内に位置するときに操作が行われた場合（

操作検出があった場合））、図９－１（Ｂ）のように、操作を受け付けた旨、及び、当該操作がジャストタイミングである旨を報知する操作報知が行われる。

【０５９３】

当該操作報知では、タイミング特定画像Ｔ１の移動が停止する（ここでは、領域ＪＳ内で停止することになる）。さらに、画像表示装置５に表示された背景画像にエフェクトがかけられ（例えば、点滅等）、キャラクタ画像５５ＡＫ００４が「ＪＵＳＴ！」の吹き出しとともに表示される。さらに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「ＪＵＳＴ！」の音声が出力される。なお、操作が行われたタイミングで、操作促進画像５５ＡＫ００２は消去される（操作有効期間が終了したことにもなる）。バー画像５５ＡＫ００３とタイミング特定画像Ｔ１と領域ＪＳとは、操作促進画像５５ＡＫ００２の消去とともに消去されてもよい（ただし、これらを残した方が、操作がジャストタイミングであったことを遊技者が直感的に認識できる）。

【０５９４】

その後、図９－１（Ｃ）のように、操作演出の一部としての操作後演出（操作後の演出）と、設定示唆演出と、が実行される。なお、操作後演出の実行開始により、バー画像５５ＡＫ００３とタイミング特定画像Ｔ１と領域ＪＳとは、消去されるが、これらは操作後演出又は設定示唆演出の終了タイミングまで表示されてもよい。

【０５９５】

操作後演出は、大当り期待度を「激熱！！」、「ＣＨＡＮＣＥ！」により報知することにより、実行中の可変表示について大当り（可変表示結果が大当りとなって大当り遊技状態に制御されること）を示唆する演出である。ここでは、操作後演出として、「ＣＨＡＮＣＥ！」を表示する演出（この操作後演出を含む操作演出を操作演出Ａという）と、「激熱！！」を表示する演出（この操作後演出を含む操作演出を操作演出Ｂという）と、が用意されている。図９－１Ｉ（Ｃ）の操作後演出は、「激熱！！」の画像５５ＡＫ００５を表示する、操作演出Ｂの操作後演出である。操作後演出は、大当りを示唆する予告演出の一種である。

【０５９６】

設定示唆演出は、キャラクタ画像５５ＡＫ００４がセリフをしゃべる演出である。当該セリフは、吹き出しで表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからも音声出力される。キャラクタ画像５５ＡＫ００４の種類（つまり、キャラの種類）と、セリフの種類との組み合わせで、現在設定されている上記設定値（上記特徴部１０３ＳＧ参照）を示唆する。なお、設定示唆演出の代わりに、設定値を示唆しない非示唆演出が実行されることもある。非示唆演出であるか否かも、キャラの種類とセリフの種類との組み合わせで特定される。

【０５９７】

なお、操作演出（特に操作後演出）で表示される画像（「ＣＨＡＮＣＥ！」、「激熱！！」）と、設定示唆演出で表示される画像（キャラクタ画像５５ＡＫ００４及び吹き出しのセリフ）とは、同時期に表示されるが、お互い被らない位置に表示される（図９－１（Ｃ））。

【０５９８】

図９－２に、キャラ（キャラクタ画像５５ＡＫ００４）の種類とセリフの種類との組み合わせと、演出の種類との関係を示す。キャラＡがセリフＡをしゃべる演出は、非示唆演出である。キャラＡがセリフＢをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が１の可能性がある設定示唆演出Ａ（設定値が１であることを示唆する演出）である。キャラＡがセリフＣをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が２以上で確定の設定示唆演出Ｂ（設定値が２以上であることを示唆する演出）である。キャラＢがセリフＤをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が４以上で確定の設定示唆演出Ｃ（設定値が４以上であることを示唆する演出）である。キャラＢがセリフＥをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が５以上で確定の設定示唆演出Ｄ（設定値が５以上であることを示唆する演出）である。キャラＢがセリフＦをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が６で確定の

設定示唆演出Ｅ（設定値が６以上であることを示唆する演出）である。このように設定示唆演出は、キャラの種類とセリフの種類との組み合わせにより、設定値を示唆する。図９－１（Ｃ）の設定示唆演出は、キャラクタ画像５５ＡＫ００４がキャラＢで、セリフがセリフＦなので、設定示唆演出Ｅである。

【０５９９】

図９－１に戻り、操作促進画像５５ＡＫ００２と、バー画像５５ＡＫ００３と、が表示された状態で、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合であって、当該操作がジャストタイミングでない場合（タイミング特定画像Ｔ１が領域ＪＳ内に位置しないときに操作が行われた場合（操作検出があった場合））、図９－１（Ｄ）のように、操作を受け付けた旨のみを報知する操作報知が行われる。

【０６００】

当該操作報知では、タイミング特定画像Ｔ１の移動が停止する（ここでは、領域ＪＳの外で停止することになる）。このときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから操作が行われたことを示す操作音が出力される。なお、操作が行われたタイミングで、操作促進画像５５ＡＫ００２は消去される（操作有効期間が終了したことにもなる）。バー画像５５ＡＫ００３とタイミング特定画像Ｔ１と領域ＪＳとは、操作促進画像５５ＡＫ００２の消去とともに消去されてもよい（ただし、これらを残した方が、操作がジャストタイミングでなかったことを遊技者が直感的に認識できる）。

【０６０１】

その後、図９－１（Ｅ）のように、操作演出の一部としての操作後演出（操作後の演出）が実行される（設定示唆演出ないし非示唆演出は実行されない）。ここで、実行される操作後演出は、操作がジャストタイミングであったときと同じ画像の演出が実行される。スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声は、設定示唆演出ないし非示唆演出が実行されたときに出力されるセリフの代わりに、操作後演出で表示される「激熱！！」又は「ＣＨＡＮＣＥ！！」が音声出力される（図９－１（Ｅ）では、「激熱！！」）。

【０６０２】

操作がジャストタイミングでないときは、キャラクタ画像５５ＡＫ００４などが表示されない。操作がジャストタイミングのときは、操作がジャストタイミングでないときに実行される操作後演出に加えて設定示唆演出又は非示唆演出が実行される。このとき、設定示唆演出又は非示唆演出が実行されないときに出力される操作後演出の音声（「激熱！！」又は「ＣＨＡＮＣＥ！」）が出力されず、設定示唆演出又は非示唆演出の音声（セリフ）が出力される。このように、設定示唆演出又は非示唆演出の音声は、操作後演出の音声よりも優先して出力される。なお、優先して出力するとは、ここでは、優先しない方の音声を消すことであるが、当該音声の音量を小さくすることであってもよい。

【０６０３】

操作演出は、操作後演出の態様（操作演出の種類が操作演出Ａか操作演出Ｂか、換言すると、操作後演出による報知が「ＣＨＡＮＣＥ！」か「激熱！！」か）によらず、操作があるまでは共通の態様で実行される。なお、操作報知も、ジャストタイミングの操作か否かで態様は異なるが、操作後演出の態様によらず、共通の態様で実行される。

【０６０４】

（演出の実行タイミング）

操作演出、設定示唆演出、非示唆演出などの実行タイミング例を図９－３に示す。操作演出は、操作促進画像５５ＡＫ００２及びジャストタイミングを報知するメータ（バー画像５５ＡＫ００３、タイミング特定画像Ｔ１、領域ＪＳからなるメータ）（以下、これらを操作促進画像５５ＡＫ００２等という）の表示により開始されるので、操作演出の開始とともに、操作有効期間も開始される（図９－３（Ａ）～（Ｃ））。なお、操作演出の開始を報知する演出を実行してから、操作促進画像５５ＡＫ００２等を表示するようにしてもよい。つまり、操作有効期間は、操作演出の開始後、一定期間経過後であってもよい。操作有効期間内に操作があった場合、操作有効期間が終了する。

【０６０５】

操作有効期間内の操作のタイミングがジャストタイミングである場合は、操作に応答して操作報知（上述のように操作を受け付けた旨、及び、当該操作がジャストタイミングである旨が報知される）が実行され、操作報知終了後、操作後演出とともに設定示唆演出又は非示唆演出が実行される（図９－３（Ａ））。なお、設定示唆演出又は非示唆演出は、操作報知終了時から操作後演出と同時に開始され、操作後演出よりも先に終了する。設定示唆演出又は非示唆演出の開始タイミングと操作後演出の開始タイミングとは異なってもよい。また、それぞれの終了タイミングが同じであってもよい。

【０６０６】

操作有効期間内の操作のタイミングがジャストタイミングでない場合は、操作に応答して操作報知（上述のように操作を受け付けた旨が報知される）が実行され、操作報知終了後、操作後演出が実行されるが、設定示唆演出及び非設定示唆演出が実行されない（図９－３（Ｂ））。なお、操作後演出は、操作有効期間内の操作のタイミングがジャストタイミングである場合と同様に、操作報知終了時から開始される。

【０６０７】

操作報知、設定示唆演出及び非設定示唆演出は、操作のタイミングによらず、一定期間実行されるが、操作後演出は、操作演出の終了タイミングが固定（操作有りの場合の操作演出の全体の実行時間が一定）となるよう、操作のタイミングに応じてその実行時間が異なる（図９－３（Ａ）及び（Ｂ））。例えば、操作演出の終了タイミングまで、動画をループ再生したり、静止画を表示したりすることにより、操作後演出の実行時間が調整される。

【０６０８】

操作有効期間内に操作が無い場合には、操作報知、操作後演出等が実行されることなく、そのまま操作演出が終了する（図９－３（Ｃ））。このときの操作演出の実行時間は、操作があったときの操作演出の実行時間よりも短くなっている。これにより、操作が操作有効期間の終了間際になされたとしても、操作報知、操作後演出等の実行時間を確保できる。なお、操作時間の実行時間を一定とするため、操作有効期間経過後に所定の演出（操作後演出でもよい）を実行するようにしてもよい。

【０６０９】

（特徴部５５ＡＫで実行される処理）

以下、特徴部５５ＡＫで実行される処理（上記各演出の実行を実現するための処理）を説明する。なお、以下の処理で行われる各種決定は、例えば抽選により決定される（他の特徴部での決定も適宜同じ）。抽選による決定は、ランダムな決定であればよく、例えば、各種の演出用乱数（複数種類のいずれかの乱数）に基づき、ＲＯＭ１２１に格納されているテーブル（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）を参照して行う。

【０６１０】

（可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１））

特徴部５５ＡＫで実行される可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）の一例を図９－４に示す。当該処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、操作演出の実行の有無などを決定する（ステップ５５ＡＫＳ００１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回実行される飾り図柄の可変表示の表示結果が、非リーチはずれであるか、リーチはずれであるか、大当りであるかに応じて異なる割合で、操作演出を実行しない、操作演出Ａ（操作後演出で、「ＣＨＡＮＣＥ！」を表示する演出）を実行する、又は、操作演出Ｂ（操作後演出で、「激熱！！」を表示する演出）を実行する、と決定する。なお、前記の表示結果は、例えば、特図ゲームの開始時に主基板１１から送信されてくる演出制御コマンドのうちの上記変動パターン指定コマンド（変動パターン（リーチの有無や種類を指定する）を指定するコマンド）により指定される変動パターン（以下、今回の変動パターンともいう）、及び、前記演出制御コマンドのうちの可変表示結果通知コマンド（可変表示結果を通知するコマンド）により通知される可変表示結果（以下、今回の表示結果ともいう）に基づいて特定される。

【０６１１】
操作演出の実行の有無などの決定例を図９－５に示す。図９－５に示すように、非リーチはずれのときは、操作演出は実行されない。また、リーチはずれのときは、操作演出を実行しない＞操作演出Ａを実行する＞操作演出Ｂを実行する、の順で決定割合が高い。一方、大当りのときの決定割合の順序は、リーチはずれのときと逆になっている。従って、操作演出Ｂ（激熱！！）の大当り期待度が最も高く、操作演出Ａ（ＣＨＡＮＣＥ！）の大当り期待度が次に高く、操作演出が実行されないときが最も大当り期待度が低い。
【０６１２】
ステップ５５ＡＫＳ００１のあと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記で操作演出を実行すると決定したかを判定し（ステップ５５ＡＫＳ００２）、実行すると決定した場合には（ステップ５５ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、操作演出の上記操作有効期間内におけるプッシュボタン３１Ｂへの操作がジャストタイミングであったときに実行する演出の種類を決定する（ステップ５５ＡＫＳ００３）。
【０６１３】
ステップ５５ＡＫＳ００３において、まず、操作がジャストタイミングであったときに、非示唆演出を実行するか、設定示唆演出をするか、を、ジャストタイミングカウント値（ここでは、０～２０、２１～５０、５１～の３つの範囲）に応じて異なる割合で決定する。ジャストタイミングカウント値は、ジャストタイミングでの操作の回数をカウントした値であり、ＲＡＭ１２２に設けられたカウンタにより管理される（操作演出は、１回の可変表示について１回実行されるので、当該カウント値は、複数の可変表示にわたって管理される）。ジャストタイミングカウント値は、ジャストタイミングでの操作がある度に１増加する。
【０６１４】
非示唆演出を実行するか、設定示唆演出をするかの決定例を図９－６に示す。図９－６に示すように、ジャストタイミングカウント値が多くなると、つまり、ジャストタイミングでの操作回数が多くなると、設定示唆演出の実行割合が高く、非示唆演出の実行割合が低い。さらに、非示唆演出の実行割合は、設定値に応じては変わらないので、当該非示唆演出は、設定値を示唆するものではない。
【０６１５】
前記で設定示唆演出を実行すると決定した場合には、実行すると決定した設定示唆演出の種類を設定示唆演出Ａ～Ｅのいずれかにするかを、ジャストタイミングカウント値（ここでは、０～２０、２１～５０、５１～の３つの範囲）及び設定値（現在設定されている設定値）に応じて、異なる割合で決定する（この決定もステップ５５ＡＫＳ００３に含まれる）。設定値について、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送される設定値指定コマンドを受信すると、当該コマンドが指定する設定値をＲＡＭ１２２の所定領域に格納する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記の決定時に、ＲＡＭ１２２の所定領域に格納した設定値を読み出すことで、現在設定されている設定値を特定できる。
【０６１６】
設定示唆演出の種類の決定例を図９－７に示す。図９－７に示すように、設定値によらず、設定示唆演出Ａは実行されることがある。従って、設定示唆演出Ａは、現在設定されている設定値が１であることを示唆するものの、１以外である場合もある。設定示唆演出Ｂは、設定値が１のときには決定されず、２以上のときに決定される。従って、設定示唆演出Ｂは、現在設定されている設定値が２以上で確定であることを示唆する。設定示唆演出Ｃは、設定値が１～３のときには決定されず、４以上のときに決定される。従って、設定示唆演出Ｃは、現在設定されている設定値が４以上で確定であることを示唆する。設定示唆演出Ｄは、設定値が１～４のときには決定されず、５以上のときに決定される。従って、設定示唆演出Ｄは、現在設定されている設定値が５以上で確定であることを示唆する。設定示唆演出Ｅは、設定値が１～５のときには決定されず、６のときに決定される。従って、設定示唆演出Ｅは、現在の設定値が６で確定であることを示唆する。このように、設定示唆演出は、Ａ＜Ｂ＜Ｃ＜Ｄ＜Ｅの順で、示唆する設定値（示唆する最低限の設定値

）が高い（上記のように設定値は、その値が高いほど有利度が高い）ことになる。
【０６１７】
図９－７の決定割合に示すように、設定示唆演出Ａ～Ｅの実行割合は互いに異なっている（特に、ジャストタイミングカウント値が所定範囲（ここでは１～５０）のとき、同じ設定値において、互いに異なっている）。
【０６１８】
図９－７（Ａ）～（Ｂ）のように、設定値が２以上のときの設定示唆演出Ａの実行割合は、ジャストタイミングカウント値が０～２０のときよりも、２１～５０のときの方が低い。低くなった分の決定割合は、各設定値について、設定示唆演出Ａよりも示唆する設定値が大きい設定示唆演出に加算されている。ここでは、設定値２～５については、決定され得る設定示唆演出のうちで最も高い設定値を示唆する演出に前記低くなった分の決定割合が加算されている。設定値６については、決定され得る設定示唆演出のうちで２番目に高い設定値を示唆する設定示唆演出Ｄに前記低くなった分の決定割合が加算されている。このように、設定値が２以上の場合にジャストタイミングカウント値が多くなると、当該値が小さいときよりも、示唆する設定値が大きい設定示唆演出が実行されやすくなる。
【０６１９】
図９－７（Ｂ）～（Ｃ）のように、ジャストタイミングカウント値が２１～５０のときよりも、５１～のときの方が、その設定値（ここでは、２～６）において実行され得る設定示唆演出のうち、最も高い設定値を示唆する設定示唆演出が実行されやすくなっており、設定示唆演出Ａを含むその他の設定示唆演出の実行割合は低くなっている。このように、設定値が２以上の場合であってジャストタイミングカウント値がさらに多くなると、当該値が小さいときよりも、示唆する設定値が大きい設定示唆演出が実行されやすくなる。
【０６２０】
また、図９－７（Ａ）～（Ｃ）のように、最も高い設定値を示唆する設定示唆演出Ｅの決定割合は、ジャストタイミングカウント値が０～２０であるときと、２１～５０であるときとで変化せず、５１～になって初めて向上する。従って、設定示唆演出Ｅは、ジャストタイミングカウント値がより多くなったときにはじめて実行割合が向上する。
【０６２１】
なお、非示唆演出や設定示唆演出は、今回の変動パターンや今回の表示結果に基づいて、その実行の有無等が決定されるものではないので、大当り期待度を示唆するものではない。
【０６２２】
さらに演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ５５ＡＫＳ００３において、上記決定の決定結果の情報（操作がジャストタイミングであったときに非示唆演出、設定示唆演出Ａ～Ｅのいずれを実行するかの情報）をＲＡＭ１２２の所定領域に格納しておく。
【０６２３】
図９－４に戻り、操作演出を実行しないと決定した場合（ステップ５５ＡＫＳ００２；Ｎｏ）、又は、ステップ５５ＡＫＳ００３の上記決定を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンと、今回の表示結果に基づいてリーチ演出等の他の演出の実行の決定、飾り図柄の確定飾り図柄の決定などを行う（ステップ５５ＡＫＳ００４）。
【０６２４】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示の開始の指示及び上記で決定した内容の演出の実行の指示を表示制御部１２３に指示する（ステップ５５ＡＫＳ００５）。
【０６２５】
具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンや今回の表示結果に応じた飾り図柄の可変表示の開始を表示制御部１２３に指示する。表示制御部１２３は、当該指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始する。
【０６２６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出Ａ又はＢの実行を決定している場合、操作演出Ａ

又はＢの実行を表示制御部１２３に指示する。この場合、表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の開始タイミングから所定期間経過後（今回の変動パターンとの関係で予め決定されているものとする）において、操作演出Ａ又はＢ（図９－１（Ａ））を実行開始する。なお、操作演出Ａ又はＢの実行を指示する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示の開始を表示制御部１２３に指示するときに、ＲＡＭ１２２に設けられたタイマを作動させておき（タイマ値は、クロック信号により更新されるか、演出制御プロセス処理（ステップＳ７６）開始時などのタイマ割り込みごとに更新される。以下タイマについて同じ）、当該タイマのタイマ値に基づいて操作有効期間や操作有効期間におけるジャストタイミングを特定できるものとする（操作有効期間やジャストタイミング時のタイマ値がどの値になるかは、今回の変動パターンとの関係で予め把握できる）。

【０６２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出等、他の演出を実行すると決定している場合には、実行すると決定している演出を、今回の変動パターンとの関係で予め定められた開始タイミングで実行開始するよう表示制御部１２３に指示する。表示制御部１２３は、当該指示を受け、前記のタイミングで前記の各種演出を実行する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、適宜、保留表示Ｈの更新表示を表示制御部１２３に指示する。

【０６２８】

ステップ５５ＡＫＳ００５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３に実行させる各演出に関する演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）において、当該演出制御パターンに従って、各演出の開始タイミング時に、各演出の実行を指示してもよい。

【０６２９】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグを「２」に更新し（ステップ５５ＡＫＳ００６）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０６３０】

（可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）中）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の実行中において、図９－８に示す処理を実行する。当該処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、現在が操作演出の操作有効期間中であるかを判定する（ステップ５５ＡＫＳ１０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記タイマ値に基づいて、現在が操作有効期間中であるかを判定する。なお、操作有効期間の開始及び終了を表示制御部１２３が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知するようにし、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該通知に基づいて操作有効期間の判定を行ってもよい。

【０６３１】

現在が操作演出の操作有効期間中である場合（ステップ５５ＡＫＳ１０１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュセンサ３５Ｂからの検出信号の有無に基づいて、プッシュボタン３１Ｂへの操作があったかを判定する（ステップ５５ＡＫＳ１０２）。

【０６３２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、検出信号を受信した場合、つまり、プッシュボタン３１Ｂへの操作があった場合（ステップ５５ＡＫＳ１０２；Ｙｅｓ）、現在が、換言すると、当該操作のタイミング（より詳細には受付タイミング）がジャストタイミングであるかを判定する（ステップ５５ＡＫＳ１０３）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記タイマ値に基づいて、ジャストタイミングであるかを判定する。なお、ジャストタイミングの開始及び終了を表示制御部１２３が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知するようにし、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該通知に基づいてジャストタイミングの判定を行ってもよい。なお、当該操作のタイミングがジャストタイミングのときは、図９－１のタイミング特定画像Ｔ１が領域ＪＳ内に位置するときに操作が行われたときである。

【０６３３】

ジャストタイミングの場合（ステップ５５ＡＫＳ１０３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作報知、操作後演出の実行を指示するとともに、ステップ５５ＡＫＳ００３においてＲＡＭ１２２の所定領域に格納している情報（操作がジャストタイミングであっ

たときに非示唆演出、設定示唆演出Ａ～Ｅのいずれを実行するかの情報）に基づいて非示唆演出又は設定示唆演出Ａ～Ｅのいずれかの実行を指示する（ステップ５５ＡＫＳ１０４）。表示制御部１２３は、これら指示を受けると、当該指示に基づいて、まず、図９－１（Ｂ）のような、操作を受け付けた旨、及び、当該操作がジャストタイミングである旨を報知する操作報知を実行してから、操作後演出（操作演出Ａを実行中であれば、「ＣＨＡＮＣＥ！」を表示する操作後演出、操作演出Ｂを実行中であれば、「激熱！！」を表示する操作後演出）と、非示唆演出又は設定示唆演出Ａ～Ｅのいずれかと、を実行する（図９－１（Ｃ）を参照。当該演出の実行には音声出力も含まれる。他の演出についても同様）。

【０６３４】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ジャストタイミングカウント値を１増加させる（ステップ５５ＡＫＳ１０５）。なお、ジャストタイミングカウント値は、適宜のタイミングで０にリセットされる。例えば、遊技者が遊技を終了したと判定できるとき当該リセットが行われる。遊技者が遊技を終了したとの判定については、例えば、遊技の終了がスティックコントローラ３１Ａなどを介して入力された場合、遊技の履歴を示す公知の二次元コードを出力した場合、遊技媒体の発射が一定時間無い場合などに、遊技者が遊技を終了したと判定できる。遊技媒体の発射が一定時間無い場合については、例えば、主基板１１において、遊技媒体の発射を検出可能とするとともに、当該発射の検出が一定時間ない場合に所定の演出制御コマンドにより演出制御用ＣＰＵ１２０にその旨を通知可能とし、当該コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したときに、遊技媒体の発射が一定時間無いと判定すればよい。

【０６３５】

ジャストタイミングでない場合（ステップ５５ＡＫＳ１０３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作報知、操作後演出の実行を指示する（ステップ５５ＡＫＳ１０６）。表示制御部１２３は、これら指示を受けると、当該指示に基づいて、まず、図９－１（Ｄ）のように、操作を受け付けた旨のみを報知する操作報知を実行してから、操作後演出（操作演出Ａを実行中であれば、「ＣＨＡＮＣＥ！」を表示する操作後演出、操作演出Ｂを実行中であれば、「激熱！！」を表示する操作後演出）を実行する（図９－１（Ｅ）参照）。

【０６３６】

ステップ５５ＡＫＳ１０５、５５ＡＫＳ１０６のあと、操作有効期間でない場合（ステップ５５ＡＫＳ１０１；Ｎｏ）、プッシュボタン３１Ｂへの操作がない場合（ステップ５５ＡＫＳ１０２；Ｎｏ）は、可変表示中演出処理における他の処理が実行される。なお、操作有効期間中に操作がない場合、表示制御部１２３は、そのまま操作報知等を実行することなく操作演出を終了する。また、上記操作があった場合には、操作の受付は、終了する（例えば、ステップ５５ＡＫＳ００１を必ずＮｏと判定する）。

【０６３７】

（特徴部５５ＡＫによる効果）

上記では、操作有効期間になされた操作がジャストタイミングであることを条件に、操作演出（操作後演出）に加えて、設定示唆演出が実行されることがあり、これにより、演出が多様化しており（特に、設定値の示唆に加えて大当りの示唆も実行されるので）、遊技の興趣が向上している。

【０６３８】

さらに、操作後演出で表示される画像（「ＣＨＡＮＣＥ！」、「激熱！！」、）と、設定示唆演出で表示される画像（キャラクタ画像５５ＡＫ００４及び吹き出しのセリフ）とは、互いに独立して被らない位置に表示されるので、一方の演出が他方の演出を隠蔽することがなく、遊技者は、操作後演出及び示唆演出を容易に認識でき、遊技の興趣が向上している。

【０６３９】

さらに、非示唆演出を実行すると決定したとき（設定示唆演出を実行する条件が成立し

ていないとき）には、操作タイミングがジャストタイミングで設定示唆演出が実行されないが、操作後演出は（又は操作演出が引き続き）実行されるので、演出の実行を確保でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【０６４０】

操作タイミングがジャストタイミングであったが設定示唆演出が実行されない場合に、設定示唆演出の代わりに設定値を示唆しない（かつ、大当り遊技状態に制御されることないし大当り期待度を示唆しない）非示唆演出を実行するので、操作タイミングがジャストタイミングであったのに、当該ジャストタイミングに対応する演出が実行されないという不都合を防止でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【０６４１】

また、ジャストタイミングカウント値（複数の可変表示に渡ってカウントされる、操作がジャストタイミングであった回数）が多くなると、設定示唆演出の実行割合が向上するので（図９－６）、遊技者は、ジャストタイミングを狙って操作を行うので、遊技への参加意欲が増加し、遊技の興趣が向上する。

【０６４２】

上記では、示唆する内容（種別）が異なる設定示唆演出Ａ～Ｅが用意され、各設定示唆演出Ａ～Ｅの実行割合は、図９－７の決定割合に示すように異なっている（特に、ジャストタイミングカウント値が所定範囲（ここでは１～５０）のとき、同じ設定値において、設定示唆演出Ａ～Ｅのうちの少なくとも２つの実行割合が異なっている）。このようなことにより、遊技者は、設定示唆演出の種類にも注目するので、遊技の興趣が向上する。

【０６４３】

上記図９－７の決定割合に示すように、ジャストタイミングカウント値が多くなると（上記では、０～２０である第１範囲と、２１～５０であり第１範囲よりも多い第２範囲と、５１～であり第２範囲よりも多い第３範囲とがあるときに、第１範囲→第２範囲→第３範囲とステップアップしていくほど）、示唆する設定値が高い設定示唆演出（実行されると遊技者にとって好ましい演出）の実行割合（ここでは決定割合と同じである）が向上する。このように、操作タイミングがジャストタイミングとなった回数が、第１段階（複数の値の範囲でもよいし、１つの値でもよい。以下段階について同じ）の回数であるときよりも、第１段階の回数よりも多い第２段階の回数であるときの方が、遊技者に取って有利度の高い設定値（最低の１よりも大きい値の設定値、最高の設定値、所定基準の値よりも高い設定値）を示唆する設定示唆演出の実行割合を向上させることにより、遊技者は、よりジャストタイミングを狙って操作を行うので、遊技への参加意欲が増加し、遊技の興趣が向上する。

【０６４４】

さらに、上記図９－７の決定割合に示すように、最高の設定値を示唆する設定示唆演出Ｅの実行割合は、ジャストタイミングカウント値が０～２０の第１範囲から２１～５０の第２範囲に移行しても変化しないが、当該第２範囲から５１～の第３範囲に行こうした場合に向上する。このように、高い設定値（最高の設定値又は所定基準以上の設定値）を示唆する設定示唆演出の実行割合を、操作タイミングがジャストタイミングとなった回数が第１段階から第２段階に移行したとしても変化させず、当該回数が第２段階から当該第２段階よりも第３段階に移行したときに向上させることで、遊技者は、よりジャストタイミングを狙って操作を行うので、遊技への参加意欲が増加し、遊技の興趣が向上する。

【０６４５】

図９－７の決定割合に示すように、ジャストタイミングカウント値が０～５０のときには、示唆する設定値が高いほど、設定示唆演出の実行割合が低くなっている（特に同じ設定値での比較）。しかし、前記カウント値が５１を超えたときには、実行可能な設定示唆演出のうち、最も高い設定値を示唆する設定示唆演出の実行割合が他の設定示唆演出の実行割合よりも高くなっている。従って、遊技者は、よりジャストタイミングを狙って操作を行うので、遊技への参加意欲が増加し、遊技の興趣が向上する。

【０６４６】

上記では、操作後演出と設定示唆演出とが実行されるときに、設定示唆演出の音声（セリフ）が優先して出力されるので、設定示唆演出の内容が把握しやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【０６４７】

（変形例）

上記特徴部５５ＡＫを変更してもよい。例えば、各演出の態様は、上記に限られず種々の変更が可能である。また、下記のような変形を施してもよい。

【０６４８】

（変形例１）

非示唆演出を、大当り（大当り遊技状態に制御されること、大当り期待度など）を示唆する期待度示唆演出（操作演出を第１の予告演出とした場合の第２の予告演出）としてもよい。当該演出として、実行中の可変表示について大当り期待度等を示唆する演出の他、先読み判定に基づいて実行される先読み予告（特に、保留表示、アクティブ表示などの可変表示対応表示を変化させる変化演出）を採用してもよい。これにより、遊技の興趣が向上する。また、設定示唆演出を実行しないときには、操作後演出のみを実行するようにしてもよい。また、非示唆演出及び設定示唆演出の両者が実行可能でも、ジャストタイミングで、両者が実行されないことがあってもよい（抽選により実行の有無を決定すればよい）。

【０６４９】

（変形例２）

操作演出Ａの操作後演出（ＣＨＡＮＣＥ！）のように大当り期待度が小さい操作後演出が設定示唆演出とともに同時期に実行される場合には、非示唆演出又は設定示唆演出の音声（セリフ）を優先させ、操作演出Ｂの操作後演出（激熱！！）のように大当り期待度が大きい操作後演出が設定示唆演出とともに同時期に実行される場合には、操作後演出の音声（激熱！！）を優先させるようにしてもよい（図９－９参照）。これにより、大当り期待度の大きい、操作演出Ｂの演出効果の低下を防止できる。なお、操作演出の種類にかかわらず、操作後演出の音声を優先させてもよい。このような場合、操作演出の演出効果の低下を防止できる。

【０６５０】

図９－１のように、非示唆演出又は設定示唆演出の音声（セリフ）を優先させる場合には、非示唆演出又は設定示唆演出の演出効果の低下を防止できる。なお、非示唆演出は、示唆するものがないので、非示唆演出の音声よりも操作後演出の音声を優先させてもよい。また、設定示唆演出の種類（示唆される設定値）と、操作演出の種類（大当り期待度）と、に応じて、どちらの音声を優先させるかを異ならせてもよい。例えば、期待度が高い操作演出の場合は、常にその音声を設定示唆演出の音声より優先されてもよい。また、最も高い設定値を示唆する設定示唆演出Ｅについては、操作演出の種類によらず優先させてもよい。これらのようにすることで、音声を優先する演出の演出効果の低下を防止できる。

【０６５１】

（変形例３）

現在設定されている設定値に応じて、操作有効期間におけるジャストタイミングの位置（時系列的な位置）を異ならせてもよい。例えば、図８－１０のように、設定値が１～３のときは、バー画像５５ＡＫ００３に、ジャストタイミングを示す領域ＪＳを２つ設け（図９－１０（Ａ））、設定値が４～６のときは、バー画像５５ＡＫ００３に、ジャストタイミングを示す領域ＪＳを設定値４～６とは異なる中央に１つ設ける（図９－１０（Ｂ））（タイミング特定画像Ｔ１の移動速度は、両者で一定とする）。なお、図９－１０（Ａ）及び（Ｂ）の態様のうちどちらを採用するかは、抽選により決定してもよい。この場合、例えば、設定値が１～３のときには、図９－１０の（Ｂ）よりも（Ａ）に決定しやすく、設定値が４～６のときには、図９－１０の（Ａ）よりも（Ｂ）に決定しやすくしてもよい。上記構成によれば、ジャストタイミングの位置（領域ＪＳの位置）に注目させること

ができ、遊技の興趣が向上する。
【０６５２】
（変形例４）
操作演出には、操作があっても、大当り期待度が報知されないガセのパターンがあってもよい。また、当該ガセのパターンのときには、操作がジャストタイミングであっても、非示唆演出及び設定示唆演出が実行されないようにしてもよい。ジャストタイミングは、操作演出の種類によってはなくてもよい。操作演出はリーチ演出の一部であってもよい。リーチ演出の一部も、大当りを示唆する演出に該当する。操作演出は、先読み予告であってもよい。操作演出は、非リーチの可変表示で実行されてもよいし、リーチ前に実行されてもよい。
【０６５３】
操作演出は、例えば、楽曲のドラムパターン、ギターの演奏パターンなどに合わせてプッシュボタン３１Ｂを押していく演出であってもよい。このような場合、そのパターンのタイミングに合致するときにプッシュボタン３１Ｂへの操作が行われたときにジャストタイミングとするとよい（つまり、ジャストタイミングは複数ある）。この場合、ジャストタイミングが一定数以上のとき、操作後演出や非示唆演出又は設定示唆演出を実行するようにしてもよい。このような構成によっても、遊技の興趣は向上する。
【０６５４】
（変形例５）
操作後演出は、「ＣＨＡＮＣＥ！」、「激熱！！」などの画像の他、他の画像を表示するものであってもよい。例えば、図９－１１（Ａ）の「激熱！！」の画像５５ＡＫ００５と、キャラ画像５５ＡＫ００７とを表示するようにしてもよい。このような場合、設定示唆演出を構成する画像５５ＡＫ００８を、操作後演出の画像を表示するレイヤーよりも前のレイヤーに表示し、操作後演出の画像の上に重畳表示するようにしてもよい。これにより、設定示唆演出の視認性を確保できる。なお、設定示唆演出を構成する画像５５ＡＫ００８は、操作後演出の「激熱！！」の画像５５ＡＫ００５などの大当り期待度を報知する画像（操作後演出の重要な部分であって、大当り期待度に関連する部分）の上ではなく、他の画像、ここでは、キャラ画像５５ＡＫ００７に重畳表示するとよい。これにより、大当り期待度などの認識が阻害されることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【０６５５】
（変形例６）
設定示唆演出（非示唆演出も同様。以下同じ）は、音声（セリフの他、かけ声、効果音等であってもよい）のみであってもよい。また、例えば、ジャストタイミングを報知する文字画像（上記では「ＪＵＳＴ！」だが、キャラクタ画像５５ＡＫ００４等が伴わない文字画像であってもよい。また、他の文字であってもよい。）の色（色又は文字画像の種類の組み合わせでもよい）により設定値を示唆してもよい。なお、当該色の一部は、大当り期待度やスーパーリーチへの発展等を報知するものでもよい。また、操作後演出で表示される大当り期待度を報知する画像（上記では、「ＣＨＡＮＣＥ！」、「激熱！！」）の色を変化させることで、設定値を示唆してもよい。設定示唆演出は、キャラの種類のみで設定値を示唆してもよい。これらによっても遊技機の興趣が向上する。
【０６５６】
設定示唆演出Ｅに代えて又は加えて、実行されたときに設定値が最高の６で確定する設定示唆演出を用意してもよい。また、設定示唆演出Ａを省略してもよい。このときには、設定値が１のときに実行される他の設定示唆演出を用意してもよい。また、実行されたときに設定値が１で確定する設定示唆演出を用意してもよい。
【０６５７】
設定示唆演出は、設定値の設定に関連した演出であればよく、設定値を示唆する演出などであればよい。設定示唆演出は、その態様により、現在設定されている設定値が奇数であること、当該設定値が偶数であることなどを示唆するものであってもよい。また、設定示唆演出は、その態様に、設定値が１（ディフォルト）から変更されたこと、設定値が一

定時間以内に変更されたことなどを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、ガセのパターンがあってもよい。例えば、設定示唆演出が設定値「６」を示唆しても、実際の設定値は「６」以外であってもよい。

【０６５８】

（変形例７）

設定示唆演出の実行割合は、実行する可変表示の変動パターンによって異ならせてもよい。例えば、図９－１２に示すように、変動パターンがノーマルリーチの実行（スーパーリーチへの発展なし）を指定したものである場合よりも、スーパーリーチの実行を指定したものである場合の方が、設定示唆演出を実行しやすいようにしてもよい。このように、変動パターンが期待度の大きなものである場合、期待度が小さなものである場合よりも設定示唆演出の実行割合を高くしてもよい。なお、このような場合であっても、ジャストタイミングカウント値に応じて設定示唆演出の実行割合を変えてもよい。

【０６５９】

（変形例８）

非示唆演出を複数種類用意し、抽選により実行する非示唆演出の種類を決定してもよい。また、演出モードや、遊技状態に応じて非示唆演出の態様を変化させてもよい（設定示唆演出の態様もこれらに応じて変化させてもよい）。

【０６６０】

（変形例９）

ステップ５５ＡＫＳ００３の決定は、ジャストタイミングの操作があったときに実行してもよい。

【０６６１】

（変形例１０）

ジャストタイミングの操作があっても、操作後演出が実行されない場合があってもよい。

【０６６２】

（変形例１１）

上記設定示唆演出の種類の決定割合は、ジャストタイミングカウント値（ジャストタイミングの操作回数）に応じて（その値がどの範囲（０～２０、２１～５０、５１～など）に入るかも含む）異なればよく、上記で説明した関係の逆であってもよい。

【０６６３】

（変形例１２）

特徴部５５ＡＫの構成は、特徴部１０３ＳＧの構成にも適用できる。例えば、操作がジャストタイミングのときに実行される演出として、設定示唆演出の他、大当りを示唆する特別予告演出を用意し、第１発明の手段１の遊技機における、特別態様の所定演出を操作後予告演出とし、特定態様の所定演出を設定示唆演出としてもよい。そして、これら演出を同じ可変表示の同時期にいずれも実行可能とし（例えば、抽選で、どちらも当選可能とするなど）、いずれも実行可能なときに、操作後予告演出を設定示唆演出よりも優先して（例えば、前者のみを実行する、前者の画像を後者の画像よりも前のレイヤーで表示する、音声を前者の方が大きくする（後者の音声は消音するか音量を下げる））実行可能としてもよい。

【０６６４】

（変形例１３）

ジャストタイミングカウント値（ジャストタイミングでの操作の回数）を画像表示装置５に表示するようにしてもよい。カウント値を遊技者が把握でき、遊技の興趣が向上する。

【０６６５】

（変形例１４）

ジャストタイミングカウント値が多くなるほど（例えば、１～２０、２１～５０、５１～のいずれの範囲に入るかに応じて）、示唆演出が示唆する設定値等の精度（例えば、「

３」を示唆したときに、実際の設定値が「３」である割合など）を高くしてもよい。そして、前記カウント値が多くなるほど、前記の精度が高くなる旨を画像及び又は音声により報知してもよい。また、ジャストタイミングカウント値が多くなるほど、高い設定値を示唆する設定示唆演出が実行されやすい旨を画像及び又は音声で報知してもよい。これらによっても、遊技の興趣が向上する。

【０６６６】

（特徴部５５ＡＫ）

以下に上記説明を一例とする特徴部５５ＡＫの構成を開示する。

【０６６７】

（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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度（例えば、大当りの抽選割合）の異なる設定値（例えば、１～６の設定値）のうちいずれかに設定可能な遊技機（例えば、特徴部５５ＡＫを有する遊技機）であって、

遊技者の動作（例えば、操作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂ及びプッシュセンサ３５Ｂ）と、

前記動作検出手段による検出が有効な有効期間（例えば、操作有効期間）内に遊技者の動作が検出されたときに、前記有利状態に制御されることを示唆する予告演出（例えば、操作演出又は操作後演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記有効期間内の特定タイミング（例えば、ジャストタイミング）において遊技者の動作が検出されたことを条件に、前記予告演出に加えて、前記設定値の設定に関連した示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６８】

上記遊技機は、スロットマシンであってもよい。上記有利状態とは、小役の当選確率が高まるビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナスや、遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態（例えば、ＡＴ（アシストタイム）状態）や、遊技者にとって有利な操作態様が報知され、かつ、リプレイ役の当選確率が高まる状態（例えば、ＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態）等を含む。設定値は、前記当選確率などを異ならせるものなどであればよい。上記予告演出は、操作を伴う演出などであればよく、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等の特別役が内部当選したが図柄の組合せが揃わずに持ち越されている状態等において、特別役に対応する図柄の組合せが導出表示される可能性を示唆する示唆演出であってもよい。また、上記予告演出は、ＡＴ状態やＡＲＴ状態に当選し該ＡＴ状態やＡＲＴ状態が開始されるまでの間に実行される演出であってもよい。示唆演出は、スロットマシンに設定されている設定値を示唆する演出等であればよい。

【０６６９】

予告演出や示唆演出は、複数の可変表示にわたって実行されるものであってもよい。また、予告演出（特に、操作後演出）と示唆演出とは、同時期（実行期間の少なくとも一部同士が時系列的に一致する、一方の実行期間が他方の実行期間に含まれるなど）に実行されるものでなくてもよい。例えば、示唆演出の実行後に予告演出が実行されてもよい。

【０６７０】

動作検出手段は、スティックコントローラ３１Ａなどであってもよいし、他の操作手段であってもよい。また、カメラ等の遊技者の動作を検出するものであってもよい。

【０６７１】

上記構成によれば、特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたときに、予告演出及び示唆演出が実行可能なので、遊技の興趣が向上する。

【０６７２】

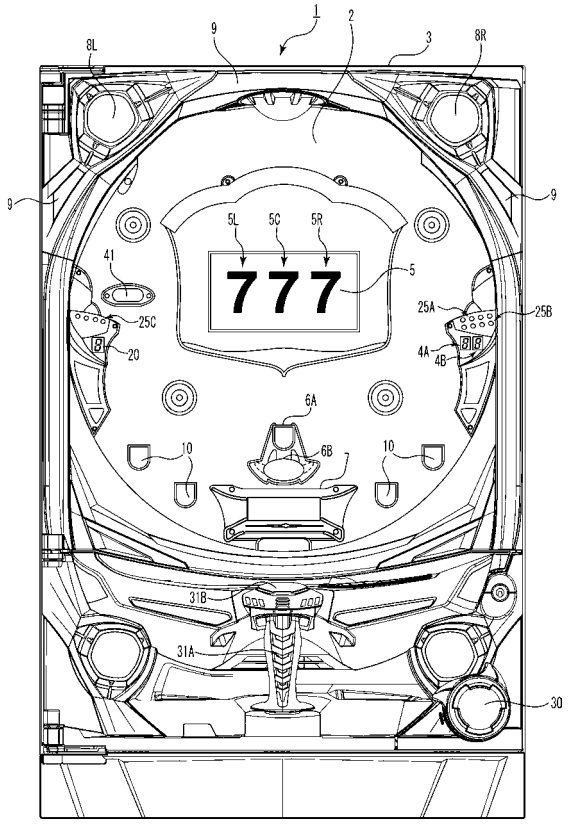
（２）前記演出実行手段は、前記予告演出と前記示唆演出とを実行する場合に、前記示唆演出を隠蔽しない態様で前記予告演出を実行する（例えば、図９－１（Ｃ）、図９－１１参照）、

ようにしてもよい。
【０６７３】
上記構成によれば、遊技者は示唆演出を容易に認識でき、遊技の興趣が向上する。
【０６７４】
（３）前記特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたが、前記示唆演出を実行する条件が成立していないとき（例えば、設定示唆演出ではなく、非示唆演出の実行が決定されているとき）に、前記予告演出と前記示唆演出とのうち、前記予告演出のみが実行される（例えば、設定示唆演出は実行されない）、
ようにしてもよい。
【０６７５】
上記構成によれば、特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたときに示唆演出が実行されなくても予告演出の実行は確保されているので、遊技の興趣の低下を抑制できる。
【０６７６】
（４）前記演出実行手段は、前記示唆演出として、示唆する種別が異なる第１示唆演出（例えば、設定示唆演出Ａ～Ｅのいずれか）と第２示唆演出（例えば、設定示唆演出Ａ～Ｅの他のいずれか）とを実行可能であり、前記第１示唆演出と前記第２示唆演出とを異なる割合で実行する（例えば、図９－７参照）、
ようにしてもよい。
【０６７７】
上記構成によれば、示唆演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【０６７８】
（５）前記演出実行手段は、前記示唆演出として、第１予告演出（例えば、操作演出Ａ又は操作演出Ａの操作後演出）と当該第１予告演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２予告演出（例えば、操作演出Ｂ又は操作演出Ｂの操作後演出）とを実行可能であり、
前記第２予告演出が実行される場合には、特定の報知音（例えば、「激熱！！」の音声）が出力され、
前記示唆演出の音声と前記特定の報知音とが同時期に出力される場合に、前記特定の報知音が優先して出力される（例えば、図９－９参照）、
ようにしてもよい。
【０６７９】
上記構成によれば、第２予告演出の演出効果の低下を防止でき、遊技の興趣が向上する。
【０６８０】
（５）設定された前記設定値に応じて、前記有効期間における前記特定タイミングの位置が異なる（例えば、図９－１０参照）、
ようにしてもよい。
【０６８１】
上記構成によれば、有効期間における特定タイミングの位置に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【０６８２】
（６）前記遊技機は、可変表示（例えば、飾り図の可変表示）を実行可能であり、
実行される前記可変表示のパターン（例えば、変動パターン）に応じて、前記示唆演出が実行される割合が異なる（例えば、図９－１２参照）、
ようにしてもよい。
【０６８３】
上記構成によれば、可変表示のパターンに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【符号の説明】

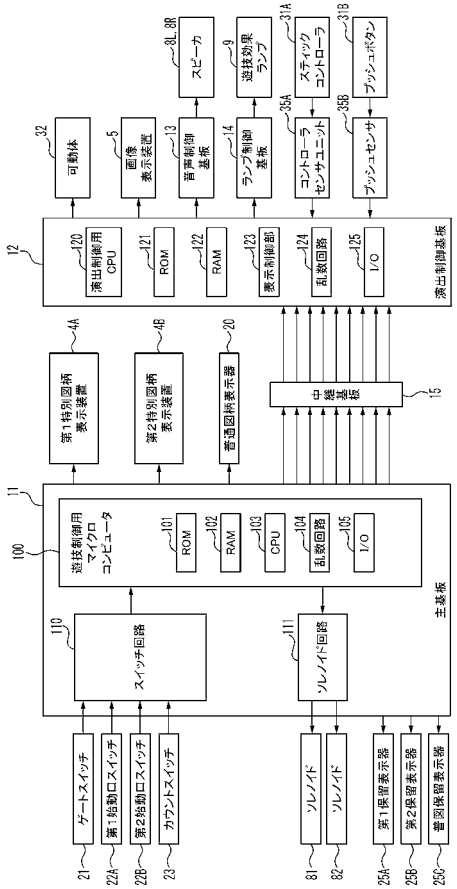
【０６８４】

１	パチンコ遊技機
５	画像表示装置
１０３	ＲＯＭ
１２０	演出制御用ＣＰＵ

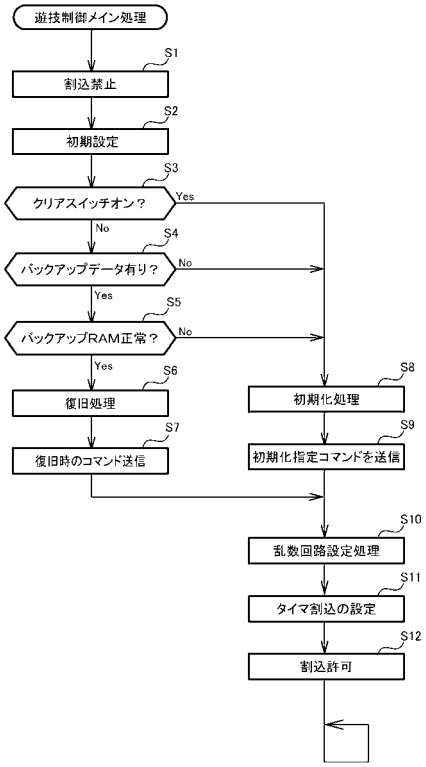
【図１】



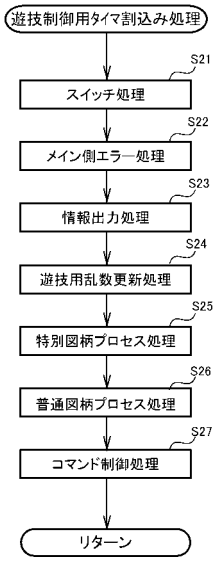
【図２】



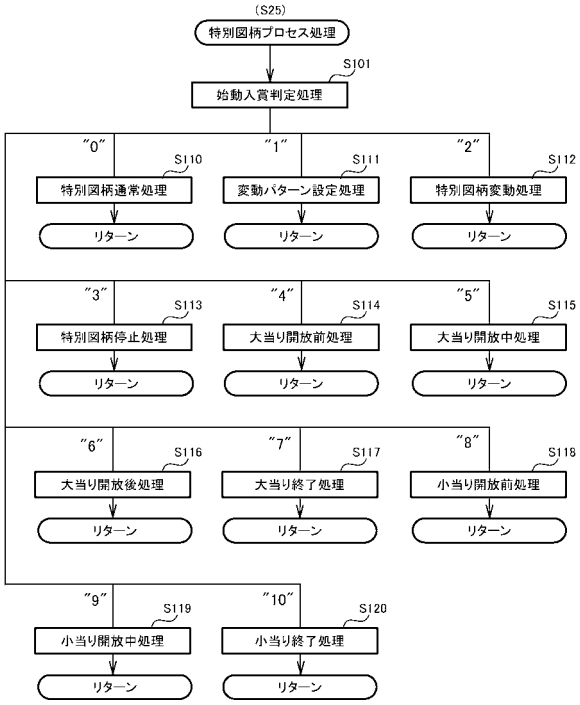
【図３】
【図３】



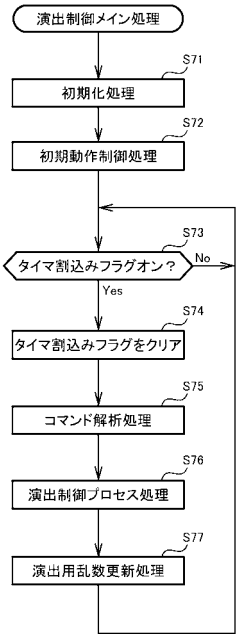
【図４】
【図４】



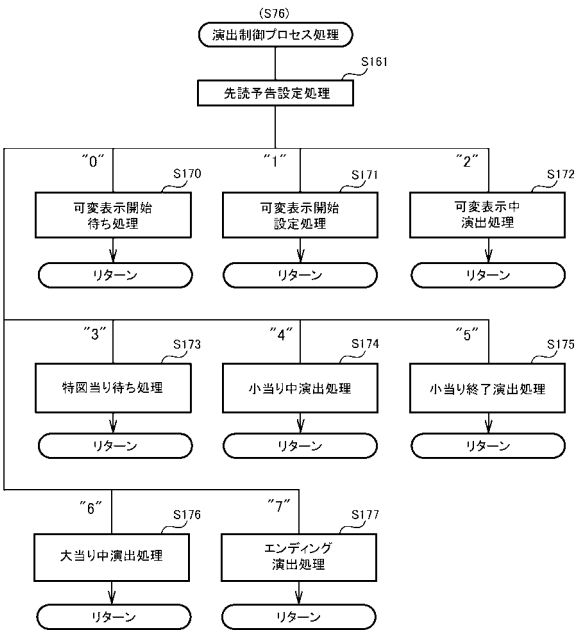
【図５】
【図５】



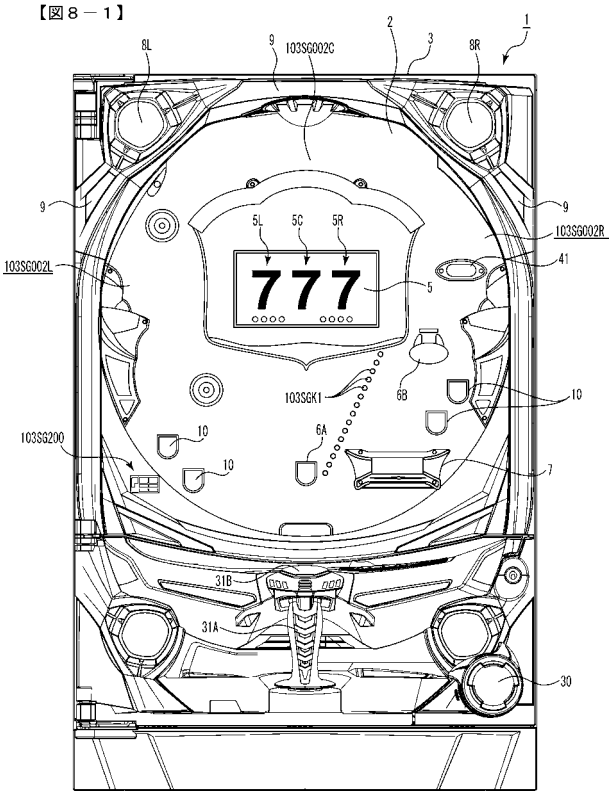
【図６】
【図６】



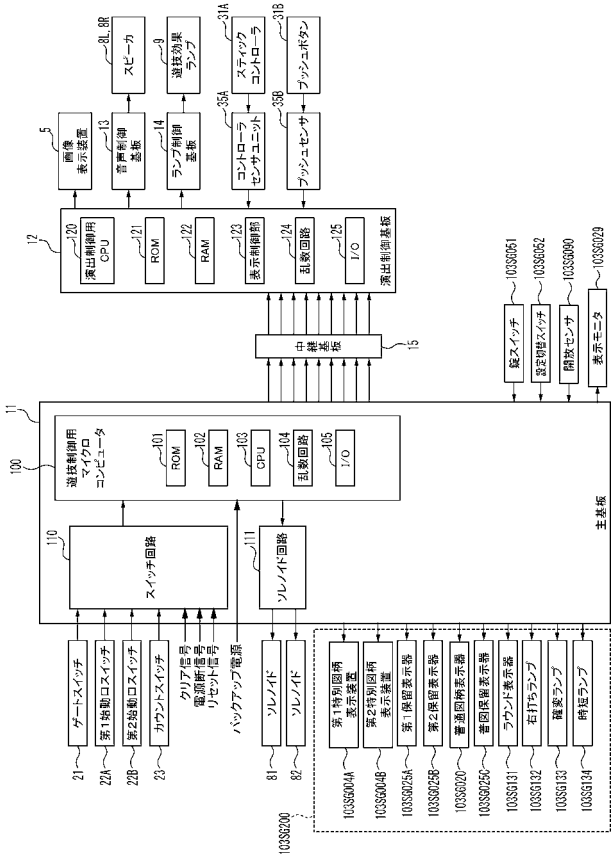
【図７】
【図７】



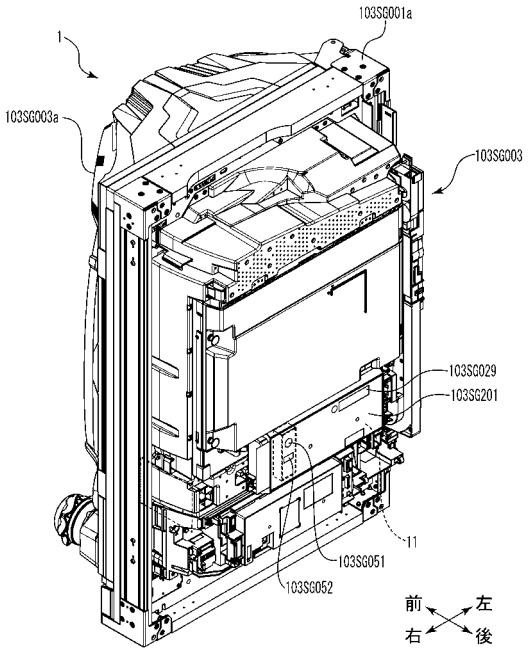
【図８－１】
【図８－１】



【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
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	スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	53000	スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	43000	スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	53000	スーパーリーチβ（大当り）
PC1-1	4000	小当り

【図８－７】

【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（設定値1）	MR2（設定値2）	MR2（設定値3）	MR2（設定値4）	MR2（設定値5）	MR2（設定値6）
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

（B）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

判定結果	MR2（設定値1）	MR2（設定値2）	MR2（設定値3）	MR2（設定値4）	MR2（設定値5）	MR2（設定値6）
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	－
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図８－９】

【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（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
ノーマルPB1-1	1～400	1～380	1～360	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～790	301～775
スーパーPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	791～997	776～997

(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（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	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（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非リーチPA1-1	1～450	1～430	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーマルPA2-1	451～700	431～700	411～700	391～700	371～700	351～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	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（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非リーチPA1-2	1～500	1～480	1～460	1～440	1～420	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	481～700	461～700	441～700	421～700	401～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	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（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非リーチPA1-3	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

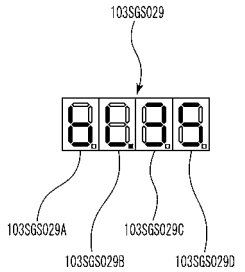
(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非リーチPA1-4	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

【図８－１２】

【図８－１２】

（Ａ）



（Ｂ）７セグ＋ドット

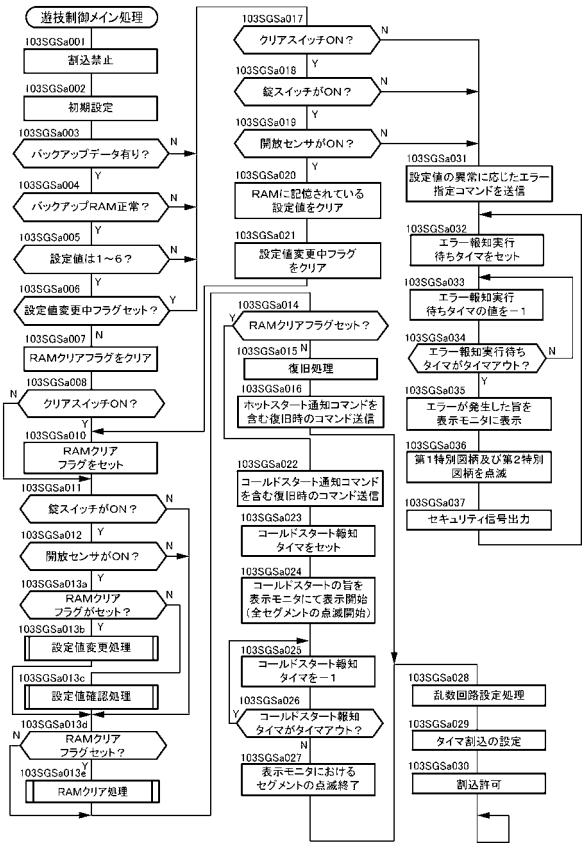
表示内容	略記	１、２桁目		３、４桁目
ベースＬ（%）	bL.	b	L.	00～99
ベース１（%）	B1.	b	1.	00～99
ベース２（%）	B2.	b	2.	00～99
ベース３（%）	B3.	b	3.	00～99

（Ｃ）ベース

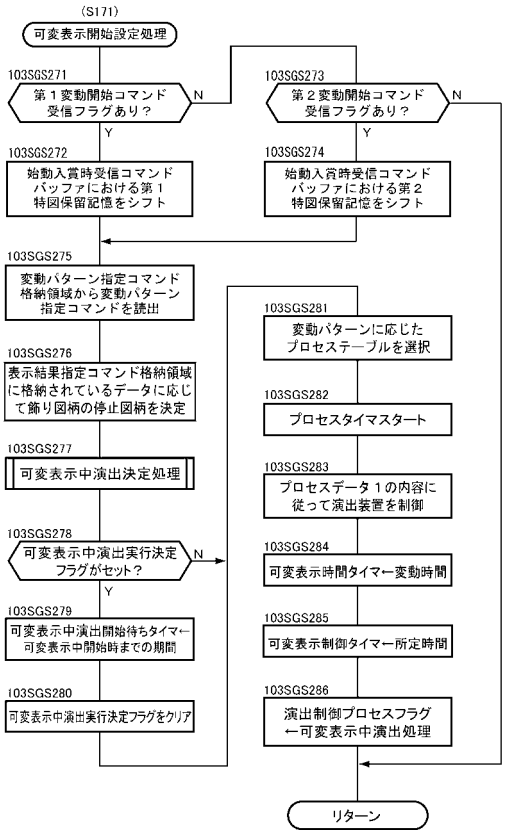
表示内容	説明
ベースＬ（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース１（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（１回前の６０００個の累計値）
ベース２（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（２回前の６０００個の累計値）
ベース３（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（３回前の６０００個の累計値）

【図８－１３】

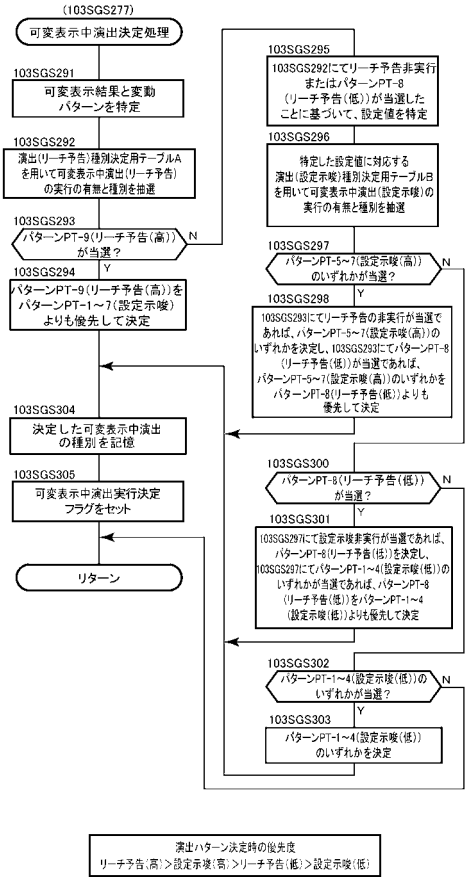
【図８－１３】



【図８－１４】
【図８－１４】



【図８－１５】
【図８－１５】



【図８－１６】
【図８－１６】

可変表示中演出種別

演出パターン	落下数	種別	内容	
パターンPT-1	1体	設定示唆	奇数設定示唆	設定示唆(低)(高設定期待度低)
パターンPT-2	2体		偶数設定示唆	
パターンPT-3	3体		奇数設定示唆	
パターンPT-4	4体		偶数設定示唆	
パターンPT-5	5体		奇数寄りの中間設定以上	設定示唆(高)(高設定期待度高)
パターンPT-6	6体		偶数寄りの中間設定以上	
パターンPT-7	7体		最高設定示唆	
パターンPT-8	8体(一斉破壊)	リーチ予告	リーチ以上確定	リーチ予告(低)(大当り期待度低)
パターンPT-9	8体(一体遅れ)		スーパーリーチ期待大	リーチ予告(高)(大当り期待度高)

【図８－１７】
【図８－１７】

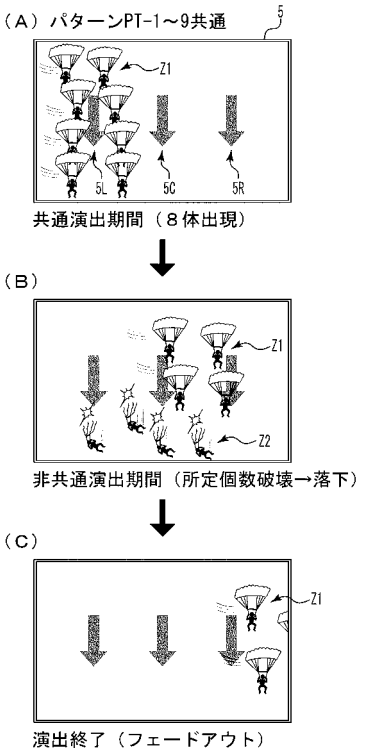
(A)演出(リーチ予告)種別決定用テーブルA

種別	Sリーチ	Nリーチ	非リーチor小当り
非実行	20	20	100
パターンPT-8	20	60	－
パターンPT-9	60	20	－

(B)演出(設定示唆)種別決定用テーブルB(大当り・はずれ・小当り共通)

種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	30	30	30	30	30	30
パターンPT-1	25	10	20	5	5	10
パターンPT-2	10	25	5	20	10	5
パターンPT-3	25	5	20	5	5	10
パターンPT-4	5	25	5	20	10	5
パターンPT-5	4	1	15	5	25	10
パターンPT-6	1	4	5	15	15	25
パターンPT-7	－	－	－	－	－	5

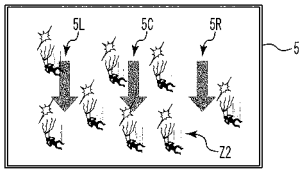
【図８－１８】
【図８－１８】　可変表示中演出



【図８－１９】

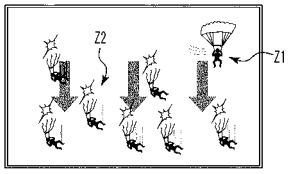
【図８－１９】　可変表示中演出

（Ａ）パターンPT-8｛リーチ予告（低）｝の場合

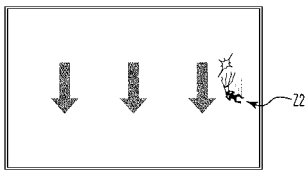


非共通演出期間（８体一斉に破壊→落下）

（Ｂ）パターンPT-9｛リーチ予告（高）｝の場合



非共通演出期間（７体破壊→落下）



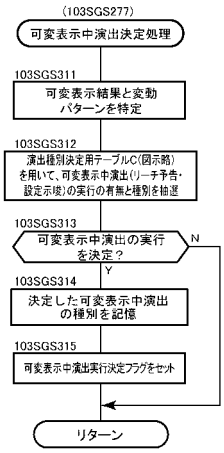
非共通演出期間（１体破壊→落下）

【図８－２０】

【図８－２０】

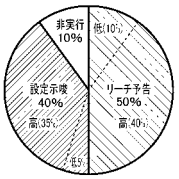
変形例1

（Ａ）



（Ｂ）

演出種別決定用テーブルC(図示略)を用いた場合のリーチ予告と設定示唆の決定割合



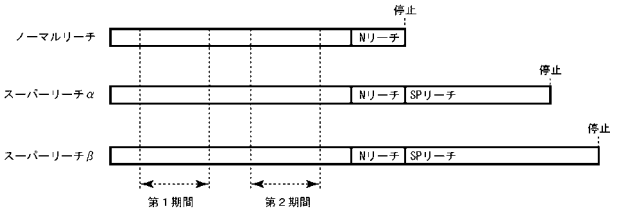
リーチ予告＞設定示唆

リーチ予告(高)＞設定示唆(高)＞リーチ予告(低)＞設定示唆(低)
※スーパーリーチの場合

【図８－２１】

【図８－２１】実施例２

（Ａ）



※：ＮリーチとＳリーチとの可変表示のみを可変表示中演出の実行対象とする

（Ｂ）

可変表示中演出実行決定テーブル

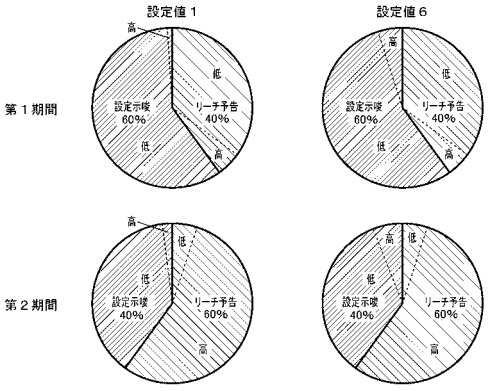
	Nリーチ	Sリーチ
実行(2回実行)	40	60
非実行	60	40

※：実行を決定した場合は第１期間と第２期間の両方で可変表示中演出を実行する

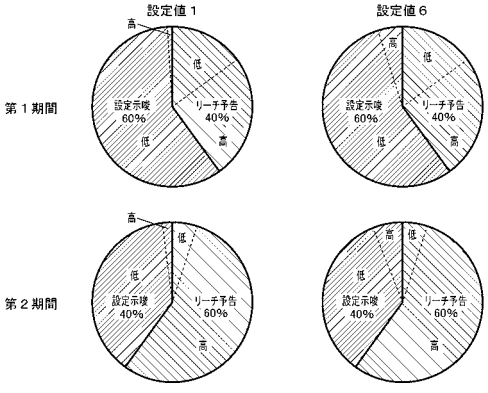
【図８－２２】

【図８－２２】実施例２

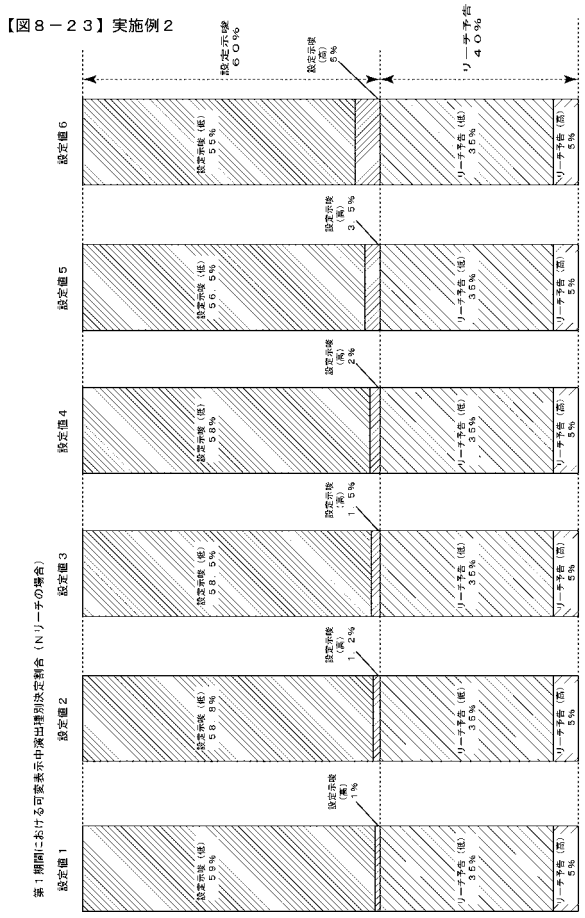
（Ａ）ノーマルリーチ



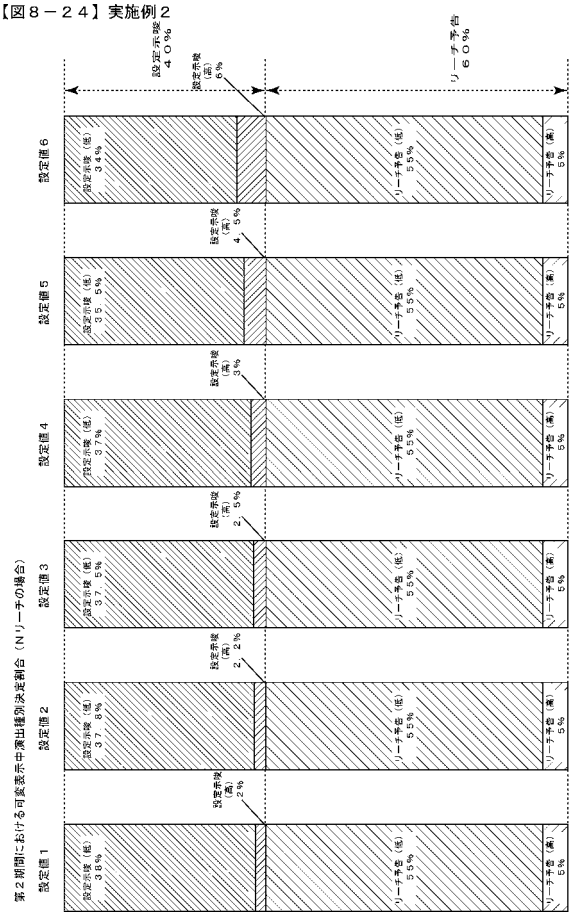
（Ｂ）スーパーリーチ



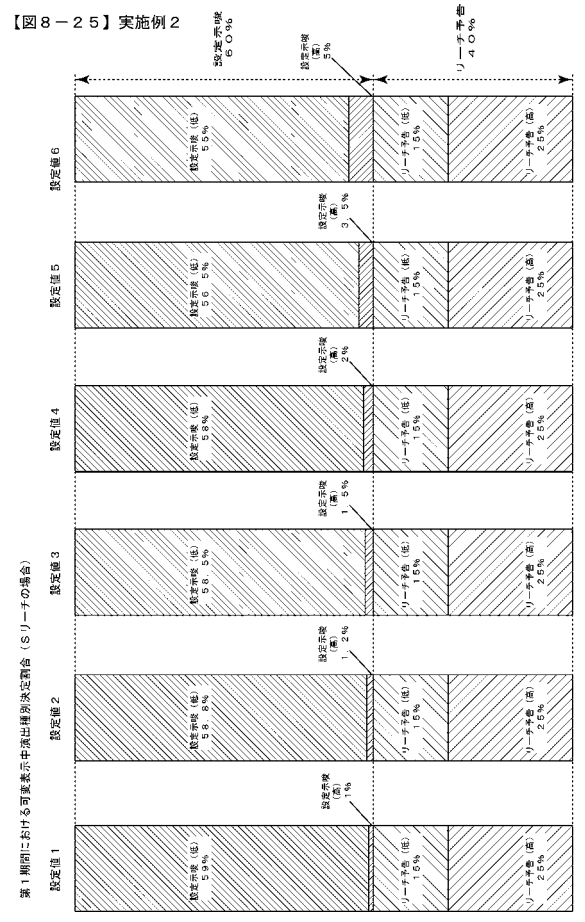
【図８－２３】



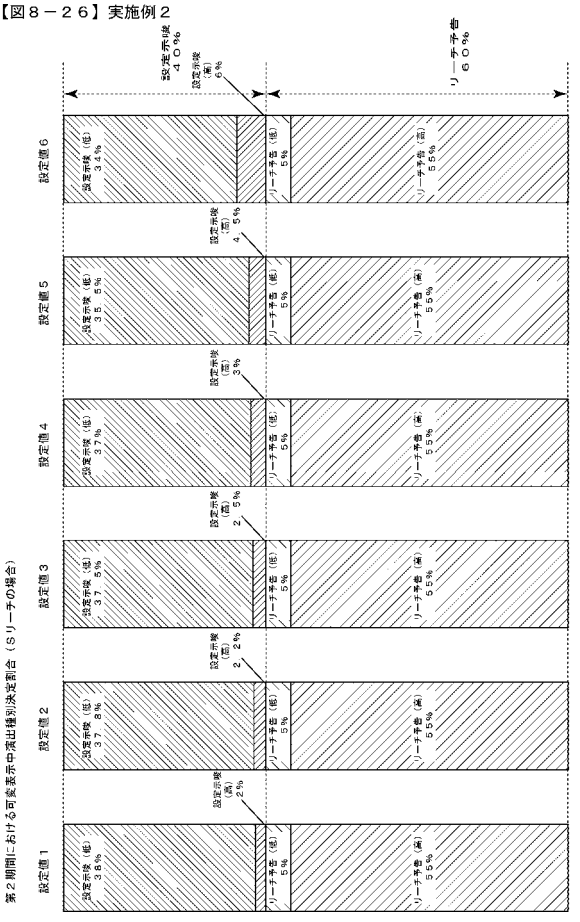
【図８－２４】



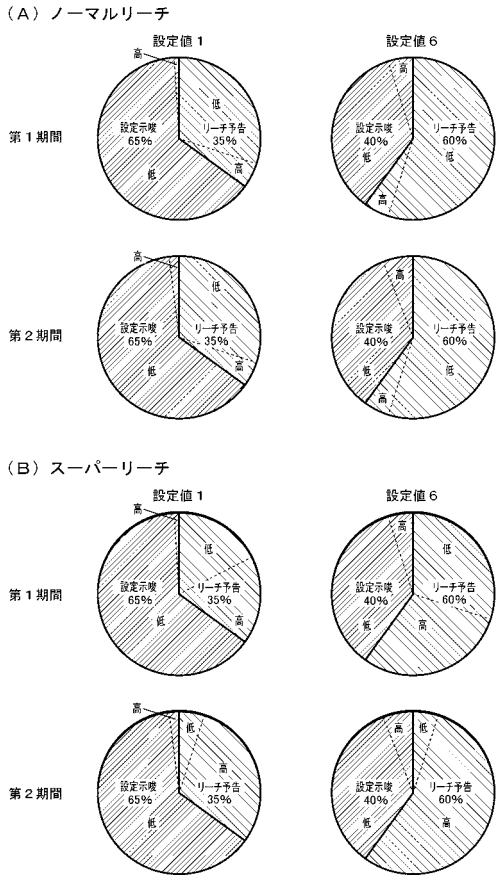
【図８－２５】



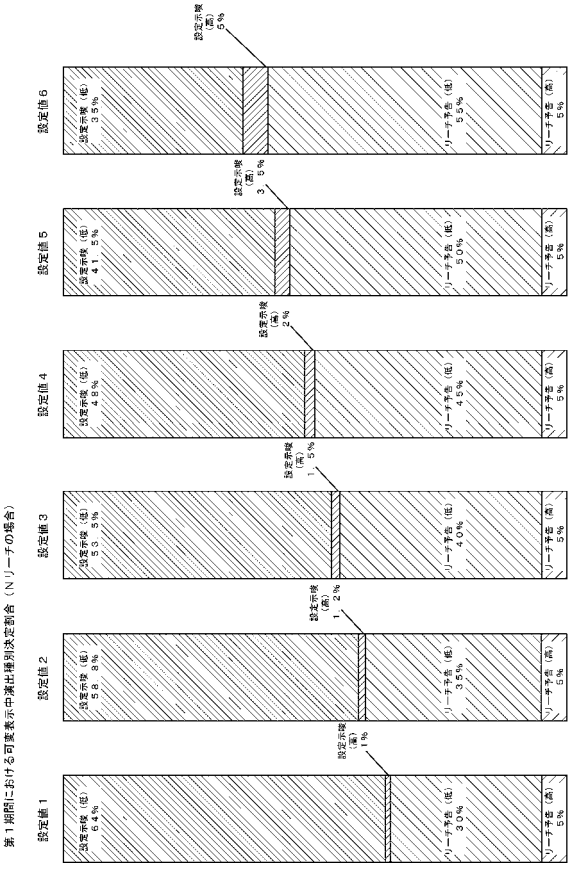
【図８－２６】



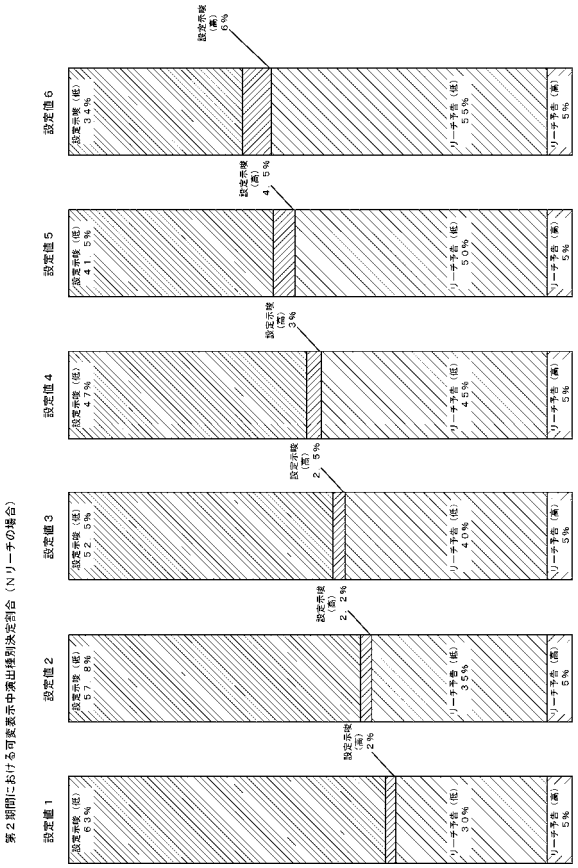
【図８－２７】
【図８－２７】実施例３



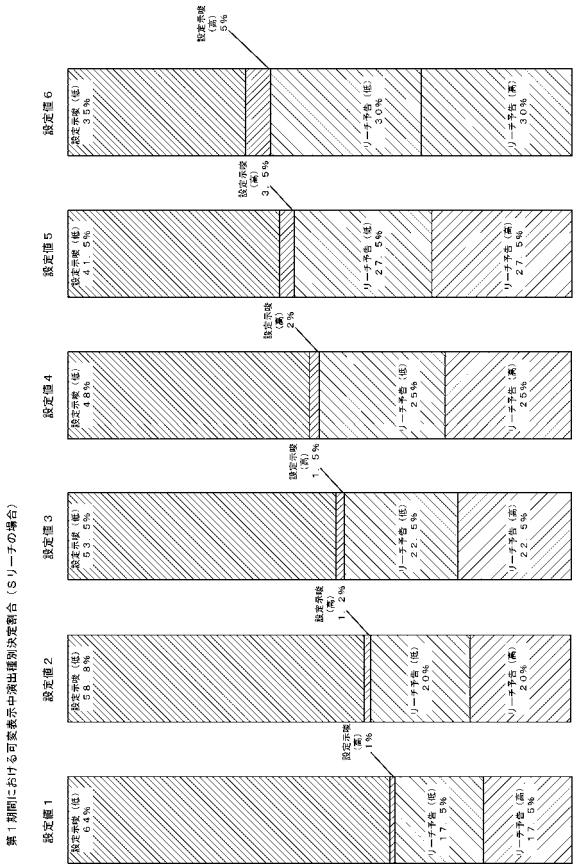
【図８－２８】
【図８－２８】実施例３



【図８－２９】
【図８－２９】実施例３

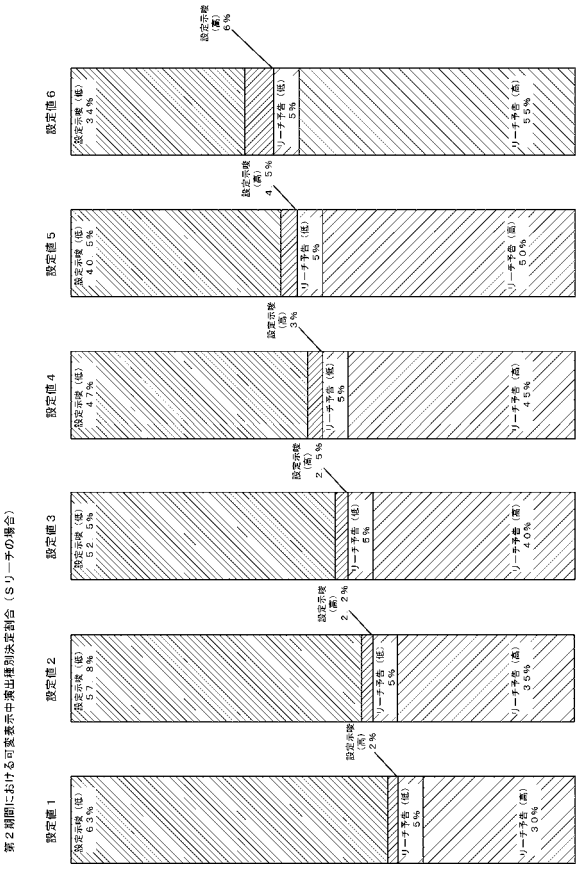


【図８－３０】
【図８－３０】実施例３



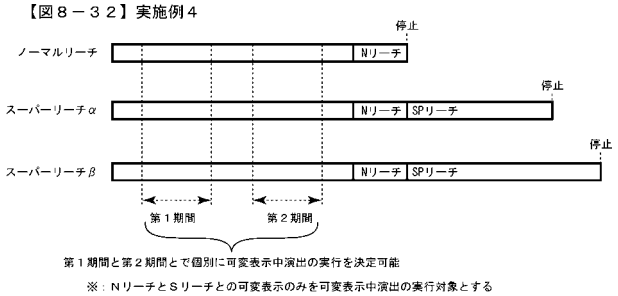
【図８－３１】

【図８－３１】実施例３



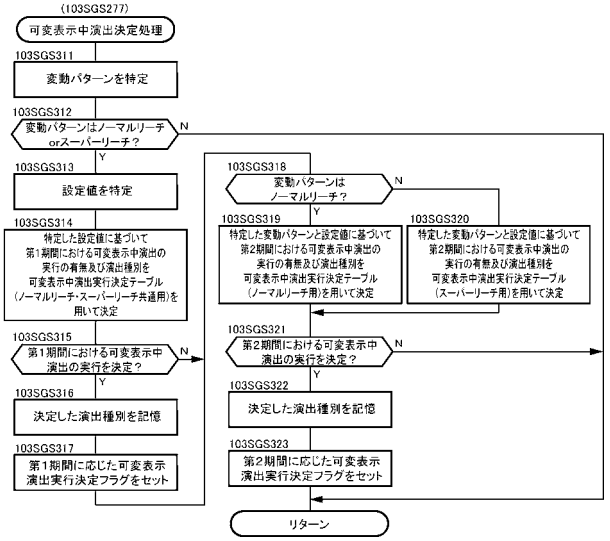
【図８－３２】

【図８－３２】実施例４



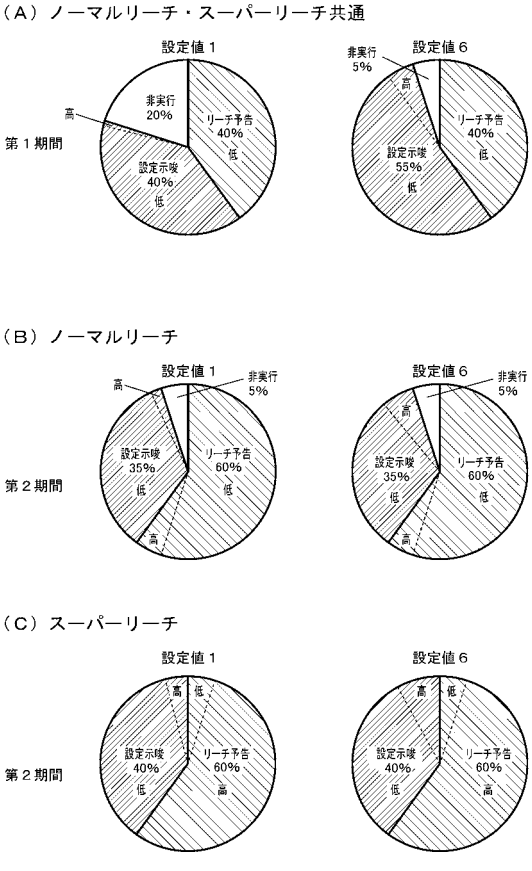
【図８－３３】

【図８－３３】実施例４



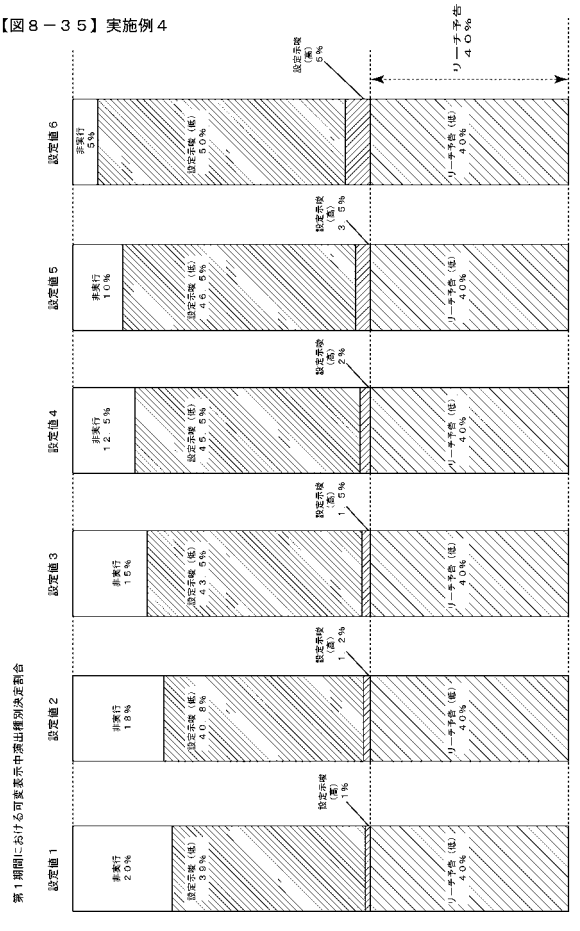
【図８－３４】

【図８－３４】実施例４



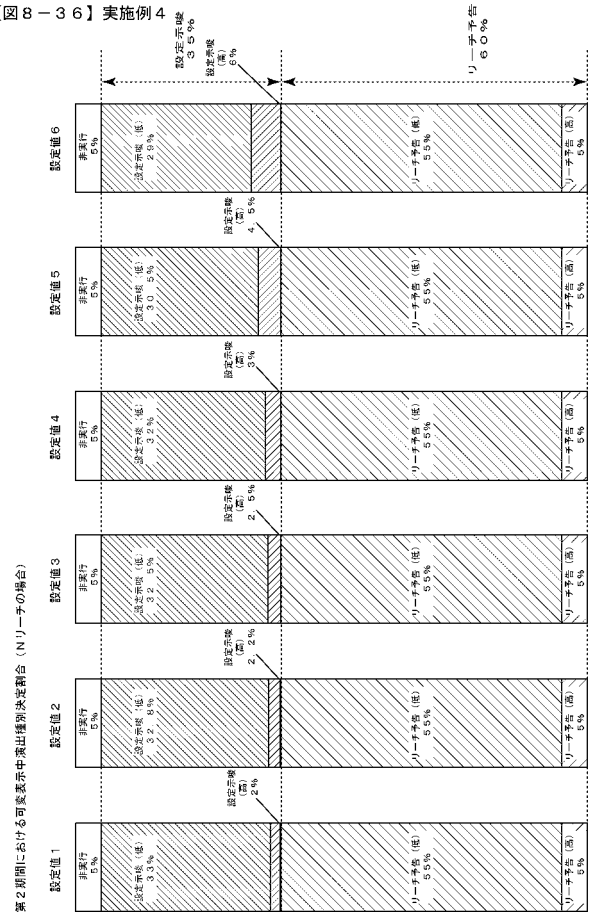
【図８－３５】

【図８－３５】実施例４



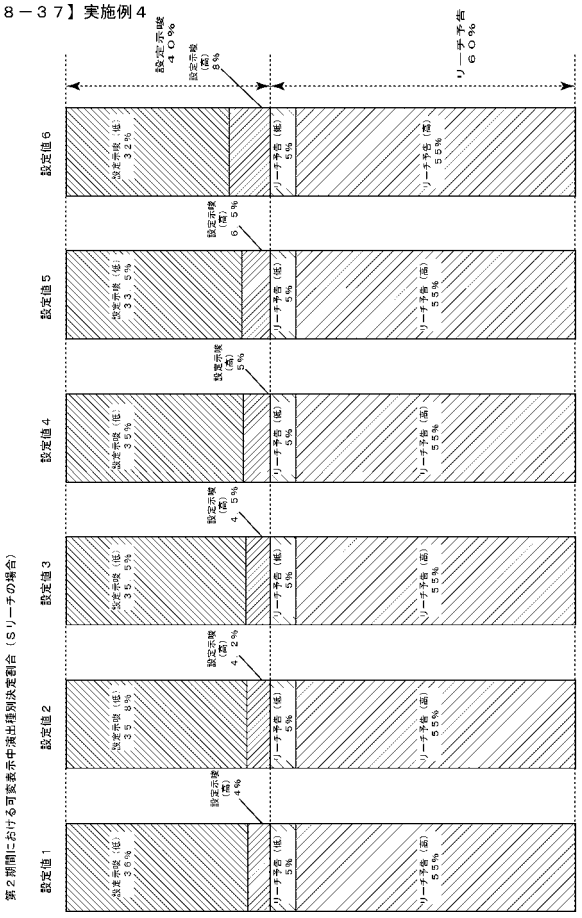
【図８－３６】

【図８－３６】実施例４



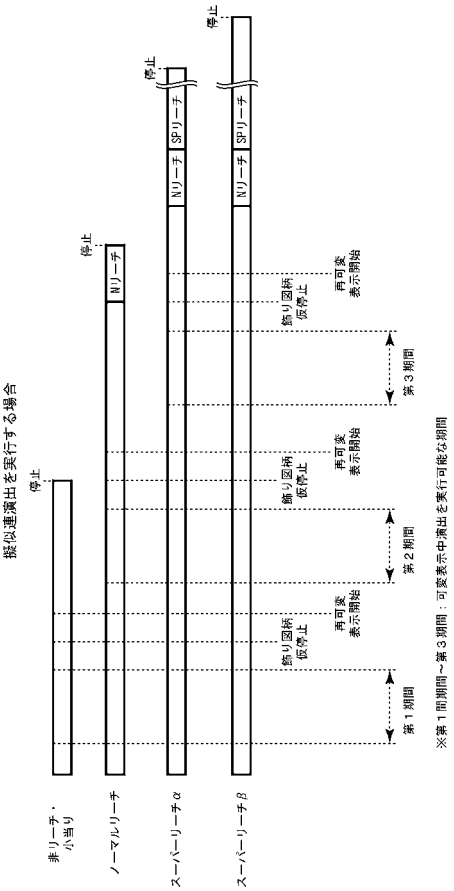
【図８－３７】

【図８－３７】実施例４



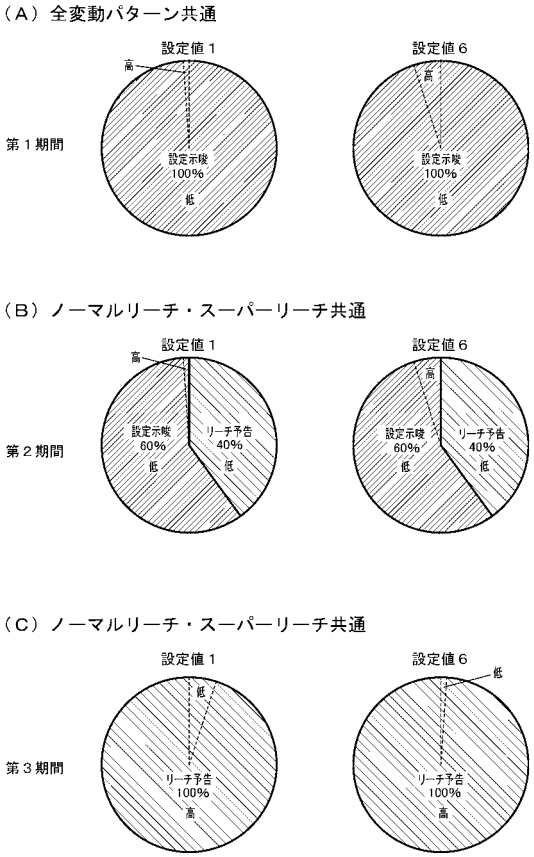
【図８－３８】

【図８－３８】変形例２



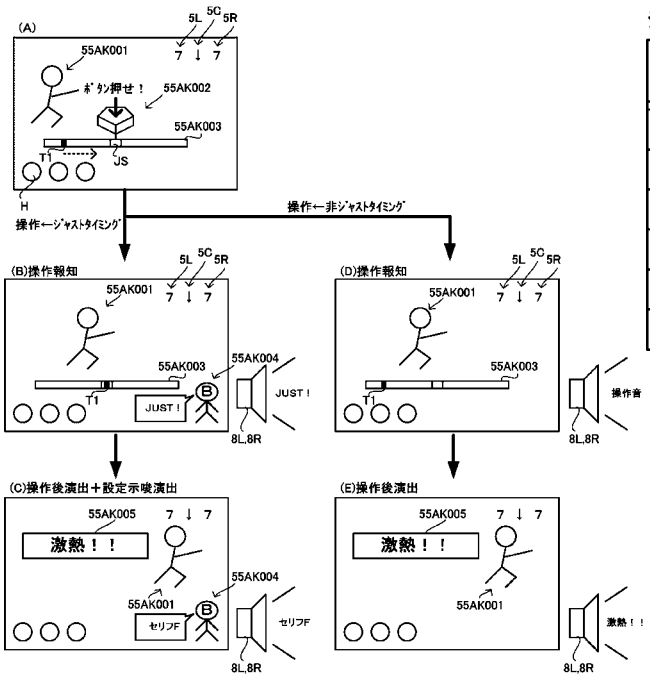
【図８－３９】

【図８－３９】変形例２



【図９－１】

【図9-1】操作演出及び設定示唆演出の演出画面例



【図９－２】

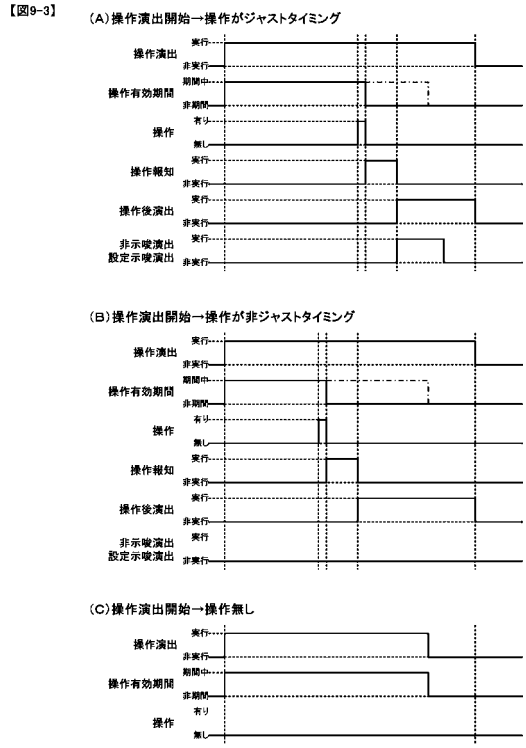
【図9-2】

ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞ時の演出の種類

種類	示唆内容	演出内容
非示唆演出	非示唆	キャラＡ＋セリフＡ
設定示唆演出A	設定値=1	キャラＡ＋セリフＢ
設定示唆演出B	設定値≧2確定	キャラＡ＋セリフＣ
設定示唆演出C	設定値≧4確定	キャラＢ＋セリフＤ
設定示唆演出D	設定値≧5確定	キャラＢ＋セリフＥ
設定示唆演出E	設定値=6確定	キャラＢ＋セリフＦ

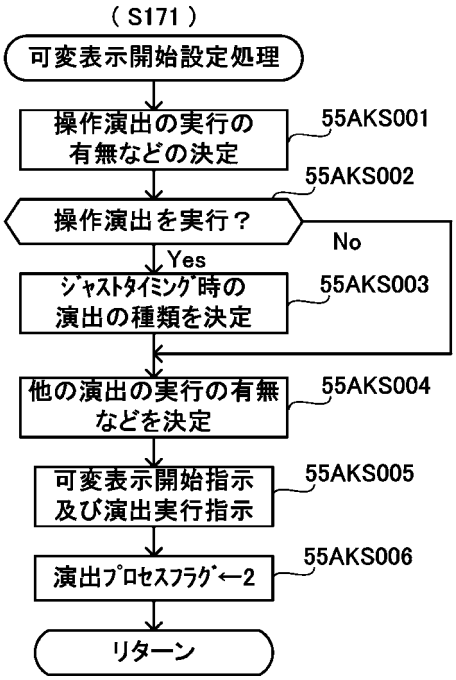
【図９－３】

【図9-3】



【図９－４】

【図9-4】



【図９－５】

【図9-5】

操作演出の決定例

決定結果	決定割合（可変表示結果）		
	非ﾘｰﾁはずれ	ﾘｰﾁはずれ	大当り
操作演出を実行しない	100%	65%	5%
操作演出Aを実行する	0%	30%	30%
操作演出Bを実行する	0%	5%	65%

操作演出A→操作後に「CHANCE!」を表示等
操作演出B→操作後に「激熱!!」を表示等

【図９－６】

【図9-6】

ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞ時の演出の種類の決定例その１

決定結果	決定割合（ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞｶｳﾝﾄ値）		
	0～20	21～50	51～
非示唆演出を実行する	70%	50%	30%
設定示唆演出を実行する	30%	50%	70%

【図９－７】

【図9-7】

(A)ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞ時の演出の決定例その２（ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞｶｳﾝﾄ値＝0～20）

決定結果	決定割合（設定値）					
	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」
示唆演出A	100%	70%	60%	50%	40%	35%
示唆演出B	0%	30%	40%	35%	30%	30%
示唆演出C	0%	0%	0%	15%	20%	20%
示唆演出D	0%	0%	0%	0%	10%	10%
示唆演出E	0%	0%	0%	0%	0%	5%

(B)ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞ時の演出の決定例その２（ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞｶｳﾝﾄ値＝21～50）

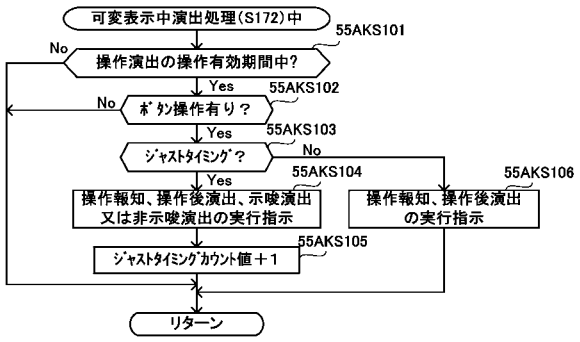
決定結果	決定割合（設定値）					
	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」
示唆演出A	100%	65%	55%	45%	35%	30%
示唆演出B	0%	35%	45%	35%	30%	30%
示唆演出C	0%	0%	0%	20%	20%	20%
示唆演出D	0%	0%	0%	0%	15%	15%
示唆演出E	0%	0%	0%	0%	0%	5%

(C)ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞ時の演出の決定例その２（ｼﾞｬｽﾄﾀｲﾐﾝｸﾞｶｳﾝﾄ値＝51～）

決定結果	決定割合（設定値）					
	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」
示唆演出A	100%	40%	30%	15%	10%	5%
示唆演出B	0%	60%	70%	15%	10%	5%
示唆演出C	0%	0%	0%	70%	10%	5%
示唆演出D	0%	0%	0%	0%	70%	5%
示唆演出E	0%	0%	0%	0%	0%	80%

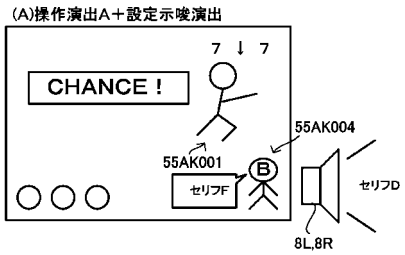
【図９－８】

【図9-8】

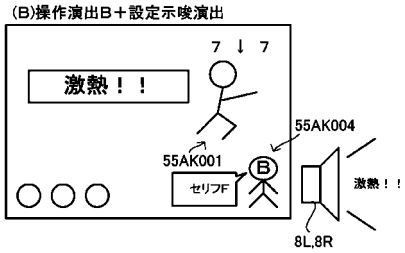


【図９－９】

【図9-9】(変形例)



※1 設定示唆演出が同時に実行されているので、セリフDを優先出力
※2 設定示唆演出を実行しない場合には、「CHANCE」を音声出力

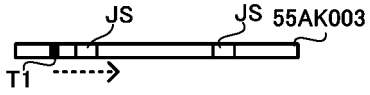


※設定示唆演出が同時に実行されているのが、操作演出の期待度が高いので、「激熱！！」を優先出力

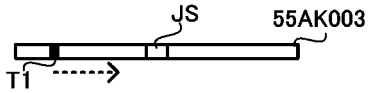
【図９－１０】

【図9-10】変形例

(A)設定値1～3

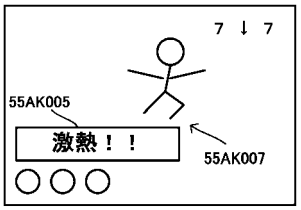


(B)設定値4～6

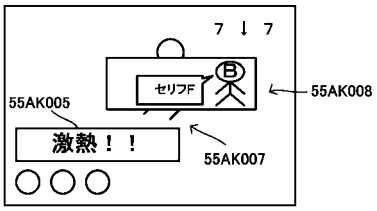


【図９－１１】

【図9-11】変形例
(A)操作後演出のみ



(B)操作後演出＋設定示唆演出



【図９－１２】

【図9-12】変形例

決定結果	決定割合（変動パターン）	
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ
非示唆演出を実行する	70%	50%
設定示唆演出を実行する	30%	50%