(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6850774号
(P6850774)
(45)発行日　令和3年3月31日(2021.3.31)　(24)登録日　令和3年3月10日(2021.3.10)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 333Z

請求項の数 1　(全 96 頁)

(21)出願番号　特願2018-156948(P2018-156948)
(22)出願日　平成30年8月24日(2018.8.24)
(65)公開番号　特開2020-28571(P2020-28571A)
(43)公開日　令和2年2月27日(2020.2.27)
審査請求日　令和1年9月24日(2019.9.24)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　下村　輝秋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
識別情報の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果として所定結果と、特定結果とを表示可能であり、識別情報の可変表示の表示結果が前記特定結果となったときに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、
識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、
前記有利状態に制御されることを決定可能な決定手段と、
前記決定手段の決定前に前記有利状態に制御されることを判定可能な判定手段と、
前記判定手段の判定に基づいて前記判定手段の判定の対象の識別情報の可変表示の前に実行される識別情報の可変表示の表示結果を前記特定結果及び前記所定結果とは異なる特殊結果とする特別演出を実行可能であるとともに、前記有利状態においていずれの設定値に設定されているかの示唆を行う設定示唆演出を実行可能な演出実行手段と、
前記設定示唆演出を実行可能な演出状態として少なくとも第１演出状態と、前記第１演出状態とは異なる第２演出状態とを含む複数種類の演出状態のいずれかに制御する演出状態制御手段と、
前記有利状態の終了後に、通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、を備え、
前記特別状態に制御されているときの識別情報の可変表示の表示結果として、前記特定

結果とは異なる前記所定結果を表示する割合を、前記設定手段で設定されている設定値に応じて異ならせ、
前記複数種類の演出状態のうちのいずれの演出状態であるかによって、前記設定示唆演出が実行される割合が異なる
ことを特徴する遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。そして、有利状態の終了後に、有利状態に制御される確率が高くなる特別状態に制御可能なパチンコ遊技機がある。
【０００３】
このような遊技機として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能であり、変更前後の設定値に応じた演出（設定示唆演出）を行う遊技機がある（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【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】
【０００５】
しかしながら、特許文献１に記載の遊技機では、設定示唆演出にて示唆する内容が単調であり、設定示唆演出について改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、設定示唆演出に関する演出のバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
（０）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
識別情報の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果として所定結果と、特定結果とを表示可能であり、識別情報の可変表示の表示結果が前記特定結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）であって、
識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２など）と、
前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値など）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、図８－１５の設定値変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記有利状態に制御されることを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３など）と

、
前記決定手段の決定前に前記有利状態に制御されることを判定可能な判定手段（例えば、例えば、ステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記判定手段の判定に基づいて前記判定手段の判定の対象の識別情報の可変表示の前に実行される識別情報の可変表示の表示結果を前記特定結果及び前記所定結果とは異なる特殊結果とする特別演出（例えば、先読みチャンス目を表示する先読み演出）を実行可能であるとともに、前記有利状態においていずれの設定値に設定されているかの設定示唆演出（例えば、図９－４に示す設定示唆演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記有利状態の終了後に、通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段（例えば、大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別に応じて、確変状態に制御するＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記特別状態に制御されているときの識別情報の可変表示の表示結果として、前記特定結果とは異なる所定結果を表示する割合を、前記設定手段で設定されている設定値に応じて異ならせ（例えば、ステップ０４８ＡＫＳ０１０の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）、
前記特別状態に制御されているときの識別情報の可変表示の表示結果として、前記特定結果とは異なる前記所定結果を表示する割合を、前記設定手段で設定されている設定値に応じて異ならせ、
前記複数種類の演出状態のうちのいずれの演出状態であるかによって、前記設定示唆演出が実行される割合が異なる（例えば、図９－４に示すように、設定されている演出モードに応じて設定示唆演出の実行割合が異なっている。）
ことを特徴する。
（１）また、本願の他の遊技機は、
遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値など）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など）であって、
前記設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、図９－３の設定示唆演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記設定示唆演出を実行可能な演出状態として少なくとも第１演出状態と、前記第１演出状態とは異なる第２演出状態とを含む複数種類の演出状態のいずれかに制御する演出状態制御手段（例えば、図９－１（Ａ）に示す演出モード決定処理にて決定した演出モードに制御する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、
前記設定示唆演出実行手段は、前記演出状態が前記第１演出状態と前記第２演出状態とのいずれの前記演出状態に制御されているかに関わらず共通の設定示唆演出を実行可能であり、前記第１演出状態に制御されている場合と前記第２演出状態に制御されている場合とで、前記共通の設定示唆演出を実行したときに前記設定値に関する異なる内容の示唆を行い（例えば、共通の設定示唆演出が行われた場合であっても、いずれの演出モードに制御されているかにより、示唆する内容が異なるものとなっているなど）、
遊技状態として、通常状態と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、のいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、大当り遊技状態の終了後において所定回数（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、のいずれかの条件が成立するまで、遊技状態が確変状態に制御されるなど）をさらに備え、
前記通常状態において前記演出状態制御手段にて制御可能な前記演出状態の数の方が、前記特別状態において前記演出状態制御手段にて制御可能な前記演出状態の数よりも多い（例えば、遊技状態が通常状態に制御されている場合に、複数種類の演出モードのいずれかに制御されるものの、確変状態ではいずれの演出モードにも制御されないなど）、
ことを特徴する。
【０００８】

このような構成によれば、演出状態を複数備えることにより設定示唆演出に関するバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。さらに、遊技者にとって比較的に不利な通常状態における遊技興趣を向上させることができ、稼働の向上に繋がる。

【０００９】

（２）上記目的を達成するため、本発明に係る他の遊技機は、

遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値など）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など）であって、

前記設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、図９－３の設定示唆演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

前記設定示唆演出を実行可能な演出状態として少なくとも第１演出状態と、前記第１演出状態とは異なる第２演出状態とを含む複数種類の演出状態のいずれかに制御する演出状態制御手段（例えば、図９－１（Ａ）に示す演出モード決定処理にて決定した演出モードに制御する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記設定示唆演出実行手段は、前記演出状態が前記第１演出状態と前記第２演出状態とのいずれの前記演出状態に制御されているかに関わらず共通の設定示唆演出を実行可能であり、前記第１演出状態に制御されている場合と前記第２演出状態に制御されている場合とで異なる割合で前記設定示唆演出を実行し（例えば、複数の演出モードのうちいずれの演出モードであるかに関わらず共通の設定示唆演出を実行可能であるものの、図９－４に示すように、設定されている演出モードに応じて設定示唆演出の実行割合が異なっているなど）、

遊技状態として、通常状態と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、のいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、大当り遊技状態の終了後において所定回数（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、のいずれかの条件が成立するまで、遊技状態が確変状態に制御されるなど）をさらに備え、

前記通常状態において前記演出状態制御手段にて制御可能な前記演出状態の数の方が、前記特別状態において前記演出状態制御手段にて制御可能な前記演出状態の数よりも多い（例えば、遊技状態が通常状態に制御されている場合に、複数種類の演出モードのいずれかに制御されるものの、確変状態ではいずれの演出モードにも制御されないなど）、

ことを特徴とする。

【００１０】

このような構成によれば、演出状態を複数備えることにより設定示唆演出に関するバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。さらに、遊技者にとって比較的に不利な通常状態における遊技興趣を向上させることができ、稼働の向上に繋がる。

【００１１】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

遊技状態として、通常状態と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、のいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、大当り遊技状態の終了後において所定回数（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、のいずれかの条件が成立するまで、遊技状態が確変状態に制御されるなど）をさらに備え、

前記通常状態において前記演出状態制御手段にて制御可能な前記演出状態の数の方が、前記特別状態において前記演出状態制御手段にて制御可能な前記演出状態の数よりも多い（例えば、遊技状態が通常状態に制御されている場合に、複数種類の演出モードのいずれかに制御されるものの、確変状態ではいずれの演出モードにも制御されないなど）、

ようにしてもよい。

【００１２】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な状態ではない通常状態における遊技興趣を向上させることができる。

【００１３】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出状態制御手段は、前記第１演出状態と前記第２演出状態のいずれの前記演出状態に制御されているかを遊技者に判別困難に前記演出状態を制御可能であり（例えば、演出モードは、表示される背景画像や出力音やランプの点灯パターンなどといった態様がいずれの演出モードにおいても共通の態様であり、遊技者が認識不可能な内部状態であるなど）、
前記第１演出状態と前記第２演出状態とのいずれの前記演出状態に制御されるかを示唆する演出状態示唆演出を実行可能な演出状態示唆演出実行手段（例えば、ステップ０４９ＡＫＳ０２１の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）をさらに備える、
ようにしてもよい。
【００１４】
このような構成によれば、いずれの演出状態に制御されるかを遊技者に予想させることができ遊技興趣を向上させることができる。
【００１５】
（５）上記（４）に記載の遊技機において、
遊技者にとって有利な有利状態の終了後に、前記有利状態に制御される確率が通常状態よりも高い特別状態（例えば、確変状態など）に制御可能であり、
前記演出状態示唆演出実行手段は、前記特別状態に制御された後前記通常状態に制御されるタイミングにおいて前記演出状態示唆演出を実行する（例えば、確変状態における最終変動後のタイミングでモード示唆演出を実行するなど）、
ようにしてもよい。
【００１６】
このような構成によれば、特別状態の終了後通常状態に戻るタイミングにおいて遊技者の注目を集めることができる。
【００１７】
（６）上記（４）または（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御されたときに前記設定示唆演出を実行する（例えば、大当り遊技状態中のエンディング演出として、演出モードに応じた設定示唆演出を実行するなど）、
ようにしてもよい。
【００１８】
このような構成によれば、演出状態示唆演出と設定示唆演出との組合せにより設定値を予想させることができる。
【００１９】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出状態制御手段は、前記有利状態に制御されたことに基づいて、前記有利状態が終了した後に制御する前記演出状態を、前記複数種類の演出状態のいずれかに決定する（例えば、大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と判定した場合に、次に通常状態に制御されたときに制御する（移行する）演出モードを決定するなど）、
ようにしてもよい。
【００２０】
このような構成によれば、設定示唆演出の実行に関連した演出状態に関する興趣を向上させることができる。
【００２１】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出状態制御手段は、電源投入時において、制御する前記演出状態を前記複数種類の演出状態のいずれかに決定する（例えば、電源投入時において、現在の演出モードを抽選により決定するなど）、

ようにしてもよい。
【００２２】
このような構成によれば、演出状態に関する抽選が多様となり遊技興趣を向上させることができる。
【００２３】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記設定示唆演出実行手段は、可変表示中に前記設定示唆演出を実行可能であり（例えば、変動中に設定示唆演出を実行するなど）、
前記第１演出状態に制御されている場合よりも前記第２演出状態に制御されている場合の方が高い割合で前記設定示唆演出を実行する（例えば、ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において、図９－４に示す決定割合に従って、演出モードに応じて設定示唆演出の実行有無を決定するなど）、
ようにしてもよい。
【００２４】
このような構成によれば、いずれの演出状態に制御されているかに対する遊技者の関心を高めることができる。
【図面の簡単な説明】
【００２５】
【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】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－３】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－４】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－６】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【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】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－９】確変状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－１０】通常状態または時短状態での第２特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－１１】確変状態での第２特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－１２】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【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】（Ａ）はＲＡＭクリア処理を示すフローチャートであり、（Ｂ）はＲＡＭの概略図である。
【図８－１５】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図８－１６】設定確認処理を示すフローチャートである。
【図８－１７】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
【図８－１８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図８－１９】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。
【図８－２０】先読み予告設定処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－２１】先読みチャンス目の実行有無等の決定割合の一例を示す説明図である。
【図８－２２】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８－２３】非リーチハズレ停止図柄等決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－２４】所定表示決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－２５】所定表示の実行有無とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図８－２６】所定表示の種類とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図８－２７】最終変動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－２８】所定表示や種類毎のカウント値表示が行われた場合における演出動作例を示す図である。
【図８－２９】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－３０】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－３１】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－３２】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図９－１】（Ａ）は、演出モード決定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は、演出モード記憶バッファの構成例を示す図である。
【図９－２】次回演出モードの決定割合の一例を示す説明図である。
【図９－３】設定示唆演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－４】設定示唆演出の実行有無とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図９－５】設定示唆演出の種類とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図９－６】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－７】モード示唆演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－８】モード示唆演出の種類とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図９－９】遊技状態と演出状態の遷移を示すタイミングチャートである。
【図９－１０】設定示唆演出の種類とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図１０－１】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１０－２】特定演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３】特定演出の実行有無とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図１０－４】特定演出の種類とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図１０－５】特別演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－６】特別演出の種類とその決定割合の一例を示す説明図である。
【図１０－７】特定演出と特別演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。
【図１０－８】特定演出として表示されるキャラクタ画像としてアイキャッチ画像を表示する場合における演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００２６】

（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。

【００２７】

（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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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

【００５３】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が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。

【００５４】

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。

【００５５】

（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。

【００５６】

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

【００５７】
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。
【００５８】
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。
【００５９】
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。
【００６０】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。
【００６１】
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。
【００６２】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
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。
【００６６】
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。

【００６７】
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。
【００６８】
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。
【００６９】
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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
（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。
【００７５】
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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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）。

【００８６】

（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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】
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。
【００９１】
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。
【００９２】
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。
【００９３】
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。
【００９４】
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。
【００９５】
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。
【００９６】
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。
【００９７】
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。
【００９８】
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。
【００９９】
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。
【０１００】
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。
【０１０１】
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。
【０１０２】
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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
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。
【０１０７】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１０８】
（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。
【０１０９】
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。
【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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）。

【０１１９】

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）。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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）。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口及び第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】
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。
【０１３０】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【０１３１】
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。
【０１３２】
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。
【０１３３】
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。
【０１３４】
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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

（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。

【０１３９】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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、先読み予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読み予告設定処理では、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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

（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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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）。

【０１５７】

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

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】
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。
【０１６１】
（特徴部０４８ＡＫに関する説明）
次に、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫについて説明する。図８－１は、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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）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、遊技機用枠には、ガラス窓を有するガラス扉枠が左側辺を中心として遊技機用枠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。
【０１６２】
また、遊技機用枠は、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及びガラス扉枠を開放することはできないようになっている。
【０１６３】
また、図８－１に示すように、画像表示装置５の表示領域の下部の左右２箇所には、第１保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｕが設定されている。第１保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｕでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。パチンコ遊技機（遊技機）１の遊技盤２における画像表示装置５の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌに形成されており、遊技盤２における画像表示装置５の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒに形成されている。
【０１６４】
左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌ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２０７ＳＧ００２Ｒは、打球操作ハンドル３０の操作によって左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌ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２０７ＳＧ００２Ｃを通過して流下する遊技領域である。
【０１６５】
また、左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌには、一般入賞口１０が配置されており、右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒには、該右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒ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２０７ＳＧ００２Ｌ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２０７ＳＧ００２Ｒ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。
【０１６６】
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２０７ＳＧＫ１が配設されている。このため、左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌ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２０７ＳＧ００２Ｒ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。

【０１６７】

本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおける主基板１１は、図示は省略しているが、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケース２０７ＳＧ２０１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２０７ＳＧ０５１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２０７ＳＧ０５２と、遊技機用枠の開放を検知する開放センサ２０７ＳＧ０９０と、が設けられている。なお、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。

【０１６８】

これら錠スイッチ２０７ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２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２０７ＳＧ２０１内に収容されており、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２は、基板ケース２０７ＳＧ２０１を開放しなくても操作可能となるように基板ケース２０７ＳＧ２０１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。

【０１６９】

錠スイッチ２０７ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２を有する基板ケース２０７ＳＧ２０１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を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１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２０７ＳＧ０５１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０４８ＡＫ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。

【０１７０】

また、基板ケース２０７ＳＧ２０１には、設定値やベース値を表示可能な表示モニタ２０７ＳＧ０２９が配置されている。該表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース２０７ＳＧ２０１の上部に配置されている。つまり、表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、基板ケース２０７ＳＧ２０１における主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。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。

【０１７１】

本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド

数が設定値によって変わっていてもよい（以下の特徴部０４９ＡＫおよび特徴部０５０ＡＫについても同様）。また、設定されている設定値は、主基板１１の側から設定値指定コマンドとして演出制御基板１２の側へ送信される（以下の特徴部０４９ＡＫおよび特徴部０５０ＡＫについても同様）。

【０１７２】

図８－２（Ａ）～図８－２（Ｂ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。

【０１７３】

図８－２（Ａ）に示すように、設定値が１であり変動特図が第１特図である場合に用いる第１特図用表示結果判定テーブル（設定値１）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１７４】

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

【０１７５】

図８－３（Ａ）に示すように、設定値が２であり変動特図が第１特図である場合に用いる第１特図用表示結果判定テーブル（設定値２）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２５３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３８３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１７６】

図８－３（Ｂ）に示すように、設定値が２であり変動特図が第２特図である場合に用いる第２特図用表示結果判定テーブル（設定値２）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２５３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３８３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他

の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１７７】

図８－４（Ａ）に示すように、設定値が３であり変動特図が第１特図である場合に用いる第１特図用表示結果判定テーブル（設定値３）においては、遊技状態が通常状態または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。

【０１７８】

図８－４（Ｂ）に示すように、設定値が３であり変動特図が第２特図である場合に用いる第２特図用表示結果判定テーブル（設定値３）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２７２までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１４２９までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１７９】

図８－５（Ａ）に示すように、設定値が４であり変動特図が第１特図である場合に用いる第１特図用表示結果判定テーブル（設定値４）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２９２までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１４８７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１８０】

図８－５（Ｂ）に示すように、設定値が４であり変動特図が第２特図である場合に用いる第２特図用表示結果判定テーブル（設定値４）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２９２までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１４８７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１８１】

図８－６（Ａ）に示すように、設定値が５であり変動特図が第１特図である場合に用いる第１特図用表示結果判定テーブル（設定値４）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１３１７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１５５６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他

の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１８２】

図８－６（Ｂ）に示すように、設定値が５であり変動特図が第２特図である場合に用いる第２特図用表示結果判定テーブル（設定値５）においては、遊技状態が通常状態または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。

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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０４８ＡＫ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０４８ＡＫ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。

【０１８６】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、図８－２～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。

【０１８７】

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８－２（Ａ）、図８－３（Ａ）、図８－４（Ａ）、図８－５（Ａ）、図８－６（Ａ）、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。

【０１８８】

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８－２（Ｂ）、図８－３（Ｂ）、図８－４（Ｂ）、図８－５（Ｂ）、図８－６（Ｂ）、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。

【０１８９】

なお、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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０４８ＡＫ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。

【０１９０】

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、図８－８に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当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。

【０１９１】

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

【０１９２】

つまり、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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

【０１９５】

次に、図８－９に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０１９６】

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

【０１９７】

つまり、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

なお、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち３２７６７～３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設

定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１６７４までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１６７４）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３０９４の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０２００】

図８－１０に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０２０１】

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

【０２０２】

つまり、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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。

【０２０５】

次に、図８－１１に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０２０６】

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、１３

４７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。

【０２０７】

つまり、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

以上、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおいては、図８－８～図８－１１に示すように、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の１０２０を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した１の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の３２７６７を基準として連続した１の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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）。

【０２１３】

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Ｆ）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８－２（Ａ）～図８－７（Ｂ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０２１４】

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。

【０２１５】

また、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。また、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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、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。

【０２１８】
次に、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおける大当り種別について、図８－１２を用いて説明する。図８－１２は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、第１特図と第２特図における大当り種別として、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Ａ～大当りＦ（確変大当りともいう）の大当り種別が設定されている。図示するように、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、一旦大当りとなった場合には、１００％確変制御が行われるようになっている。なお、第１特図と第２特図のいずれか、または両方に、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Ｇ（非確変大当りともいう）の大当り種別や、次回大当りとなるまで確変制御が継続する（すなわち回数により終了しない）大当りＨの大当り種別が設定されていてもよい。また、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御のいずれも実行されない大当り種別があってもよい。

【０２１９】
「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４回（いわゆる４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８回（いわゆる８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２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである（いわゆる「突確」の大当りである）。また、「大当りＤ」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Ｅ」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Ｆ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである（いわゆる「突確」の大当りである）。

【０２２０】
「大当りＡ」～「大当りＦ」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（確変状態状態）は、該大当り遊技状態の終了後において所定回数（本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。よって、再度大当りが発生した場合には、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。

【０２２１】
なお、例えば、大当りが発生した場合、大当りＣや大当りＦといったいわゆる突確の大当りに決定する割合を、設定値６、５、４、３、２、１の順に低くしてもよい。つまり、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ればよい。この他にも、設定値に応じて決定される大当り種別の割合が異なるようにしてもよく、この場合、設定値が高いほど遊技者にとって出玉率が高くなるようにすればよい。このように、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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。

【０２２２】
次に、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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（２０７ＳＧ

Ｓａ００１）。続いて、必要な初期設定を行う（２０７ＳＧＳａ００２）。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。

【０２２３】

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（２０７ＳＧＳａ００３；Ｎ）やＲＡＭ１０２が正常でない場合（２０７ＳＧＳａ００４；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１７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（２０７ＳＧＳａ００３；Ｙ、２０７ＳＧＳａ００４；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（２０７ＳＧＳａ００５）。

【０２２４】

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（２０７ＳＧＳａ００５；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１７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（２０７ＳＧＳａ００５；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（２０７ＳＧＳａ００６）。設定値変更中フラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ００６；Ｙ）は、２０７ＳＧＳａ０１７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（２０７ＳＧＳａ００７）、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（２０７ＳＧＳａ００８）。

【０２２５】

クリアスイッチがＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）は、ＲＡＭクリアフラグをセットして２０７ＳＧＳａ０１１に進み（２０７ＳＧＳａ０１０）、クリアスイッチがＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１０を実行せずに２０７ＳＧＳａ０１１に進む。

【０２２６】

２０７ＳＧＳａ０１１においてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１１）。錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ０１１；Ｙ）は、更に開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１２）。開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮである場合、つまり、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮ且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機１が起動した場合（２０７ＳＧＳａ０１２；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（２０７ＳＧＳａ０１３ａ）。

【０２２７】

ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ０１３ａ；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（２０７ＳＧＳａ０１３ｂ）を実行して２０７ＳＧＳａ０１３ｄに進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（２０７ＳＧＳａ０１３ａ；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（２０７ＳＧＳａ０１３ｃ）を実行して２０７ＳＧＳａ０１３ｄに進む。

【０２２８】

尚、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１１；Ｎ）や開放センサがＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１２；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１３ａ～２０７ＳＧＳａ０１３ｃの処理を実行せずに２０７ＳＧＳａ０１３ｄに進む。

【０２２９】
２０７ＳＧＳａ０１３ｄ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（２０７ＳＧＳａ０１３ｅ）を実行するか）否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１３ｄ）。ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ０１３ｄ；Ｙ）はＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｅ）を実行した後に２０７ＳＧＳａ０１４に進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（２０７ＳＧＳａ０１３ｄ；Ｎ）はＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｅ）を実行せずに２０７ＳＧＳａ０１４に進む。
【０２３０】
２０７ＳＧＳａ０１４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（２０７ＳＧＳａ０１４）。ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ０１４；Ｙ）は２０７ＳＧＳａ０２２に進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（２０７ＳＧＳａ０１４；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（２０７ＳＧＳａ０１５）。
【０２３１】
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、２０７ＳＧＳａ０２８に進む（２０７ＳＧＳａ０１６）。
【０２３２】
また、２０７ＳＧＳａ０１７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（２０７ＳＧＳａ０１７）。クリアスイッチがＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ０１７；Ｙ）は、更に錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであるか否か（２０７ＳＧＳａ０１８）や、開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１９）。
【０２３３】
錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであり（２０７ＳＧＳａ０１８；Ｙ）、且つ開放センサ２０７ＳＧ０９０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（遊技機用枠を開放し、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１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（２０７ＳＧＳａ０２０）、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（２０７ＳＧＳａ０２１）。そして、前述した２０７ＳＧＳａ０１０～２０７ＳＧＳａ０１６の処理を実行する。
【０２３４】
尚、クリアスイッチがＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１７；Ｎ）、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１８；Ｎ）、開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１９；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０３１に進む。
【０２３５】
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（２０７ＳＧＳａ０２２）。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（２０７ＳＧＳａ０２３）、表示モニタ２０７ＳＧ０２９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（２０７ＳＧＳａ０２４）。

【０２３６】

２０７ＳＧＳａ０２４の実行後、ＣＰＵ１０３は、コールドスタート報知タイマの値を－１し（２０７ＳＧＳａ０２５）、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（２０７ＳＧＳａ０２６）。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（２０７ＳＧＳａ０２６；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０２５と２０７ＳＧＳａ０２６の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳａ０２６；Ｙ）は、表示モニタ２０７ＳＧ０２９における全セグメントの点滅を終了し（２０７ＳＧＳａ０２７）、２０７ＳＧＳａ０２８に進む。

【０２３７】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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。

【０２３８】

そして、２０７ＳＧＳａ０２８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（２０７ＳＧＳａ０２８）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（２０７ＳＧＳａ０２９）、割込みを許可する（２０７ＳＧＳａ０３０）。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。

【０２３９】

また、２０７ＳＧＳａ０３１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（２０７ＳＧＳａ０３１）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（２０７ＳＧＳａ０３２）。そして、ＣＰＵ１０３は、エラー報知実行待ちタイマの値を－１し（２０７ＳＧＳａ０３３）、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（２０７ＳＧＳａ０３４）。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（２０７ＳＧＳａ０３４；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０３３と２０７ＳＧＳａ０３４の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳａ０３４；Ｙ）は、図８－３６（Ｂ）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ２０７ＳＧ０２９を構成する第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄのそれぞれにおいて「Ｅ．」を表示する（２０７ＳＧＳａ０３５）。

【０２４０】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全てのＬＥＤを点滅させるとともに（２０７ＳＧＳａ０３６）、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２０７ＳＧＳａ０３２に進む（２０７ＳＧＳａ０３７）。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）２０７ＳＧＳａ０３２～２０７ＳＧＳａ０３７の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ２０７ＳＧ０２９、第１特別図

柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂによるエラーの発生報知を実行する。
【０２４１】
このように、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫ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２０７ＳＧ０２９、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂによるエラーの発生報知を実行するので、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。
【０２４２】
尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫの遊技制御メイン処理では、図８－１３に示すように、２０７ＳＧＳａ０１３ｄ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（２０７ＳＧＳａ０１３ｄ；Ｙ）に、ＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｅ）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、該ＲＡＭクリア処理は、２０７ＳＧＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）や２０７ＳＧＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後に実行してもよい。
【０２４３】
図８－１４（Ａ）は、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理において実行するＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｅ）を示すフローチャートである。ＲＡＭクリア処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２における先頭から２番目のアドレスを指定する（２０７ＳＧＳａ０４１）。次いで、指定したアドレスに「００Ｈ」をセット（格納）する（２０７ＳＧＳａ０４２）。そして、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレス（後述するＦＸＸＸ）であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０４３）。指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスでない場合（２０７ＳＧＳａ０４３；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における次のアドレスを指定し（２０７ＳＧＳａ０４４）、該指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレス（Ｆ００２）であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ４５）。
【０２４４】
指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレスでない場合（２０７ＳＧＳａ０４５；Ｎ）は２０７ＳＧＳａ０４２に進み、指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレスである場合（２０７ＳＧＳａ０４５；Ｎ）は、更に次のアドレスを指定して２０７ＳＧＳａ０４２に進む（２０７ＳＧＳａ０４６）。尚、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスである場合（２０７ＳＧＳａ０４３；Ｙ）は、ＲＡＭクリア処理を終了する。
【０２４５】
尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおけるＲＡＭ１０２は、図８－１４（Ｂ）に示すように、格納領域毎にアドレス（Ｆ０００～ＦＸＸＸ）が割り当てられている。これら格納領域のうち、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）には、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が格納されており、ＲＡＭ１０２の先頭から２番目のアドレス（Ｆ００１）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、３番目のアドレス（Ｆ００２）には、ＲＡＭクリアフラグが格納されている。その他のアドレス（Ｆ００３以降）には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機１にて発生したエラー情報を含む遊技情報、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値（判定使用済設定値）と、が格納されている。尚、バックアップデータ（バックアップフラグを含む）は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）には、工場出荷状態を示す値（例えば、設定値「０」）がセットされている。尚、ＲＡＭ１

０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機１を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置５での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機１を再起動するように促してもよい。

【０２４６】

つまり、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおけるＲＡＭクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「００Ｈ」を格納することによって設定値とＲＡＭクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

【０２４７】

尚、本実施の形態における特徴部０４８ＡＫでは、ＲＡＭクリア処理において設定値以外のデータをクリア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、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合は、ＲＡＭ１０２の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部０４８ＡＫではアドレスＦ００３以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【０２４８】

また、本実施の形態における特徴部０４８ＡＫでは、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフラグを記憶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、ＲＡＭクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュームレータ、アキュームレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフレアグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、ＣＰＵ１０３の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフラグを記憶する場合は、ＲＡＭクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ１００のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、ＲＡＭクリアフラグがＣＰＵ１０３の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【０２４９】

図８－１５は、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｂ）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（２０７ＳＧＳａ０５１）、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２及び第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂの点滅を開始する（２０７ＳＧＳａ０５２）。更にＣＰＵ１０３は、設定値変更処理に応じた態様（大当りＡ～大当りＦのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうち、１のセグメントのみの点灯を開始する（２０７ＳＧＳａ０５２ａ）。

【０２５０】

また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（２０７ＳＧＳａ０５３）、ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に設定値として１～６のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０５３ａ）。ＲＡＭ１０２に設定値として１～６以外の値が記憶されている場合や、ＲＡＭ１０２に設定値が記憶されていない場合（２０７ＳＧＳａ０２０において設定値がクリアされている場合）は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に設定値として「１」をセット（設定値を「１」にリセット）して２０７ＳＧＳａ０５４に進む（２０７ＳＧＳａ０５３ｂ）。尚、ＲＡＭ１０２に設定値として１～６のいずれかの値が記憶されている場合（２０７ＳＧＳａ０５３ａ；Ｙ）は、２０７ＳＧＳａ０５３ｂの処理を実行せずに２０７ＳＧＳａ０５４に進む。

【０２５１】

２０７ＳＧＳａ０５４においてＣＰＵ１０３は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－１し（２０７ＳＧＳａ０５５）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０５６）。電源断検出処理

実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（２０７ＳＧＳａ０５６；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０５５と２０７ＳＧＳａ０５６の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳａ０５６；Ｙ）は、電源断検出処理を実行する（２０７ＳＧＳａ０５７）。

【０２５２】

電源断検出処理の実行後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の表示を表示モニタ２０７ＳＧ０２９において開始し（２０７ＳＧＳａ０５８）、パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（２０７ＳＧＳａ０５９）。

【０２５３】

そしてＣＰＵ１０３は、設定値変更中フラグをセットし（２０７ＳＧＳａ０６１）、設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２の操作が有りか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０６２）。設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２の操作が無い場合（２０７ＳＧＳａ０６２；Ｎ）は２０７ＳＧＳａ０６５に進み、設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２の操作が有る場合（２０７ＳＧＳａ０６２；Ｙ）は、該設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２の操作にもとづいてＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１の内容を更新する（２０７ＳＧＳａ０６３）。

【０２５４】

具体的には、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値が「１」である場合は、該「１」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「２」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納し、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値が「２」である場合は、該「２」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「３」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する等、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値よりも１大きい数値を借りの設定としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する。尚、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値が「６」である場合は、「１」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納すればよい。

【０２５５】

そして、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示し（２０７ＳＧＳａ０６４）、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０６５）。

【０２５６】

錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ０６５；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、２０７ＳＧＳａ０６２～２０７ＳＧＳａ０６５の処理を繰り返し実行することによってＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスＦ００１に格納されている設定値を表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示する処理を実行する。

【０２５７】

また、２０７ＳＧＳａ０６５において錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０６５；Ｎ）は、ＣＰＵ１０３は、設定値変更中フラグをクリアする（２０７ＳＧＳａ０６６）とともに、表示モニタ２０７ＳＧ０２９における設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（２０７ＳＧＳａ０６７）、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全セグメントを消灯する（２０７ＳＧＳａ０６７ａ）。更に、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂの点滅と、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントの点灯を終了する（２０７ＳＧＳａ０６８、２０７ＳＧＳａ０６８ａ）。

【０２５８】

そしてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０６９）。ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されていない場合（２０７ＳＧＳａ０６９；Ｎ）は２０７ＳＧ

Ｓａ０７２に進み、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されている場合（２０７ＳＧＳａ０６９；Ｙ）は、更にＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の値とアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０７０）。

【０２５９】

ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の値とアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合（２０７ＳＧＳａ０７０；Ｎ）は２０７ＳＧＳａ０７２に進み、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の値とアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合（２０７ＳＧＳａ０７０；Ｙ）は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値をアドレスＦ０００に格納し（２０７ＳＧＳａ０７１）、２０７ＳＧＳａ０７２に進む。つまり、２０７ＳＧＳａ０７１の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてＲＡＭ１０２に更新記憶する。

【０２６０】

また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し（２０７ＳＧＳａ０７３）、設定値変更処理を終了する。

【０２６１】

図８－１６は、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｃ）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（２０７ＳＧＳａ１０１）、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２及び第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂの点滅を開始する（２０７ＳＧＳａ１０２）。更にＣＰＵ１０３は、設定値確認処理に応じた態様（大当りＡ～大当りＦのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうち、１のセグメントのみの点灯を開始する（２０７ＳＧＳａ１０３）。

【０２６２】

また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（２０７ＳＧＳａ１０４）、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする（２０７ＳＧＳａ１０５）。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－１し（２０７ＳＧＳａ１０６）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ１０７）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（２０７ＳＧＳａ１０７；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ１０６と２０７ＳＧＳａ１０７の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳａ１０７；Ｙ）は、電源断検出処理を実行する（２０７ＳＧＳａ１０８）。尚、本電源断検出処理（２０７ＳＧＳａ１０８）は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理（２０７ＳＧＳａ０５７）と同一の処理である。

【０２６３】

電源断検出処理の実行後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の表示を表示モニタ２０７ＳＧ０２９において開始し（２０７ＳＧＳａ１０９）、パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（２０７ＳＧＳａ１１０）。

【０２６４】

そしてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ１１１）。錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ１１１；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、２０７ＳＧＳａ１１１の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦとなるまで待機する。また、２０７ＳＧＳａ１１１において錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ１１１；Ｎ）は、表示モニタ２０７ＳＧ０２９における設定値の表示を終了するとともに（２

０７ＳＧＳａ１１２）、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全セグメントを消灯する（２０７ＳＧＳａ１１２ａ）。更に、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂの点滅と、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントの点灯を終了する（２０７ＳＧＳａ１１３、２０７ＳＧＳａ１１４）。

【０２６５】

そしてＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し（２０７ＳＧＳａ１１５）、設定値確認処理を終了する。

【０２６６】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ及びラウンド表示器２０７ＳＧ１３１の点灯と、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ及び右打ちランプ２０７ＳＧ２３２の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機１の正面側から該パチンコ遊技機１が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【０２６７】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうち１のＬＥＤのみを点灯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、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントの点灯パターンは、示す大当りＡ～大当りＦのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【０２６８】

また、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントが同一態様にて点灯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、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【０２６９】

以上のように本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦ（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ２０７ＳＧ０５１とクリアスイッチとをＯＮとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【０２７０】

このとき、表示モニタ２０７ＳＧ０２９では、パチンコ遊技機１の電源をＯＦＦとすることによって第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを用いた表示（ベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【０２７１】

次に、パチンコ遊技機１の再起動によってＣＰＵ１０３が設定値変更処理を開始すると、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄにおいてパチンコ遊技機１に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄにおいて設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２が操作されると、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄでの表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦとなった場合は、第４表示部２０７ＳＧ２９Ｄに表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【０２７２】

また、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦ（

電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠２０７ＳＧ００３が開放されている状態で錠スイッチ２０７ＳＧ０５１をＯＮ（クリアスイッチはＯＦＦ）とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【０２７３】

このとき、表示モニタ２０７ＳＧ０２９では、パチンコ遊技機１の電源をＯＦＦとすることによって第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを用いた表示ベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【０２７４】

次に、パチンコ遊技機１の再起動によってＣＰＵ１０３が設定値確認処理を開始すると、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄにおいてパチンコ遊技機１に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄにける設定値の表示は、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦとなることによって終了し、パチンコ遊技機１が遊技可能な状態となる。

【０２７５】

図８－１７（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図５のステップＳ１０１の処理内で実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部０４８ＡＫにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図５のステップＳ１１０、図８－１８）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がこの入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読み予告演出が実行されるようになる。

【０２７６】

図８－１７（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（２０７ＳＧＳ５２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０２７７】

２０７ＳＧＳ５２１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２における先頭のアドレス（図８－１４（Ｂ）参照）を参照し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定する（２０７ＳＧＳ５２２）。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（２０７ＳＧＳ５２４）。その後、図８－１９に示す可変表示結果判定モジュール（２０７ＳＧＳ５２５）において、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

【０２７８】

図８－１９に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、ＣＰＵ１０３は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データとを比較し（２０７ＳＧＳ５７１）、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５７２）。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０２７９】

２０７ＳＧＳ５７２にて大当り判定範囲内であると判定された場合（２０７ＳＧＳ５７２；Ｙ）、可変表示において大当りとなると判定する（２０７ＳＧＳ５７６）。一方、２０７ＳＧＳ５７２にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（２０７ＳＧＳ５７２；Ｎ）、セットした特図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と特定した特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データとを比較し（２０７ＳＧＳ５７３）、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５７４）。

【０２８０】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であると判定された場合（２０７ＳＧＳ５７４；Ｙ）、可変表示において小当りとなると判定する（２０７ＳＧＳ５７７）。一方、２０７ＳＧＳ５７４にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において小当りとならないと判定された場合には（２０７ＳＧＳ５７４；Ｎ）、可変表示においてはずれとなると判定する（２０７ＳＧＳ５７５）。

【０２８１】

図８－１７（Ａ）に戻って、２０７ＳＧＳ５７５にて可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し（２０７ＳＧＳ５２６）、大当りとならないと判定した場合（２０７ＳＧＳ５２６；Ｎ）、２０７ＳＧＳ５２５において可変表示において小当りとなると判定したか否かを確認し（２０７ＳＧＳ５２７）、小当りとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてはずれとなると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５２６；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（２０７ＳＧＳ５２７ａ）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５２８）。

【０２８２】

２０７ＳＧＳ５２６にて可変表示において大当りとなると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５２６；Ｙ）、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と大当り種別判定テーブルとに基づいて、大当り種別を判定する（２０７ＳＧＳ５３３）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０２８３】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、大当りＤである場合には第５図柄指定コマンド、大当りＥである場合には第６図柄指定コマンド、大当りＦである場合には第７図柄指定コマンドの送信設定を実行し（２０７ＳＧＳ５３４）、その後、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り種別に応じた大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（２０７ＳＧＳ５３５）、２０７ＳＧＳ５３６に進む。

【０２８４】

また、２０７ＳＧＳ５２７にて可変表示において小当りとなると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５２７；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第８図柄指定コマンドの送信設定を実行し（２０７ＳＧＳ５３１）、小当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（２０７ＳＧＳ５３２）、２０７ＳＧＳ５３６に進む。

【０２８５】

また、２０７ＳＧＳ５２８にて時短フラグがセットされていない場合は（２０７ＳＧＳ５２８；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし（２０７ＳＧＳ５２９）、時短フラグがセットされている場合は（２０７ＳＧＳ５２８；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（２０７ＳＧＳ５３０）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０２８６】

尚、本特徴部０４８ＡＫでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、合算保留記憶数が２～４個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、合算保留記憶数が５個以上である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、はずれ用変動パターン判定テーブルＡにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち、設定値１が１の場合は１～４５０、設定値が２の場合は１～４３０、設定値が３の場合は１～４１０、設定値が４の場合は１～３９０、設定値が５の場合は１～３７０、設定値が６の場合は１～３５０がそれぞれ割り当てられている。

【０２８７】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち、設定値が１の場合は１～５００、設定値が２の場合は１～４８０、設定値が３の場合は１～４６０、設定値が４の場合は１～４４０、設定値が５の場合は１～４２０、設定値が６の場合は１～４００がそれぞれ割り当てられている。

【０２８８】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルＣ及びはずれ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち、設定値が１の場合は１～５５０、設定値が２の場合は１～５３０、設定値が３の場合は１～５１０、設定値が４の場合は１～４９０、設定値が５の場合は１～４７０、設定値が６の場合は１～４５０がそれぞれ割り当てられている。

【０２８９】

一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち、７０１～９９７までが設定値にかかわらず割り当てられている。

【０２９０】

このため、２０７ＳＧＳ５２９においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡまたははずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡまたははずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンを判定するようになっている。

【０２９１】

２０７ＳＧＳ５２９，２０７ＳＧＳ５３０，２０７ＳＧＳ５３２，２０７ＳＧＳ５３５の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パ

ターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（２０７ＳＧＳ５３６）。本特徴部０４８ＡＫでは、図８－１７（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチや小当り）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０２９２】

その後、２０７ＳＧＳ５３６の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（２０７ＳＧＳ５３７）、入賞時乱数値判定処理を終了する。尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【０２９３】

図８－１８は、特別図柄通常処理として、図５のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図８－１８に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、２０７ＳＧＳ５４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０２９４】

２０７ＳＧＳ５４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（２０７ＳＧＳ５４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する（２０７ＳＧＳ５４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０２９５】

２０７ＳＧＳ５４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂのデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（２０７ＳＧＳ５４３）。

【０２９６】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（２０７ＳＧＳ５４４）、２０７ＳＧＳ５４９に移行する。

【０２９７】

一方、２０７ＳＧＳ５４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（２０７ＳＧＳ５４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、２０７ＳＧＳ５４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、２０７ＳＧＳ５４５の処理は、２０７ＳＧＳ５４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【０２９８】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【０２９９】
２０７ＳＧＳ５４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（２０７ＳＧＳ５４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する（２０７ＳＧＳ５４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【０３００】
２０７ＳＧＳ５４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ａのデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ａにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（２０７ＳＧＳ５４７）。
【０３０１】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（２０７ＳＧＳ５４８）、２０７ＳＧＳ５４９に移行する。
【０３０２】
２０７ＳＧＳ５４９においては、例えば、遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（２０７ＳＧＳ５４９）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。
【０３０３】
２０７ＳＧＳ５４９の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（図８－１４（Ｂ）参照）を参照し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定する（２０７ＳＧＳ５５０）。
【０３０４】
次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されている遊技情報（図８－１４（Ｂ）参照）を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５５１）。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５５１：Ｙ）、２０７ＳＧＳ５５０にて特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とを比較し（２０７ＳＧＳ５５２）、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５５３）。
【０３０５】
２０７ＳＧＳ５５３において、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じでないと判定した場合は（２０７ＳＧＳ５５３：Ｎ）、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ための設定を行うとともに（２０７ＳＧＳ５５４）、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て（２０７ＳＧＳ５５５）、ループ処理に入る。以降、ＣＰＵ１０３は、他の処理を実行することが無くなる

ので、該ループ処理によってパチンコ遊技機は遊技不能な状態（遊技不能状態）となる。尚、エラー指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【０３０６】

このように、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおけるパチンコ遊技機１は、前回の可変表示を実行する際に参照した設定値（判定使用済設定値）と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を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。

【０３０７】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、ＣＰＵ１０３がループ処理を実行することにより他の処理を実行しないことでパチンコ遊技機１を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、遊技球の発射を制限すること、各入賞口への遊技球が入賞したとしても賞球の払い出しや特別図柄の可変表示を行わないこと等の処理を実行することによりパチンコ遊技機１を遊技不能状態に制御してもよい。

【０３０８】

また、本特徴部０４８ＡＫの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示モニタ２０７ＳＧ０２９、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを点滅させたり、「Ｅ．」の表示を行うことによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

【０３０９】

また、本特徴部０４８ＡＫの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板１２に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力をそれぞれ１回のみ実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらエラー指定コマンドの送信やセキュリティ信号の出力は、前述した遊技不能状態において所定期間毎に繰り返し実行してもよい。

【０３１０】

また、本特徴部０４８ＡＫの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合は、ＣＰＵ１０３がパチンコ遊技機１を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１を遊技不能状態に制御せずともよい。

【０３１１】

更に、判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合にＣＰＵ１０３によるパチンコ遊技機１の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、ＲＡＭ１０２の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、ＲＡＭ１０２の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値をＲＡＭ１０２の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値（本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは１）を設定することによって、パチンコ遊技機１が遊技場の意図に反して過度に遊技者にとって有利となることを防止してもよい。

【０３１２】

２０７ＳＧＳ５５１において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、

パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動して１回目の可変表示を実行する場合（２０７ＳＧＳ５５１：Ｎ）または２０７ＳＧＳ５５３において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は（２０７ＳＧＳ５５３：Ｙ）、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（２０７ＳＧＳ５５６）。その後、図８－１７（Ａ）に示す２０７ＳＧＳ５２５における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図８－１９に示す２０７ＳＧＳ５７１～２０７ＳＧＳ５７７の処理を行う（２０７ＳＧＳ５５７）。

【０３１３】

続いて、２０７ＳＧＳ５５７において可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し（２０７ＳＧＳ５５８）、大当りとならないと判定した場合（２０７ＳＧＳ５５８；Ｎ）、２０７ＳＧＳ５５７において可変表示において小当りとなると判定したか否かを確認する（２０７ＳＧＳ５５９）。

【０３１４】

２０７ＳＧＳ５５８にて可変表示において大当りとなると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５５８；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（２０７ＳＧＳ５６１）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図８－１２（Ａ）（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（２０７ＳＧＳ５６２）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」～「大当りＦ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、図示する決定割合に従って大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（２０７ＳＧＳ５６３）。

【０３１５】

２０７ＳＧＳ５６３の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部２０７ＳＧ１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（２０７ＳＧＳ５６４）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当りＡ」～「大当りＦ」に応「１」～「６」とすればよい。

【０３１６】

一方、２０７ＳＧＳ５５９にて可変表示において小当りとなると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５５９；Ｙ）、２０７ＳＧＳ５６０に進んで、遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（２０７ＳＧＳ５６０）。

【０３１７】

一方、２０７ＳＧＳ５５９にて可変表示において小当りとなると判定しなかった場合、つまり、可変表示においてはずれとなる場合には（２０７ＳＧＳ５５９；Ｎ）、２０７ＳＧＳ５６５に進む。

【０３１８】

２０７ＳＧＳ５６５においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、２０７ＳＧＳ５５８にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合、例えば、２０７ＳＧＳ５６３における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「１」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。

また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、２０７ＳＧＳ５５９にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合（２０７ＳＧＳ５６０において小当りフラグがセットされた場合）には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【０３１９】

２０７ＳＧＳ５６５にて確定特別図柄を設定した後には、２０７ＳＧＳ５５３において特定した設定値を判定使用済設定値としてＲＡＭ１０２に更新記憶した後（２０７ＳＧＳ５６６）、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（２０７ＳＧＳ５６７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０３２０】

尚、２０７ＳＧＳ５４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（２０７ＳＧＳ５４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（２０７ＳＧＳ５６８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【０３２１】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、判定使用済み設定値をＲＡＭ１０２に遊技情報の１つとして記憶しているため（図８－１４（Ｂ）参照）、パチンコ遊技機１をコールドスタートにて起動した場合には、最初の可変表示を実行する際に判定使用済設定値が存在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、例えば、判定使用済み設定値をＲＡＭ１０２におけるＲＡＭクリア処理にてクリアされてない領域に格納することによって、パチンコ遊技機１をコールドスタートにて起動した場合においても最初の可変表示を実行する際に判定使用済設定値とＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機１に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

【０３２２】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、図８－１７及び図８－１８に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判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、可変表示結果判定モジュールには、ＣＰＵ１０３が特定した設定値（ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済設定値とを比較する処理（図８－１８に示す２０７ＳＧＳ５５１～２０７ＳＧＳ５５３）や、該処理結果としてＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機１を遊技停止状態に制御する処理（２０７ＳＧＳ５５４～２０７ＳＧＳ５５５）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とを比較する処理や該処理結果としてＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機１を遊技停止状態に制御する処理を実行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より一層向上させることができる。

【０３２３】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する処理について説明する。

【０３２４】

図８－２０は、図７のステップＳ１６１における先読み予告設定処理内にて行われる処

理（先読み予告設定処理内の処理）の一例を示すフローチャートである。図８－２０に示す先読み予告設定処理内の処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回新たに始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ００１）。新たな始動入賞時コマンドの受信がない場合（ステップ０４８ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、先読み予告を実行することはないので、先読み予告設定処理内の処理を終了する。

【０３２５】

新たな始動入賞時コマンドの受信がある場合（ステップ０４８ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「１」であるかを判定し（ステップ０４８ＡＫＳ００２）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「１」である場合（ステップ０４８ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。一方当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「１」でない場合（「２」～「４」の場合）には（ステップ０４８ＡＫＳ００２；Ｎｏ）、先読み予告の実行禁止条件が成立しているかを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ００３）。当該実行禁止条件は、先読み予告の実行を禁止するときの条件であり、ここでは、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが「判定無し」を指定しているとき、すなわち、ターゲット前に実行される可変表示において「非リーチ」以外の判定があるとき（始動入賞時コマンドバッファの内容をチェックし、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号よりも前の保留表示番号の各入賞時判定結果指定コマンドや、当該新たに受信した始動入賞時コマンドが第１始動入賞時コマンドのときに第２始動入賞時コマンドバッファに格納された各入賞時判定結果指定コマンドに「非リーチ」以外の入賞時判定結果（リーチ以上の判定結果）を指定しているコマンドがあったときなど）に成立する条件である。なお、当該実行禁止条件は、ターゲット前に実行される可変表示において既に先読みチャンス目を実行すると決定されている場合（後述する先読みチャンス目フラグがオン状態である場合）にも成立する。これにより、複数ターゲットに対する先読みチャンス目が実行されることを防止して遊技者の混乱を防止することができる。なお、この他にも、先読みチャンス目はターゲットがリーチ以上である場合に実行されるようにしてもよい。なお、先読みチャンス目を実行するとは、先読みチャンス目を表示することで先読み予告演出を実行することをいう。

【０３２６】

先読み予告の実行禁止条件が成立している場合（ステップ０４８ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。一方、先読み予告の実行禁止条件が成立していない場合（ステップ０４８ＡＫＳ００３；Ｎｏ）、先読みチャンス目の実行の有無などを決定する（ステップ０４８ＡＫＳ００４）。具体的に、ステップ０４８ＡＫＳ００４では、図８－２１に示す決定割合に従って、入賞時判定結果に応じて先読みチャンス目を実行するか否か、および実行する場合における先読みチャンス目の種類を決定する。特徴部０４８ＡＫでは、図８－２１に示すように「実行無し」、「先読みチャンス目Ａ」、「先読みチャンス目Ｂ」のいずれかを、図示する決定割合で決定する。なお、先読みチャンス目は、先読み予告として実行される演出であり、ターゲット前に実行される飾り図柄の可変表示（複数の可変表示が実行される場合には、複数の可変表示それぞれ）の可変表示結果として、予め定められたチャンス目（可変表示においてリーチが成立しない非リーチのときの非リーチチャンス目）を導出表示する演出である。

【０３２７】

特徴部０４８ＡＫでは、２種類の先読みチャンス目が用意されており、一方が「先読みチャンス目Ａ」で、他方が「先読みチャンス目Ｂ」である。「先読みチャンス目Ａ」と「先読みチャンス目Ｂ」とでは、ターゲットの大当り期待度が異なり、かつ、停止するチャンス目が異なる（図８－２１のように、先読みチャンス目Ａでは「２３４」の所定チャンス目が停止し、先読みチャンス目Ｂでは「３４５」の所定チャンス目が停止する。）。なお、チャンス目停止時において、飾り図柄を発光させるようにしてもよく、この場合には、「先読みチャンス目Ａ」と「先読みチャンス目Ｂ」とで異なる発光色とすることで、両者を区別するようにしてもよい。図示するように、この実施の形態では、先読みチャンス

目Ａ」よりも「先読みチャンス目Ｂ」が実行された場合の方が、大当り期待度が高くなっている。

【０３２８】

なお、この他にも、例えば、先読みチャンス目として導出表示される表示結果の決定割合が、設定値に応じて異なるようにしてもよい。例えば、１、３、５、７、９といった奇数の飾り図柄の組合せで先読みチャンス目を構成する場合において、設定値が「６」である場合にのみ「３１５」（サイコー）の組合せが先読みチャンス目として導出表示されてもよい。また、例えば、低設定である場合には、先読みチャンス目として「１３３」や「１５５」、「３７７」などといったように、中図柄と右図柄とが同じ数字である組合せが導出表示される割合が高く（なお、後述する所定表示についても中図柄と右図柄とが同じ数字であるため、その場合には、先読みチャンス目と所定表示とが区別されるよう、いずれか一方を、中図柄と右図柄ではなく、左図柄と中図柄が同じ数字となる態様にすればよい）、高設定である場合には、先読みチャンス目として「１３５」や「３５７」、「３７９」などといったように同じ数字を含まない、いわゆるバラケ目の組合せが導出表示される割合が高くなるようにしてもよい。すなわち、導出表示される先読みチャンス目の種類により設定値を示唆するようにしてもよい（先読みチャンス目が設定示唆演出を含んでいてもよい）。

【０３２９】

図８－２０に戻り、ステップ０４８ＡＫＳ００４の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みチャンス目を実行すると決定したか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ００５）。先読みチャンス目を実行しない場合（ステップ０４８ＡＫＳ００５；Ｎｏ）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。先読みチャンス目を実行する場合（ステップ０４８ＡＫＳ００５；Ｙｅｓ）、先読みチャンス目を実行することを示す先読みチャンス目フラグをオン状態にセットしてから（ステップ０４８ＡＫＳ００６）、先読み予告設定処理内の処理を終了する。なお、先読みチャンス目フラグは、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられていればよい。

【０３３０】

なお、例えば、先読みチャンス目のターゲットがいずれであるのかを遊技者に視認可能であるように、当該先読みチャンス目のターゲットの保留に対して保留表示予告演出を行い、先読みチャンス目のターゲットである保留表示の表示態様を、通常態様とは異なる態様に変化させてもよい。すなわち、先読みチャンス目を実行する場合には、合わせて保留表示予告演出を実行してもよい。また、先読みチャンス目とは別に、保留表示予告を実行してもよい。

【０３３１】

図８－２２は、特徴部０４８ＡＫにて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図８－２２に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ５２１）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップＳ５２１；Ｙｅｓ）、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５２２）。

【０３３２】

ステップＳ５２２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５２２；Ｙｅｓ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せとして、先読みチャンス目、所定表示、これら以外の表示、のいずれを導出表示するか、非リーチハズレ停止図柄等決定処理により決定する（ステップ０４８ＡＫＳ０１０）。

【０３３３】

図８－２３は、図８－２２のステップ０４８ＡＫＳ０１０にて実行される非リーチハズ

レ停止図柄等決定処理の一例を示すフローチャートである。図８－２３に示す非リーチハズレ停止図柄等決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みチャンス目フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ０１１）。先読みチャンス目フラグがオンである場合（ステップ０４８ＡＫＳ０１１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８－２０のステップ０４８ＡＫＳ００４で決定した種類の先読みチャンス目（先読みチャンス目Ａであればそれに対応した「２３４」の飾り図柄、先読みチャンス目Ｂであればそれに対応した「３４５」の飾り図柄）を、最終停止図柄として決定する（ステップ０４８ＡＫＳ０１２）。

【０３３４】

ステップ０４８ＡＫＳ０１２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みチャンス目のターゲットとなった変動の一つ前の変動（ターゲットの直前の変動）であるか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ０１３）。ターゲットの直前の変動でない場合、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。一方、ターゲットの直前の変動である場合（ステップ０４８ＡＫＳ０１３；Ｙｅｓ）、当該ターゲット変動において先読みチャンス目が導出表示されることのないよう、先読みチャンス目フラグをオフ状態にクリアし（ステップ０４８ＡＫＳ０１４）、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。なお、例えばターゲットの変動がリーチ以上の変動である場合にのみ先読みチャンス目が実行される場合（ターゲットの変動が非リーチの変動である場合には先読みチャンス目が実行されない場合）には、ターゲットの変動の終了時に先読みチャンス目フラグをオフ状態にクリアしてもよい。このように、先読みチャンス目は、先読みチャンス目フラグがオン状態にセットされてからターゲットの変動の直前の変動まで連続して表示される。なお、予め先読みチャンス目を表示する変動をパターンとして複数用意しておき（例えば、ターゲットの変動が４回目の変動でありターゲットまで３回の変動が行われる場合、１回目と３回目に先読みチャンス目を表示するパターンや２回目と３回目に先読みチャンス目を表示するパターンなど）、当該パターンに応じて先読みチャンス目を表示するようにしてもよい。

【０３３５】

ステップ０４８ＡＫＳ０１１にて先読みチャンス目フラグがオフ状態である場合（ステップ０４８ＡＫＳ０１１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定表示決定処理を実行する（ステップ０４８ＡＫＳ０１５）。特徴部０４８ＡＫでは、所定表示として、非リーチ組合せの確定飾り図柄のうちの一部の飾り図柄の組合せを、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示することで、設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を行う。具体的に、図８－２６に示すように、種類Ａ～種類Ｃの非リーチ組合せの確定飾り図柄を、設定値に応じて異なる割合で表示することで、設定示唆演出を行う。また、特徴部０４８ＡＫでは、大当り遊技状態終了後の確変状態において当該所定表示を行う。

【０３３６】

図８－２４は、図２３のステップ０４８ＡＫＳ０１５にて行われる所定表示決定処理の一例を示すフローチャートである。図８－２４に示す所定表示決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変制御中であるか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ０４１）。確変制御中であるか否かは、例えば、主基板１１から伝送された遊技状態指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、判定すればよい。確変制御中でない場合（ステップ０４８ＡＫＳ０４１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定表示決定処理を終了する。一方、確変制御中である場合（ステップ０４８ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、前回フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ０４２）。前回フラグは、当該所定表示を表示するか否かの対象となった変動の１つ前の変動（前回の変動）において所定表示を表示したか否かを示すフラグであり、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられている。

【０３３７】

前回フラグがオンの場合、すなわち前回の変動において所定表示を表示した場合（ステップ０４８ＡＫＳ０４２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定表示決定処理を終

了する。一方、前回フラグがオフの場合（ステップ０４８ＡＫＳ０４２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８－２５に示す決定割合に従って、所定表示の表示有無、すなわち所定表示を表示する設定示唆演出の実行有無を決定し（ステップ０４８ＡＫＳ０４３）、所定表示決定処理を終了する。このように、特徴部０４８ＡＫでは、前回の変動において所定表示を表示した場合には所定表示を表示しないこととすることで、連続して所定表示が表示されることを防止している。一方、大当り期待度を示唆する演出である先読みチャンス目については、上述したように複数の変動で連続して表示されるため、大当り期待度を示唆する演出であるのか、設定値を示唆する設定示唆演出であるのかを遊技者に認識しやすくし、所定表示が連続して表示されることで先読みチャンス目と混同してしまうことを防止している。なお、この例では、前回の変動において所定表示が表示されたか否かを判定する例を示したが、例えば、連続回数をカウントし、当該連続回数が２回であれば所定表示を表示可能とし、３回であれば所定表示を表示しないよう制限してもよい。さらに、設定せれている設定値に応じて所定表示が連続して表示される回数が異なっていてもよい。これによれば演出のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。以下、所定表示を表示することで設定示唆演出を実行するということを、単に所定表示を実行する、という。

【０３３８】

図８－２５は、所定表示の実行有無を決定するための決定割合を示す図である。図示するように、特徴部０４８ＡＫでは、いわゆる連荘状態である連荘中であるか否か（後述する連荘フラグがオンであるか否か）、すなわち１回目の大当りであるか否かに応じて、所定表示を実行すると決定する割合が異なっている。図示する例では、連荘中である場合には所定表示が実行されないように決定割合が設定されている。これによれば、いわゆる連荘状態において所定表示が実行されることで設定値の推測が容易になってしまうことを防止するとともに、１回目の大当り終了後に遊技者の注目を集めることができる。なお、連荘中であっても、例えば２％などの少ない割合で所定表示が実行されてもよい。

【０３３９】

図８－２３に戻り、ステップ０４８ＡＫＳ０１５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定表示を実行すると決定したか否か、すなわち所定表示ありか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ０１６）。所定表示ありの場合（ステップ０４８ＡＫＳ０１６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８－２６に示す決定割合に従って、実行すべき所定表示の種類を、設定値に応じて決定する（ステップ０４８ＡＫＳ０１７）。

【０３４０】

図８－２６は、実行する所定表示の種類を決定するための決定割合を示す図である。図示するように、特徴部０４８ＡＫでは、種類Ａ～種類Ｃの所定表示が予め用意されており、種類Ａでは「３４４」の飾り図柄の組合せが導出表示され、種類Ｂでは「３９９」の飾り図柄の組合せが導出表示され、種類Ｃでは「５７７」の飾り図柄の組合せが導出表示される。そして、種類Ａ＜種類Ｂ＜種類Ｃの順に高設定であることを示唆するようになっている。なお、この例では、設定値がいずれであるかを示唆する例を示しているが、例えば、設定値が変更されたこと、奇数や偶数の設定値であること、最低の「１」の設定値ではないこと、など、設定値に関する示唆であれば、示唆する内容は異なっていてもよい。また、設定されている設定値が高設定である場合にのみ表示される種類の所定表示があってもよい。なお、高設定は、例えば１～６のうちの４～６といった上位半数の設定値であってもよいし、５と６といった上位２つであってもよい。なお、最高の設定値である設定値６については、最高設定値という。

【０３４１】

図８－２３に戻り、ステップ０４８ＡＫＳ０１７の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０４８ＡＫＳ０１７にて決定した種類の所定表示（決定した飾り図柄の組合せ）を、最終停止図柄として決定する（ステップ０４８ＡＫＳ０１８）。続いて前回フラグをオン状態にセットし（ステップ０４８ＡＫＳ０１９）、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を１加算してから（ステップ０４８ＡＫＳ０２０）、非リーチ

ハズレ停止図柄等決定処理を終了する。所定表示の種類に応じて設けられたカウント値は、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられたカウント値で、当該確変状態中（連荘状態ではない場合に限る）に種類Ａ～種類Ｃの所定表示が表示された回数をカウントするためのものである。ステップ０４８ＡＫＳ０２０では、最終停止図柄として決定した種類の所定表示に対応するカウント値を１加算する。なお、当該カウント値は、後述する最終変動演出設定処理（図８－２７参照）にて参照され、図８－２８（ｆ）に示すように画像表示装置５に表示され、その後クリアされる。

【０３４２】

図８－２３のステップ０４８ＡＫＳ０１６にて所定表示なしと判定した場合（ステップ０４８ＡＫＳ０１６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定表示および先読みチャンス目となる飾り図柄の組合せ以外（所定表示等以外）の非リーチ組合せを最終停止図柄として決定する（ステップ０４８ＡＫＳ０２１）。一例として、ステップ０４８ＡＫＳ０２１の処理では、まず、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、予め所定表示および先読みチャンス目となる飾り図柄の組合せとならないよう、各確定図柄決定テーブルから当該予め所定表示および先読みチャンス目（所定表示等）を構成する飾り図柄が選択されないようにしてもよいし、飾り図柄の組合せが決定した際に、当該飾り図柄の組合せが所定表示等と一致する場合に再抽選してもよい。また、ステップ０４８ＡＫＳ０２１の処理では、例えば、確変状態ではない場合には、所定表示と同一の飾り図柄の組合せが、特別状態である場合よりも低い割合で、設定値に関わらず表示されることがあってよい。

【０３４３】

ステップ０４８ＡＫＳ０２１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前回フラグをオフ状態にクリアしてから（ステップ０４８ＡＫＳ０２２）、非リーチハズレ停止図柄等決定処理を終了する。このように、先読みチャンス目を実行する場合には、先読みチャンス目が所定表示よりも優先して実行される。先読みチャンス目は、確変状態であるか否かに関わらず実行されるのに対し、所定表示は確変状態に制御中であって、かつ１回目の大当り遊技状態の終了後にのみ実行される（すなわち連荘状態では実行されない）。また、先読みチャンス目は複数回の変動で連続して表示されるのに対し、所定表示は連続して表示されない。そのため、確変状態中における遊技者の注目を集めるとともに、先読みチャンス目であるか所定表示であるかを遊技者に認識容易にするとともに、興趣を向上させることができる。なお、先読みチャンス目を表示する場合であっても、確変状態である場合には所定表示を優先してもよい。この場合、所定表示が表示された後の最終停止図柄を先読みチャンス目としてしまうと、遊技者が混乱してしまう恐れがあることから、当該所定表示を優先させた場合には、所定期間先読みチャンス目の実行を制限してもよい。具体的には、所定表示が５回表示されるまで先読みチャンス目の実行を制限してもよい。さらに、所定表示が５回表示されてから、３回の変動が終了するまでは先読みチャンス目の実行を制限してもよい。これによれば、所定表示の表示に連続して先読みチャンス目が

表示されることで遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。なお、連荘状態は、一旦大当り遊技状態に制御された後、その終了後の確変状態中に再び大当りとなることにより連荘状態となる（連荘フラグがオン状態にセットされる）。また、連荘状態となった後、再び大当りとなることなく、確変制御が行われる所定回数の変動が行われることで終了する（連荘フラグがオフ状態にクリアされる）。

【０３４４】

図８－２２に戻り、ステップＳ５２２にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５２２；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２４）。一例として、ステップＳ５２４の処理では、まず、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「１」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【０３４５】

ステップＳ５２１にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップＳ５２１；Ｎｏ）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である（大当りＣまたは大当りＦである）場合、または、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップＳ５２５）。「突確」または「小当り」であると判定されたときには（ステップＳ５２５；Ｙｅｓ）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２７）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－１～ＰＣ１－３のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【０３４６】

ステップ０４８ＡＫＳ０１０、ステップＳ５２４、ステップＳ５２７のいずれかの処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変状態における最終変動であるか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ０３１）。ステップ０４８ＡＫＳ０３１では、例えば、大当り遊技状態の終了後に１００回の変動において確変制御が行われる場合、確変状態に制御され、かつ１００回目の変動であるか否かを判定する。最終変動である場合（ステップ０４８ＡＫＳ０３１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、最終変動演出設定処理を行う（ステップ０４８ＡＫＳ０３２）。

【０３４７】

図８－２７は、図８－２２のステップ０４８ＡＫＳ０３２にて行われる最終変動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。最終変動演出設定処理は、大当りとなることなく確変状態が終了する際に行われる処理である。最終変動演出設定処理では、表示され

た所定表示の頻度を種類毎に遊技者に視認可能に表示する設定、または連荘中に獲得した出球数を遊技者に視認可能に表示する設定が行われる。図８－２７に示す最終変動演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連荘フラグがオン状態にセットされているか、すなわち連荘中であるか否かを判定する（ステップ０４８ＡＫＳ０５１）。

【０３４８】

連荘中でない場合、すなわち連荘フラグがオフである場合（ステップ０４８ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値それぞれの値を表示する設定（種類毎のカウント値表示設定）を行う（ステップ０４８ＡＫＳ０５２）。ステップ０４８ＡＫＳ０５２では、例えば、図８－２８（ｆ）に示すように、種類Ａ～種類Ｃの出現頻度を棒グラフにより表示する設定が行われる。続いて演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値それぞれの値を０にクリアするとともに、前回フラグがオンであればオフ状態にクリアし、獲得出玉カウント値を０にクリアしてから（ステップ０４８ＡＫＳ０５３）、最終変動演出設定処理を終了する。

【０３４９】

一方、ステップ０４８ＡＫＳ０５１にて連荘中であると判定した場合、すなわち連荘フラグがオンである場合（ステップ０４８ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該連荘中に獲得した出球数を表示する設定（獲得出玉表示設定）を行う（ステップ０４８ＡＫＳ０５４）。なお、連荘中に獲得した出球数（獲得出玉）は、大当り遊技状態に制御されたことによりカウントを開始し、連荘しなかった場合には上述のステップ０４８ＡＫＳ０５３によりクリアされ、連荘した場合には、後述するステップ０４８ＡＫＳ０５６にてクリアされる。すなわち、連荘フラグがオンになってからオフになるまでの期間に大当り遊技状態で獲得した出球が継続してカウントされればよい。

【０３５０】

ステップ０４８ＡＫＳ０５４の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連荘フラグをオフ状態にクリアし（ステップ０４８ＡＫＳ０５５）、上述したステップ０４８ＡＫＳ０５３の処理に移行する。

【０３５１】

図８－２２に戻り、ステップＳ５２５にて「突確」または「小当り」以外である（大当りＡ、大当りＢ、大当りＤ、大当りＥのいずれか）と判定されたときには（ステップＳ５２５；Ｎｏ）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２６）。一例として、ステップＳ５２７の処理では、まず、ＲＡＭ１２２のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置５の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が大当りＡ、大当りＢ、大当りＤ、大当りＥのいずれであるかに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

【０３５２】

ステップＳ５２６の処理とステップ０４８ＡＫＳ０３２の処理のいずれかを実行した後、またはステップ０４８ＡＫＳ０３１にて確変状態における最終変動でないと判定した場合（ステップ０４８ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他の演出実行設定を行う（ステップＳ５３０）。例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ９などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当り」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示す

る演出が実行されてもよい。

【０３５３】

他の一例として、ステップＳ５３０の処理では、可変表示結果が「大当り」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ９に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【０３５４】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ５３１）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。 ステップＳ５３１の処理を実行した後には、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、ＲＡＭ１２２に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５３２）。続いて、画像表示装置５における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５３３）。このときには、例えばステップＳ５３２にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ５３４）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０３５５】

図８－２８は、所定表示や種類毎のカウント値表示が行われた場合における演出動作例を示す図である。図示する例では、連荘中ではなく、種類Ａの所定表示が実行される例を示している。また、確変状態であり、大当り遊技状態終了後１００回の変動が行われるまで確変制御が行われるものとする。図８－２８（ａ）に示すように変動が開始される。なお、図８－２８（ａ）は大当り遊技状態終了後の９９回目の変動であるものとする。当該変動において所定表示を実行すると決定され、その種類が種類Ａである場合、図８－２８（ｂ）に示すように「３４４」の飾り図柄の組合せ（図８－２３のステップ０４８ＡＫＳ０１８にて決定された飾り図柄の組合せ）が導出表示される。そして、図８－２８（ｃ）に示すように１００回目の変動、すなわち確変状態における最終変動が開始され、図８－２８（ｃ）に示すようにハズレ図柄（図８－２３のステップ０４８ＡＫＳ０２１にて決定された飾り図柄の組合せ）が導出表示される。これにより、確変状態が終了することになる。なお、確変状態終了時には当該最終変動の終了後に、図８－２８（ｅ）に示すようにその旨を示すメッセージ表示（確変状態であるＳＴモードの終了を示すメッセージ表示）が行われる。そして、図８－２８（ｆ）に示すように、図８－２７のステップ０４８ＡＫＳ０５２の処理にて設定された種類毎のカウント値が表示され（種類毎にグラフ表示され）、通常状態である通常モードへ移行することとなる。

【０３５６】

以上、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおけるパチンコ遊技機１においては、図８－８～図８－１１に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２～６のいずれかである場合（パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１以外の場合）は、１２３８から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２～６のいずれかである場合は、当たり判定値の１０２０を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１の値が１０

２０から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、ＣＰＵ１０３が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３５７】

特に本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおいては、０～６５５３５の範囲内において大当り判定値の数値範囲が１０２０を基準値とした１箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値ＭＲ１の値が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当り遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要が無いため、ＣＰＵ１０３が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３５８】

また、図８－８～図８－１１に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の１０２０を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１の値が、１０２０から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び１０２０から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否を判定すればよいので、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３５９】

更に、図８－８～図８－１１に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第１特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は３２８個であるのに対して、第２特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は６５５個と約２倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、３２７６７を基準値（小当り基準値）として設定されている。このため、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１の値が、３２７６７から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３６０】

尚、図８－８～図８－１１に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（３２７６７～３３０９４または、３２７６７～３３４２１）に設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１が１０２０から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１が３２７６７から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３６１】

また、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおけるＲＡＭ１０２は、パチンコ遊技機１に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図８－１８に示すように、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおけるＣＰＵ１０３は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し（設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し）、大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、ＣＰＵ１０３は、可変表示を実行する毎にＲＡＭ１０２から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するの

で、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。

【０３６２】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、可変表示を実行する毎にＲＡＭ１０２から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機１が起動した時点でＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機１が起動した時点でＲＡＭ１０２から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機１に電断が発生するまでの期間において該設定された表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。

【０３６３】

また、ＣＰＵ１０３は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値と前回可変表示結果を判定するためにＲＡＭ１０２から読み出した設定値（判定使用済設定値）とを比較し、該比較結果として今回ＲＡＭ１０２から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置５に表示される画像によってエラー報知が実行されるので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、ＲＡＭ１０２に不適切な設定値が設定されていることをより的確に特定することができるばかりか、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。

【０３６４】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、可変表示を実行する毎にＲＡＭ１０２に記憶されている設定値と判定使用済設定値とを比較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、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値と判定使用済設定値とは、可変表示の所定回数の実行や、所定時間の経過にもとづいて実行してもよい。

【０３６５】

また、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回ＲＡＭ１０２から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板１２に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５に報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。

【０３６６】

また、ＣＰＵ１０３は、図８－１７～図８－１９に示すように、入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで共通の可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定するので、これら入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで処理の一部を共通化することができ、ＣＰＵ１０３の処理負荷を抑えることができる。

【０３６７】

また、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、図８－８～図８－１１に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一となっているが、ＣＰＵ１０３は、可変表示を実行する際にＲＡＭ１０２から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する（ＲＡＭ１０２から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫのように、ＲＡＭ１０２から読み出した設定値に応じた大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲を設定する場合は、ＲＡＭ１０２から読み出す

設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

【０３６８】

また、図８－８～図８－１１に示すように、パチンコ遊技機１に設定値として１（最も大当り確率が低い設定値）が設定されている場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定されている場合は、大当り判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３６９】

尚、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおいては、図８－８～図８－１１に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおいては、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

【０３７０】

また、本実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおいては、図８－８～図８－１１に示すように、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【０３７１】

また、特徴部０４８ＡＫでは、確変状態に制御中に、所定表示として、非リーチ組合せの確定飾り図柄のうちの一部の飾り図柄の組合せを、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示する。また、所定表示の他、非リーチ組合せの確定飾り図柄で構成される先読みチャンス目も、可変表示結果として表示されることから、演出のバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。さらに、当該先読みチャンス目についても、設定されている設定値に応じて異なる割合で表示してもよい。これによれば、確変状態に制御中における可変表示結果によりいずれの設定値に設定されているかが示唆されるため遊技興趣を向上させることができる。

【０３７２】

また、確変状態は、大当り遊技状態の終了後において所定回数（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。すなわち、再度大当り遊技状態とならない場合には少なくとも所定回数の特図ゲームが実行されるまで確変状態が継続する。そのため、確変状態に制御され、再度大当り遊技状態に制御されずに通常状態となった場合であっても、所定表示が表示されることで遊技興趣の低下を防止することができる。

【０３７３】

また、特徴部０４８ＡＫでは、種類Ａ～種類Ｃの所定表示について、設定されている設定値に応じて異なる割合で異なる種類の所定表示を表示する。したがって、いずれの種類の所定表示が表示されるかに対して遊技者の注目を集めることができる。

【０３７４】

また、特徴部０４８ＡＫでは、先読みチャンス目を構成する非リーチ組合せの確定飾り図柄は、所定表示を構成する非リーチ組み合わせの確定飾り図柄と異なる図柄の組み合わせになっている。そのため、先読み演出と設定示唆演出との差別化を図ることができ、大当り期待度の予告演出と混同してしまうことを防止できる。さらに、先読みチャンス目は複数の変動に亘って連続して表示可能であるのに対し、所定表示については連続して表示されないよう制限する。そのため、所定表示が連続して表示されることで先読み予告演習と混同してしまうことを防止できる。

【０３７５】
　また、特徴部０４８ＡＫでは、確変状態に制御された後、通常状態に制御されるタイミングにおいて、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示することで、所定表示がされた頻度を遊技者に認識可能とする。これによれば、所定結果が表示された頻度を遊技者が確認することができ設定値の予想を容易にすることができる。また、当該所定表示の種類に応じて設けられたカウント値の表示は、連荘フラグがオフである場合、すなわち一旦確変状態に制御された後に再度大当りとなることなく通常状態となったタイミングでのみ行われる。したがって、連荘時に当該カウント値を表示することで設定値の推測が容易になってしまうことを防止できる。一方、連荘中である場合には、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値の表示に代えて、通常状態となったタイミングで、当該連荘中に獲得した出球数を表示する。これによれば、連荘中の獲得出玉が表示され遊技興趣を向上させることができる。
【０３７６】
（特徴部０４８ＡＫの変形例）
　上記特徴部０４８ＡＫでは、図８－８～図８－１１に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を大当り判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図８－２９（Ａ）及び図８－２９（Ｂ）に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを連続して設けてもよい。
【０３７７】
　尚、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値との数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続して設ける場合は、大当り判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当り判定値の基準値をシフトすることによって、小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当り判定値の数値範囲を変更すればよい。
【０３７８】
　具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図８－２９（Ａ）に示すように、設定値が１である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を１０２０～１２３７に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように１２３８～１５６５（１２３８が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が２である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（１０２０～１２３７）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を１２３８～１２５３に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように１２５４～１５８１（１２５４が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が３である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（１０２０～１２３７）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を１２３８～１２７２に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように１２７３～１６００（１２７３が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が４～６である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。
【０３７９】
　遊技状態が確変状態である場合は、図８－２９（Ｂ）に示すように、設定値が１である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を１０２０～１３４６に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を、大当り判定値の共通数値範囲が通常状態または時短状態から増加した分シフトし、該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように１３４７～１６７４（１３４７が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が２である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（１０２０～１３４６）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を１３４７～１３８３に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように１３８４～１７１１（１３８４が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が３である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（１０２０～１３４６）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を１３４７～

１４２９に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように１４３０～１７５７（１４３０が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が４～６である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

【０３８０】

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続するように設定する形態としては、図８－３０に示すように、小当り判定値の数値範囲を６５３０８～６５５３５の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲（６４９９０～６５２０７）を設定してもよい。更にこの場合は、大当り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確率を設定値に応じて異ならせればよい。

【０３８１】

尚、図８－３０に示すように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを設定する場合は、可変表示結果を判定する際に、先ず、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１の値が大当り判定値の最小値の値（図８－５４に示す例であれば、設定値１では６４９９０、設定値２では６４９７４、設定値３では６４９５４）以上であるか否かを判定し、乱数値ＭＲ１の値が大当り判定値の最小値の値以上であると判定した場合には、更に乱数値ＭＲ１が小当り判定値の基準値である６５２０８以上であるか否かを判定することによって可変表示結果が大当りであるか小当りであるかを判定すればよい。このように可変表示の判定を行うことによって、可変表示結果が大当りとなるか否かの判定とか変表示結果が小当りとなるか否かの判定の両方を実行することなく可変表示結果を判定することができるので、ＣＰＵ１０３の可変表示結果の判定に関する処理負荷を低減することができる。

【０３８２】

以上、図８－２９及び図８－３０にあっては、大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（パチンコ遊技機１に設定値として１が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲、パチンコ遊技機１に設定値として２～６が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲）が大当り判定値の基準値である１０２０から連続する数値範囲として設定されているとともに、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機１に設定される設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲から連続した範囲において同一数の判定値を含むように設定されている。このため、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が１０２０と設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値との範囲内であるか否かを判定することによって、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御するか否かを判定することができる。更に、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御すると判定した場合は、乱数値ＭＲ１が設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最小値以上であるか否かを判定することによって大当り遊技状態と小当り遊技状態のどちらに制御するかを判定することができるので、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３８３】

また、図８－２９に示すように、ＣＰＵ１０３によって遊技状態が確変状態に制御された場合は、大当り判定値が大当り基準値である１０２０から連続する数値範囲として増加するとともに、増加した大当り判定値の数値範囲に応じて小当り判定値の数値範囲がシフトするので、ＣＰＵ１０３は、該大当り判定値数が増加した数値範囲内で大当り遊技状態に制御するか否かの判定や小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、ＣＰＵ１０３による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３８４】

また、図８－２９及び図８－３０に示す形態においても、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、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、ＣＰＵ１０３は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３８５】

尚、図８－２９及び図８－３０に示す形態では、大当り判定値の数値範囲の最大値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設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、大当り判定値の数値範囲の最小値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定してもよい。

【０３８６】

また、前記実施の形態の特徴部０４８ＡＫでは、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設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、図８－３１及び図８－３２に示すように、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定してもよい。

【０３８７】

尚、このように大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図８－３１及び図８－３２に示すように、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を、大当り判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当り判定値の設定値が６の場合の非共通数値範囲（非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲）とは異なる数値範囲において、小当り判定値の基準値から連続する数値範囲（図８－３１では３２７６７～３３０９４、図８－３２では３２７６７～３３４２１、いずれの場合も小当り判定値の基準値は３２７６７）に設定すればよい。

【０３８８】

尚、図８－３１及び図８－３２に示す形態においては、変動特図に応じて小当り判定値の基準値は共通である一方で小当り判定値の数値範囲に含まれている判定値数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小当り判定値の基準値と小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数とは同一であってもよい。

【０３８９】

以上のように図８－３１及び図８－３２に示す形態にあっては、大当り判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず１０２０を基準値とした１０２０～１２３７の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２～６の場合において、大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、６００００を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値２であれば６００００～６００１６、設定値３であれば６００００～６００３５・・・設定値６であれば６００００～６０１０９）が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機１の開発環境において、設定値の変更に応じて大当り判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当り確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、ＣＰＵ１０３による大当り遊技状態に制御するか否かの判定並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３９０】

特に、ＣＰＵ１０３は、大当り判定値の非共通数値範囲について、設定値にかかわらず同一値である６００００を基準値として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３９１】

また、図８－３１及び図８－３２に示す形態にあっては、前述した特徴部０４８ＡＫと同じく、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲が設定されないので、ＣＰＵ１０３は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象と

して大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、ＣＰＵ１０３による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３９２】

また、図８－３１及び図８－３２に示す形態にあっては、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）は、設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、３２７６７を基準値（小当り基準値）として連続した数値範囲（３２７６７～３３０９４）となるように設定されている。つまり、小当り判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、ＣＰＵ１０３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値である３２７６７を小当り基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、ＣＰＵ１０３の小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３９３】

尚、図８－３１及び図８－３２に示す形態にあっては、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大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機１に設定値として２以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設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、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図８－３１及び図８－３２と同様に基準値である１２３８～各設定値に応じた値までの範囲を大当り判定値の非共通数値範囲とすればよい。そして、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合の大当り判定値の非共通数値範囲を最も小さく設定するとともに、パチンコ遊技機１に設定される設定値が大きくなるにしたがって大当り判定値の非共通数値範囲を拡大していくことによって、パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて大当り遊技状態に制御される確率を異ならせればよい。

【０３９４】

更に、図８－５５及び図８－５６に示す形態にあっては、変動特図が第１特図である場合は、３２７６７～３３０９４の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第２特図である場合は、３２７６７～３３４２１の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、ＣＰＵ１０３は、変動特図が第１特図である場合と第２特図である場合とで同一値である３２７６７を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、ＣＰＵ１０３による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０３９５】

尚、図８－３１及び図８－３２に示す形態にあっては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設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、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

【０３９６】

また、前記実施の形態の特徴部０４８ＡＫにおいては、ＣＰＵ１０３は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値ＭＲ１の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判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、ＣＰＵ１０３は、特徴部０４８ＡＫに示した以外の方法によって大当り遊技状態に制御するか否かや小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。例えば、乱数値ＭＲ１の値に対して演算を行い、該演算結果の値に

もとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。更に、乱数値ＭＲ１の値に対して演算を行い、該演算結果の値が所定値（例えば、当り判定値の最大値である６５５３５）を超えたか否かにもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。

【０３９７】

また、上記実施の形態では、大当り遊技状態の終了後には必ず確変制御が行われ、所定回数（１００回）の特図ゲームが終了したか、または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例を示したが、例えば、確変制御は、次回の大当り遊技状態が開始されるまで継続するようにしてもよい（所定回数（１００回）の特図ゲームが終了したことを確変制御の終了条件としなくてもよい）。このような場合、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない大当り種別（非確変の大当り種別）を用意しておき、当該非確変の大当り遊技状態の終了後に所定回の特図ゲームが終了するまで制御される時短制御が終了するタイミングで連想状態が終了すればよい。このような遊技機では、確変状態の他、時短状態に制御中においても所定表示を表示可能としてもよい。

【０３９８】

また、このような遊技機においては、次回の大当り遊技状態が開始されるまで確変状態が継続するものの、可変表示結果が大当りとなるまでに多大な期間を要する場合がある（いわゆる連荘中のハマリ状態）。そのため、例えば、可変入賞球装置６Ｂに入賞した遊技球の数が所定数以上となった場合に、連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。また、発射センサを設け、遊技球の発射数が所定数以上となったことにより連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。さらに、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にアウトセンサを設け、アウト球の数が所定数以上となったことにより連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定値に応じて設定示唆演出を行ってもよい。これによれば、いわゆる連荘中のハマリ状態における遊技興趣を向上させることができるとともに、発射を促進することができる。なお、設定示唆演出は、例えば、設定されている設定値に応じて、音声を出力したり、特定のキャラクタを表示したり、その両方を行うようにすればよい。

【０３９９】

また、上記実施の形態では、図８－２８（ｅ）に示すように確変状態であるＳＴモードの終了を示すメッセージ表示された後、図８－２８（ｆ）に示すように、そのまま所定表示の種類に応じて設けられたカウント値が、種類毎にグラフ表示される例を示したが、これは一例である。例えば、図８－２８（ｅ）に示すように確変状態であるＳＴモードの終了を示すメッセージ表示された後、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの動作を促し（例えばボタンを押せなどのメッセージ表示やボタン画像を表示するなど）、当該プッシュボタン３１Ｂに対する遊技者の動作をプッシュセンサ３５Ｂにて検出したことに基づいて、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示するようにしてもよい。これによれば、遊技者の好みに応じて演出を実行することができる。なお、遊技者による動作を検出しない場合には、所定表示の種類に応じて設けられたカウント値を表示しなくてもよい。

【０４００】

（特徴部０４９ＡＫに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部０４９ＡＫについて説明する。なお、説明をわかりやすくするため、特徴部０４９ＡＫにおけるパチンコ遊技機１においても、特徴部０４８ＡＫと同様、一旦大当りとなった場合には、当該大当り遊技状態の終了後に１００％確変制御が行われるようになるものとする。すなわち、特徴部０４８ＡＫと同様、大当り種別として、図８－１２に示す「大当りＡ」～「大当りＦ」の大当り種別が用意されているものとする。なお、特徴部０４９ＡＫにおけるパチンコ遊技機において、第１特図と第２特図のいずれか、または両方に、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Ｇ（非確変大当りともいう）の大当り種別や、次回大当りとなるまで確変制御が継続する（すなわち回数により終了しない）大当りＨの大当り種別が設定されていてもよい。また、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御のいずれも実行されない大当り種別があってもよい。また、特徴部０４９ＡＫでは、遊技状態が通常状態である場合に、設定示唆演出の実行に関する抽選を行うために内部的に設けられた演出状態として、複数種類の演出モードのいずれかに制御される。特徴部０４９ＡＫにおける演出モードは、例えば、表示される背景画像が制御中の演出モードに応じて異なることでいずれの演出モードに制御されているかが遊技者にとって視認可能なものや、出力音やランプの点灯パターンが制御されている演出モードに応じて異なることでいずれの演出モードに制御されているかが遊技者にとって認識可能なものではなく、いずれの演出モードにおいても共通の態様であり、遊技者が認識不可能な内部状態をいう。なお、この実施の形態における特徴部０４９ＡＫでは、遊技状態が通常状態である場合にのみ演出状態として複数の演出モードのいずれかに制御され、確変状態ではいずれの演出モードにも制御されないものとなっている。

【０４０１】

図９－１（Ａ）は、特徴部０４９ＡＫにて実行される演出モード決定処理の一例を示すフローチャートである。当該演出モード決定処理は、次に通常状態に制御されたときに制御する（移行する）演出モードを決定する処理（次回通常状態時の演出モードを決定する処理）であり、図７のステップＳ１７３の特図当り待ち処理にて大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と判定した場合に実行される処理である。演出モードは、演出状態のことを言い、特徴部０４９ＡＫでは、モードＡ、モードＢ、モードＣといった３種類の演出モードが用意されている。特徴部０４９ＡＫでは、共通の設定示唆演出が行われた場合であっても、いずれの演出モードに制御されているかにより、示唆する内容が異なるものとなっている。また、特徴部０４９ＡＫでは、いずれの演出モードに制御されているかにより、設定示唆演出を実行する割合が異なっている。

【０４０２】

図９－１（Ａ）に示す演出モード決定処理を開始すると、演出制御洋ＣＰＵ１２０は、現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（０４９ＡＫＳ００１）。通常状態ではある場合（ステップ０４９ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－１（Ｂ）に示す演出モード記憶バッファを確認することにより、現在の演出モードを特定する（ステップ０４９ＡＫＳ００２）。演出モード記憶バッファは、現在の演出モードと次回の演出モードとを記憶するバッファであり、ＲＡＭ１２２の所定領域に予め記憶されており、初期状態では、現在の演出モードとして「モードＡ」が記憶されている。

【０４０３】

ステップ０４９ＡＫＳ００２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－２（Ａ）～（Ｃ）に示す決定割合に従って、次回通常状態時の演出モード（次回演出モード）を決定し（ステップ０４９ＡＫＳ００３）、図９－１（Ｂ）に示す演出モード記憶バッファの次回の演出モードとして記憶する。具体的に、ステップ０４９ＡＫＳ００２にて特定した現在の演出モードが「モードＡ」である場合には、設定されている設定値に応じて、図９－２（Ａ）に示す決定割合に従って次回演出モードを決定する。また、特定した現在の演出モードが「モードＢ」である場合には、設定されている設定値に応じて、図９－２（Ｂ）に示す決定割合に従って次回演出モードを決定する。特定した現在の演出モードが「モードＣ」である場合には、設定されている設定値に応じて、図９－２（Ｃ）に示す決定割合に従って次回演出モードを決定する。

【０４０４】

特徴部０４９ＡＫでは、モードＣ＞モードＢ＞モードＡの順に、制御された際に実行される設定示唆演出にて示唆される内容の信頼度が高くなっている。特徴部０４９ＡＫでは、図９－２（Ａ）に示すように、偶数の設定値で、かつ高設定値（設定値「４」や「６」）に設定されているほど、「モードＡ」から「モードＣ」に移行しやすくなるように決定割合が設定されている。また、特徴部０４９ＡＫでは、図９－２（Ｂ）に示すように、「

モードＢ」からは「モードＡ」に移行しないように決定割合が設定されている。また、特徴部０４９ＡＫでは、図９－２（Ｃ）に示すように、偶数の設定値で、かつ最高設定値（設定値「６」）に設定されているほど、「モードＣ」から「モードＢ」に移行しやすくなるように決定割合が設定されている。

【０４０５】

図９－１（Ａ）に戻り、ステップ０４９ＡＫＳ００３の処理を実行した後、またはステップ０４９ＡＫＳ００１にて通常状態ではない（確変状態である）と判定した場合（ステップ０４９ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は演出モード決定処理を終了する。なお、確変状態である場合にそのまま演出モード決定処理を終了するのは、通常状態から大当りとなったタイミング（連荘状態における最初の大当り時）において、既に次回通常状態時の演出モードを決定して演出モード記憶バッファに記憶しているためである。

【０４０６】

図９－３は、特徴部０４９ＡＫにて実行される設定示唆演出処理の一例を示すフローチャートである。当該設定示唆演出処理は、図７のステップＳ１７７のエンディング演出処理内にて実行される処理であり、エンディング演出として設定示唆演出を実行する処理である。特徴部０４９ＡＫでは、上述したように、いずれの演出モードに制御されているかにより、設定示唆演出を実行する割合が異なっており、また、共通の設定示唆演出が行われた場合であっても、いずれの演出モードに制御されているかにより、示唆する内容が異なるものとなっている。図９－３に示す設定示唆演出処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の演出モードを特定する（ステップ０４９ＡＫＳ０１１）。例えば、現在の演出モードが「モードＡ」であり、次回の演出モードが「モードＣ」である場合を例に説明すると、ステップ０４９ＡＫＳ０１１では、現在の演出モードとして「モードＡ」を特定する。

【０４０７】

ステップ０４９ＡＫＳ０１１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した演出モードに応じて、図９－４に示す決定割合に従って、設定示唆演出の実行有無を決定する。特徴部０４９ＡＫでは、図９－４に示すように、モードＣ＞モードＢ＞モードＡの順に設定示唆演出の実行割合が高くなっている。図９－３に戻り、ステップ０４９ＡＫＳ０１２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆演出を実行すると決定したか、すなわち設定示唆演出実行ありか否かを判定する（ステップ０４９ＡＫＳ０１３）。設定示唆演出を実行しない場合（ステップ０４９ＡＫＳ０１３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま設定示唆演出処理を終了する。

【０４０８】

一方、設定示唆演出を実行する場合、すなわち実行ありの場合（ステップ０４９ＡＫＳ０１３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－５（Ａ）～（Ｃ）に示す設定示唆実行テーブルのうち、いずれかの設定示唆実行テーブルを、ステップ０４９ＡＫＳ０１１にて特定した演出モードに応じてセットして、実行する設定示唆演出の種類を設定値に応じて決定する（ステップ０４９ＡＫＳ０１４）。

【０４０９】

図９－５（Ａ）～（Ｃ）は、設定示唆実行テーブルの構成例を示す図である。図示するように、特徴部０４９ＡＫでは、遊技盤２に設けられたランプを、「白」、「青」、「赤」のいずれかに点灯させることにより、設定示唆演出が実行される。なお、当該ランプはＬＥＤを含んで構成されている。図９－５（Ａ）は、ステップ０４９ＡＫＳ００２にて特定した現在の演出モードが「モードＡ」である場合にセットされる設定示唆実行テーブルである。図示するように、図９－５（Ａ）に示す設定示唆実行テーブルは、「赤」の点灯が行われた場合には高設定であることを示唆するように決定割合が設定されている。図９－５（Ｂ）は、ステップ０４９ＡＫＳ００２にて特定した現在の演出モードが「モードＢ」である場合にセットされる設定示唆実行テーブルである。図示するように、図９－５（Ｂ）に示す設定示唆実行テーブルは、「白」の点灯が行われた場合には奇数の設定値に設

定されている割合が高く、「青」の点灯が行われた場合には偶数の設定値に設定されている割合が高く、「赤」の点灯が行われた場合には高設定であることを示唆するように決定割合が設定されている。図９－５（Ｃ）は、ステップ０４９ＡＫＳ００２にて特定した現在の演出モードが「モードＣ」である場合にセットされる設定示唆実行テーブルである。図示するように、図９－５（Ｃ）に示す設定示唆実行テーブルは、「白」の点灯が行われた場合には奇数の設定値であることを確定的に報知し、「青」の点灯が行われた場合には偶数の設定値に設定されてことを確定的に報知し、「赤」の点灯が行われた場合には高設定であることを示唆するように決定割合が設定されている。すなわち、特徴部０４９ＡＫでは、モードＣ＞モードＢ＞モードＡの順に、制御された際に実行される設定示唆演出にて示唆される内容の信頼度が高くなっている。

【０４１０】

このように、特徴部０４９ＡＫでは、「モードＢ」である場合に「青」の点灯が行われる設定示唆演出が実行された場合と、「モードＣ」である場合に「青」の点灯が行われる設定示唆演出が実行された場合とで、いずれも「青」の点灯を行うといった共通の設定示唆演出であるものの、一方は偶数の設定値である割合が高いことを示唆するのに対し、他方は偶数の設定値であることを確定的に報知する。すなわち、「青」の点灯を行う設定示唆演出が実行された場合、偶数の設定値であることが確定する場合とそうでない場合がある。このように、複数の演出モードうちいずれの演出モードであるかに応じて共通の設定示唆演出であってもその示唆内容を異ならせることができ、設定示唆演出に関するバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。また、複数の演出モードのうちいずれの演出モードであるかに関わらず共通の設定示唆演出を実行可能であるものの、設定されている演出モードに応じて設定示唆演出の実行割合が異なっている。したがって、設定示唆演出に関するバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。

【０４１１】

図９－３に戻り、ステップ０４９ＡＫＳ０１４の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した種類の設定示唆演出を実行し（ステップ０４９ＡＫＳ０１５）、設定示唆演出処理を終了する。なお、実行した設定示唆演出は、例えばステップＳ１７７のエンディング演出処理において演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新したタイミングにて終了すればよい。

【０４１２】

また、特徴部０４９ＡＫでは、特徴部０４８ＡＫと同様に、大当り遊技状態の終了後において所定回数（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、のいずれかの条件が成立するまで、遊技状態が確変状態に制御される。特徴部０４９ＡＫでは、大当り遊技状態の終了後において所定回数（１００回）の特図ゲームが実行されることにより確変状態が終了し、遊技状態が通常状態に制御されるタイミングにおいて、当該通常状態に制御された際に移行する演出モードがいずれの演出モードであるか遊技者に示唆するモード示唆演出を実行可能である。

【０４１３】

図９－６は、特徴部０４９ＡＫにて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。当該可変表示開始設定処理にてモード示唆演出の実行設定が行われる。なお、図９－６に示す可変表示開始設定処理は、特徴部０４８ＡＫにて実行される可変表示開始設定処理（図８－２２参照）と比較して、特徴部０４８ＡＫではステップ０４８ＡＫＳ０１０を実行するのに対し、特徴部０４９ＡＫではステップＳ５２３の処理を実行する。また、特徴部０４８ＡＫではステップ０４８ＡＫＳ０３２の処理を実行するのに対し、特徴部０４９ＡＫではステップ０４９ＡＫＳ０２１の処理を実行する。その他の処理については図８－２２に示す可変表示開始設定処理と同様であるため、説明を省略する。

【０４１４】

図９－６に示すステップＳ５２２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合（ステップＳ５２２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、非リーチ組合せを構成する最

終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２３）。一例として、ステップＳ５２３の処理では、まず、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップＳ５２３の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

【０４１５】

そして、ステップ０４８ＡＫＳ０３１において、確変状態に制御され、かつ確変状態における最終変動であると判定した場合（ステップ０４８ＡＫＳ０３１；Ｙｅｓ）、次回通常状態時に制御される演出モードを示唆するモード示唆演出の実行設定を行うモード示唆演出設定処理を実行する（ステップ０４９ＡＫＳ０２１）。これにより、確変状態における最終変動においてモード示唆演出が実行されることとなる。このように、モード示唆演出が実行されることで、いずれの演出モードに制御されているかを遊技者に予想させることができ遊技興趣を向上させることができる。なお、モード示唆演出は、確変状態における最終変動中でなくとも、例えば、図７のステップＳ１７３の特図当り待ち処理において、確変状態における最終変動であり、かつ当該変動がハズレとなる場合に実行してもよい。これによれば、確変状態における最終変動後のタイミングでモード示唆演出を実行可能となり、確変状態から通常状態に戻るより近いタイミングで演出モードを示唆することができる。

【０４１６】

図９－７は、図９－６のステップ０４９ＡＫＳ０２１にて実行されるモード示唆演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図９－６に示すモード示唆演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード記憶バッファを確認することにより、次回の演出モードを特定する（ステップ０４９ＡＫＳ０３１）。例えば、現在の演出モードが「モードＡ」であり、次回の演出モードが「モードＣ」である場合を例に説明すると、ステップ０４９ＡＫＳ０３１では、次回の演出モードとして「モードＣ」を特定する。

【０４１７】

ステップ０４９ＡＫＳ０３１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した演出モードに応じて、図９－８に示す決定割合に従って、実行するモード示唆演出の種類を決定する（ステップ０４９ＡＫＳ０３２）。図９－８に示すように、特徴部０４９ＡＫでは、次回モード（通常状態に制御された際に移行する演出モード）が「モードＡ」であることを示唆する「示唆Ａ」のモード示唆演出と、「モードＢ」であることを示唆する「示唆Ｂ」のモード示唆演出と、「モードＣ」であることを示唆する「示唆Ｃ」のモード示唆演出とがあり、「示唆Ｃ」の種類のモード示唆演出が実行された場合には、次回モードが「モードＢ」または「モードＣ」であること、すなわち「モードＡ」ではないことを確定的に報知するよう決定割合が設定されている。なお、上述したように、特徴部０４９ＡＫでは、モードＣ＞モードＢ＞モードＡの順に、制御された際に実行される設定示唆演出にて示唆される内容の信頼度が高くなっている。そのため、「示唆Ｃ」の種類のモード

示唆演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。なお、特徴部０４９ＡＫにおけるモード示唆演出は、例えば、画像表示装置５にキャラＡ～キャラＣのいずれかを表示することにより、次回モードとして、それぞれモードＡ～モードＣを示唆すればよい。なお、例えば「示唆Ａ」では画像を表示し、「示唆Ｂ」ではランプを所定の色にて点灯し、「示唆Ｃ」では音声を出力するなど、モード示唆演出の種類に応じて、異なる種類の演出を実行してもよい。

【０４１８】

図９－７に戻り、ステップ０４９ＡＫＳ０３２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード記憶バッファの内容を更新し（ステップ０４９ＡＫＳ０３３）、モード示唆演出設定処理を終了する。ステップ０４９ＡＫＳ０３３の処理では、次回の演出モードとして記憶されている内容を、現在の演出モードとして更新する。例えば、現在の演出モードが「モードＡ」であり、次回の演出モードが「モードＣ」である場合、「モードＣ」を現在の演出モードにシフトする。これにより、確変状態が終了し、通常状態となるタイミングで演出モード記憶バッファの現在の演出モードに記憶されている内容の演出モードに制御されることとなる。例えば、図７のステップＳ１７３の特図当り待ち処理において、確変状態における最終変動であり、かつ当該変動がハズレとなる場合に、演出モード記憶バッファの現在の演出モードに記憶されている内容の演出モードに移行する設定を行えばよい。

【０４１９】

図９－９は、遊技状態と演出状態の遷移を示すタイミングチャートである。ここでは、現在の演出モードが「モードＡ」であり、次回の演出モードが「モードＣ」に決定される場合を例に説明する。また、図示する大当り１までの遊技状態は通常状態であるものとする。現在の演出モードが「モードＡ」に制御されている状態で大当りとなると（図示する大当り１）、図９－１（Ａ）に示す演出モード決定処理が実行され、図９－９に示すように、次回通常状態時の演出モード（次回モード）が決定される（この例ではモードＣが決定される）。そして、大当り１の大当り遊技状態に制御され、大当り１のエンディングとなると、図９－３に示す設定示唆演出処理が実行され、現在の演出状態であるモードＡに対応して図９－４に示す割合で設定示唆演出を実行するか否かが決定され、実行する場合には、図９－５（Ａ）に示す設定示唆実行テーブルに従って、設定されている設定値に基づき設定示唆演出が行われる。図９－９に示すように、大当り１の大当り遊技状態の終了後は、遊技状態が確変状態に制御される。なお、確変状態は、大当り遊技状態の終了後において所定回数（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が、図示する例では、１００回の特図ゲームが実行されることで終了する場合について示している。

【０４２０】

続いて確変状態の最終変動となると、図９－７に示すモード示唆演出設定処理が実行され、大当り１となったときに決定された次回モード（モードＣ）に基づいて、次回通常状態時に制御される演出モードを示唆するモード示唆演出を実行するとともに、次回モードを現在モードに更新する（モードＣを現在モードとする）。これにより、次に設定示唆演出が実行される場合における演出モードが示唆されるため、遊技者の注目を集めることができる。また、演出モードＣに対する示唆（示唆Ｃ）が行われた場合には、その後に実行される設定示唆演出の信頼度が高いことから、その後の大当り遊技状態の終了タイミングで実行される設定示唆演出にて示唆される内容を確認したいという遊技者の期待感を煽ることができ、稼働を促進することができる。

【０４２１】

なお、上述したように、特徴部０４９ＡＫにおいて、制御されている演出モードは、遊技者にとって認識不可能なものである。そのため、遊技者は当該モード示唆演出が実行されることにより、次に制御される演出モードを予想することになる。図９－２（Ａ）に示すように、偶数の設定値で、かつ高設定値（設定値「４」や「６」）に設定されているほど、「モードＡ」から「モードＣ」に移行しやすくなるように決定割合が設定されている

。そのため、前回実行されたモード示唆演出がモードＡに対応する示唆（示唆Ａ）であり、今回実行されたモード示唆演出がモードＣに対応する示唆（示唆Ｃ）である場合には、遊技者にモードＡからモードＣへ移行したと予想させることができる。この場合、遊技者は設定値が「４」や「６」であると予想するため、その後の大当り遊技状態の終了タイミングで実行される設定示唆演出にて高設定であることが示唆されることを確認したいという遊技者の期待感を煽ることができ、稼働を促進することができる。また、図９－２（Ｂ）に示すように、「モードＢ」からは「モードＡ」に移行しないように決定割合が設定されていることから、実行されたモード示唆演出がモードＢに対応する示唆（示唆Ｂ）である場合には、次に移行する演出モードが、制御された際に実行される設定示唆演出にて示唆される内容の信頼度が高い演出モードである演出モードＣとなる期待感を遊技者に与えることができ、次の大当り遊技状態となるまで稼働を促進することができる。また、特徴部０４９ＡＫでは、図９－２（Ｃ）に示すように、偶数の設定値で、かつ最高設定値（設定値「６」）に設定されているほど、「モードＣ」から「モードＢ」に移行しやすくなるように決定割合が設定されている。そのため、前回実行されたモード示唆演出がモードＣに対応する示唆（示唆Ｃ）であり、今回実行されたモード示唆演出がモードＢに対応する示唆（示唆Ｂ）である場合には、遊技者にモードＣからモードＢへ移行したと予想させることができる。この場合、遊技者は最高設定値であることを期待するため、その後の大当り遊技状態の終了タイミングで実行される設定示唆演出にて高設定であることが示唆され、最高設定値である可能性が高いことを確認したいという遊技者の期待感を煽ることができ、稼働を促進することができる。

【０４２２】

図９－９に戻り、確変状態の最終変動が終了すると、遊技状態が通常状態となり、大当り１となったときに決定された演出モード（モードＣ）に制御される。そして、再度大当りとなると（図示する大当り２）、次回通常状態時の演出モード（次回モード）が決定され、当該大当り２のエンディングにおいて、現在の演出状態であるモードＣに対応して図９－４に示す割合で設定示唆演出を実行するか否かが決定され、実行する場合には、図９－５（Ｃ）に示す設定示唆実行テーブルに従って、設定されている設定値に基づき設定示唆演出が行われる。

【０４２３】

以上、本実施の形態の特徴部０４９ＡＫにおけるパチンコ遊技機１においては、設定示唆演出の実行に関する抽選を行うために内部的に設けられた演出状態として、複数種類の演出モードのいずれかに制御可能である。そして、図９－５に示すように、「モードＢ」である場合に「青」の点灯が行われる設定示唆演出が実行された場合と、「モードＣ」である場合に「青」の点灯が行われる設定示唆演出が実行された場合とで、いずれも「青」の点灯を行うといった共通の設定示唆演出であるものの、一方は偶数の設定値である割合が高いことを示唆するのに対し、他方は偶数の設定値であることを確定的に報知する。そのため、共通の設定示唆演出が行われた場合であっても、いずれの演出モードに制御されているかにより、示唆する内容が異なるものとなっている。これによれば、演出モードを複数備えることで設定示唆演出に関するバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。

【０４２４】

また、本実施の形態の特徴部０４９ＡＫにおけるパチンコ遊技機１においては、複数の演出モードのうちいずれの演出モードであるかに関わらず共通の設定示唆演出を実行可能であるものの、図９－４に示すように、設定されている演出モードに応じて設定示唆演出の実行割合が異なっている。したがって、設定示唆演出に関するバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。

【０４２５】

また、特徴部０４９ＡＫでは、遊技状態が通常状態に制御されている場合に、複数種類の演出モードのいずれかに制御されるものの、確変状態ではいずれの演出モードにも制御されない。すなわち、遊技状態が通常状態である場合に制御可能な演出モードの数は、遊

技状態が確変常置合である場合よりも多くなっている。これによれば、遊技者にとって有利な状態ではない通常状態における遊技興趣を向上させることができる。

【０４２６】

また、特徴部０４９ＡＫにおける演出モードは、いずれの演出モードにおいても共通の態様であり、遊技者が認識不可能な内部状態である。そして、当該特徴部０４９ＡＫでは、通常状態に制御された際に移行する演出モードがいずれの演出モードであるか遊技者に示唆するモード示唆演出を実行可能である。これによれば、いずれの演出状態に制御されるかを遊技者に予想させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０４２７】

また、特徴部０４９ＡＫでは、確変状態における最終変動においてモード示唆演出を実行する。さらに、確変状態における最終変動後のタイミングでモード示唆演出を実行可能である。すなわち、特徴部０４９ＡＫでは、確変状態から通常状態に制御されるタイミングでいずれの演出状態に制御されるかが遊技者に示唆される。これによれば、確変状態から通常状態に戻るタイミングにおける遊技者の注目を集めることができる。

【０４２８】

また、特徴部０４９ＡＫでは、モード示唆演出を実行可能であるとともに、大当り遊技状態中のエンディング演出として、演出モードに応じた設定示唆演出を実行する。これによれば、モード示唆演出と設定示唆演出との組合せにより設定されている設定値を予想させることができ演出のバリエーションを増加させることができる。

【０４２９】

また、特徴部０４９ＡＫでは、図７のステップＳ１７３の特図当り待ち処理にて大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と判定した場合に、次に通常状態に制御されたときに制御する（移行する）演出モードを決定する。これによれば、大当り遊技状態に制御されるタイミングにおいて、いずれの演出モードとなるかに関する興趣を向上させることができる。

【０４３０】

（特徴部０４９ＡＫの変形例）

上記特徴部０４９ＡＫでは、図９－３に示す設定示唆演出処理において図９－５に示す設定示唆実行テーブルを用いて実行すべき設定示唆演出の種類を決定する例を示したが、これは一例である。設定示唆実行テーブルは任意に変更可能であり、例えば、図９－１０に示す設定示唆実行テーブルを用いてもよい。具体的に、図９－１０（Ａ）に示す設定示唆実行テーブルは、「赤」の点灯が行われた場合に設定値が「２」以上であることを確定的に報知するよう設定されており、図９－１０（Ｂ）に示す設定示唆実行テーブルは、「赤」の点灯が行われた場合に設定値が「３」以上であることを確定的に報知するよう設定されており、図９－１０（Ｃ）に示す設定示唆実行テーブルは、「赤」の点灯が行われた場合に設定値が「４」以上であることを確定的に報知するよう設定されている。このように、共通の「赤」の点灯が行われた場合に、設定値が「２」～「４」のいずれの設定値以上であるかを、制御されている演出モードによって異なるようにしてもよい。これによれば、示唆Ｃのモード示唆演出が実行された場合に、その後に実行される設定示唆演出にて「赤」の点灯が行われることへの期待感を向上させることができる。

【０４３１】

また、上記実施の形態における特徴部０４９ＡＫでは、遊技状態が通常状態である場合にのみ演出状態として複数の演出モードのいずれかに制御され、確変状態ではいずれの演出モードにも制御されない例を示したが、これは一例である。確変状態において制御される演出モードがあってもよい。そして、確変状態において制御される演出モードの数は、通常状態において制御される演出モードの数よりも少なければよい。これによれば、通常状態に制御中における演出効果を向上させることができる。なお、確変状態において制御可能な演出モードについても、通常状態において制御可能な演出モードを決定する際に決定すればよい。そして、連荘状態中における大当り遊技状態のエンディングにて確変状態中における演出モードに基づいて設定示唆演出を実行すればよい。

【０４３２】
また、上記実施の形態における特徴部０４９ＡＫでは、ステップＳ１７３の特図当り待ち処理にて大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と判定した場合に、次に通常状態に制御されたときに制御する（移行する）演出モードを決定する例を示したが、これは一例である。当該決定タイミングは、例えば大当り遊技状態中であってもよいし、確変状態中であってもよい。また、設定示唆演出の実行タイミングについても、大当り遊技状態におけるエンディング演出時でなくてもよく、変動中（例えばスーパーリーチのリーチ演出中やリーチ状態となる前のタイミングなど）であってもよい。この場合、ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において、図９－４に示す決定割合に従って、演出モードに応じて設定示唆演出の実行有無を決定すればよい。これによれば、いずれの演出状態に制御されているかに対する遊技者の関心を高めることができる。また、モード示唆演出についても、確変状態における最終変動でなくてもよく、例えば確変状態中のいずれかの変動で行われてもよいし、大当り遊技状態におけるエンディング演出にて行われてもよい。なお、設定示唆演出の実行タイミングとしては、例えば、通常状態における５０回の変動毎に実行してもよいし、リアルタイムクロックや内部タイマなどにより予め定められた時間または計測期間が所定期間となったタイミングにおいて実行してもよい。また、各回の変動において表示結果に応じて異なる決定割合にて設定示唆演出の実行有無を決定してもよいし、表示結果に関わらず共通の決定割合にて設定示唆演出の実行有無を決定してもよい。なお、設定示唆演出では、設定値が変更されたことを示唆するようにしてもよい。

【０４３３】
また、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ような場合には、時短制御が終了する変動においてモード示唆演出を実行すればよい。また、例えば、確変制御が次回の大当り遊技状態が開始されるまで継続し、非確変の大当り種別の大当りとなりその後の時短制御が終了することで連荘状態が終了するような遊技機においては、上述したように確変状態中における演出モードとしていずれかの演出モードに制御し、当該演出モードに基づいて、当該確変状態における変動中に設定示唆演出を実行してもよい。より具体的には、可変入賞球装置６Ｂに入賞した遊技球の数が所定数以上となった場合や、遊技球の発射数が所定数以上となったことにより連荘中のハマリ状態に突入したと判定し、設定示唆演出を実行すればよい。これによれば、いわゆる連荘中のハマリ状態における遊技興趣を向上させることができる。

【０４３４】
また、上記実施の形態における特徴部０４９ＡＫでは、演出モード記憶バッファには、初期状態において、現在の演出モードとして「モードＡ」が記憶されている例を示したが、これは一例である。電源投入時において、現在の演出モードを抽選により決定してもよい。この場合には、電源投入時における設定値に応じて設定する演出モードの決定割合が異なっていればよい。これによれば、演出状態に関する抽選が多様となり遊技興趣を向上させることができる。また、電源投入後における変動（例えば最初の変動や１０回の変動のうちのいずれかの変動など）において、当該演出モードに基づいてモード示唆演出を実行可能であればよい。

【０４３５】
さらに、電源投入時には、モードＣに決定される割合が高くなるように決定割合を設定すればよい。特徴部０４９ＡＫでは、モードＣ＞モードＢ＞モードＡの順に、制御された際に実行される設定示唆演出にて示唆される内容の信頼度が高くなっていることから、これによれば、電源投入時の最初の遊技にて実行される設定示唆演出は信頼度が高い内容を示唆するため、遊技場の開店直後に遊技を開始する遊技者の意欲を向上させることができる。なお、演出モードについては電断時にバックアップされないため、復旧後の演出モードが復旧前の演出モードと異なっている場合がある。このような場合に「示唆Ｃ」の種類のモード示唆演出が実行されると、次回モードが「モードＡ」ではないことが確定的に報知されることになるが、実際には「モードＡ」である場合もあり、遊技者を混乱させてし

まい、モード示唆演出の信頼度が低下し遊技興趣を低下させてしまう。よって、このようなことを防止するため、電源投入時におけるモード示唆演出では、図９－８に示す決定割合ではなく、確定的に報知することのないよう決定割合が設定されているテーブルを用いて実行するモード示唆演出の種類を決定すればよい。

【０４３６】

（特徴部０５０ＡＫに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部０５０ＡＫについて説明する。なお、説明をわかりやすくするため、特徴部０５０ＡＫにおけるパチンコ遊技機１においても、特徴部０４８ＡＫと同様、一旦大当りとなった場合には、当該大当り遊技状態の終了後に１００％確変制御が行われるようになるものとする。すなわち、特徴部０４８ＡＫと同様、大当り種別として、図８－１２に示す「大当りＡ」～「大当りＦ」の大当り種別が用意されているものとする。なお、特徴部０５０ＡＫにおけるパチンコ遊技機において、第１特図と第２特図のいずれか、または両方に、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Ｇ（非確変大当りともいう）の大当り種別や、次回大当りとなるまで確変制御が継続する（すなわち回数により終了しない）大当りＨの大当り種別が設定されていてもよい。また、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御のいずれも実行されない大当り種別があってもよい。

【０４３７】

特徴部０５０ＡＫでは、大当り遊技状態に制御される前に実行される特定演出と、大当り遊技状態において実行される特別演出とにより設定されている設定値に関する示唆を行う。詳しくは後述するが、特徴部０５０ＡＫにおける特定演出は、スーパーリーチ演出の後半にて複数種類のキャラクタ画像のうちいずれかのキャラクタ画像を、設定されている設定値に応じて表示する演出である。また、特徴部０５０ＡＫにおける特別演出は、特定演出が実行された場合に、大当り遊技状態におけるエンディング演出にて実行される演出であり、実行された特定演出にて表示されたキャラクタが敵キャラクタとバトルを行うバトル演出である。なお、この実施の形態における特徴部０５０ＡＫでは、大当り遊技状態におけるエンディング演出として特別演出を実行する例を示しているが、例えば大当り遊技状態中のラウンド遊技として、特別演出を実行してもよい。また、５ラウンド目などの特定のラウンドのみ特別演出を実行してもよいし、５ラウンド目～８ラウンド目（大当りＢで８回のラウンド数の場合）など、全ラウンド数の後半の複数ラウンドに亘って特別演出を実行してもよい。

【０４３８】

図１０－１は、特徴部０５０ＡＫにて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図１０－１に示す可変表示開始設定処理は、特徴部０４８ＡＫにて実行される可変表示開始設定処理（図８－２２参照）と比較して、特徴部０４８ＡＫではステップ０４８ＡＫＳ０１０を実行するのに対し、特徴部０５０ＡＫではステップＳ５２３の処理を実行する（特徴部０４９ＡＫと同様であるため説明を省略する）。また、特徴部０４８ＡＫではステップ０４８ＡＫＳ０３１およびステップ０４８ＡＫＳ０３２の処理を実行するのに対し、特徴部０５０ＡＫではステップＳ５２８およびステップ０５０ＡＫＳ００１の処理を実行する。その他の処理については図８－２２に示す可変表示開始設定処理と同様であるため、説明を省略する。

【０４３９】

図１０－１に示すステップＳ５２４、ステップＳ５２７、ステップＳ５２６のいずれかの処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５２８）。ステップＳ５２８の処理では、主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定すればよい。ステップＳ５２８にてスーパーリーチの変動パターンであると判定した場合（ステップＳ５２８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出を実行するための特定演出実行設定処理を実行する（ステップ０５０ＡＫＳ００１）。

【０４４０】
図１０－２は、図１０－１に示すステップ０５０ＡＫＳ００１にて実行される特定演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図１０－２に示す特定演出実行設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－３に示す決定割合に従って、特定演出を実行するか否かを決定する（ステップ０５０ＡＫＳ０１１）。なお、図示する例では可変表示結果に関わらず共通の決定割合となっている例を示しているが、可変表示結果に応じて異なる決定割合としてもよい。また、スーパーリーチの種類に応じて異なる決定割合としてもよい。
【０４４１】
図１０－２に戻り、ステップ０５０ＡＫＳ０１１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出を実行すると決定したか、すなわち特定演出実行ありか否かを判定する（ステップ０５０ＡＫＳ０１２）。特定演出を実行しない場合（ステップ０５０ＡＫＳ０１２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま特定演出実行設定処理を終了する。一方、特定演出を実行する場合、すなわち実行ありの場合（ステップ０５０ＡＫＳ０１２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４に示す決定割合に従って、設定値に応じて、実行する特定演出の種類を決定する（ステップ０５０ＡＫＳ０１３）。
【０４４２】
特徴部０５０ＡＫでは、図示するように、特定演出として「キャラＡ」～「キャラＣ」の種類の特定演出が用意されている。「キャラＡ」～「キャラＣ」の特定演出は、それぞれ「キャラクタＡ」～「キャラクタＣ」の画像を表示する演出である。図１０－４に示すように、特徴部０５０ＡＫでは、「キャラＣ」の種類の特定演出が実行された場合には設定値が２以上であること（すなわち最低設定値の１ではないこと）が確定されるよう決定割合が設定されている。そのため、キャラＣの種類の特定演出が実行されることで最低設定値でないことの安心感を得たいという遊技者の期待を煽ることができる。なお、この実施の形態における特徴部０５０ＡＫでは、実行する特定演出の種類が、設定値に応じて異なる割合で決定される例を示しているが、設定値がいずれに設定されているかに関わらず共通の割合で決定されてもよい。
【０４４３】
なお、特徴部０５０ＡＫでは、「キャラＡ」～「キャラＣ」それぞれの種類に共通してスーパーリーチの後半（可変表示結果が表示される所定時間前）にそれぞれの種類のキャラクタ画像が表示されるものとなっており、当該キャラクタ画像の表示タイミングは予め定められている。なお、実行する特定演出の種類に応じてそれぞれのキャラクタ画像の表示タイミングが異なっていてもよい。例えば、キャラＡよりもキャラＢの種類の方が遅いタイミングで表示され、キャラＢよりもキャラＣの方が遅いタイミングで表示されるようにしてもよい。図１０－２のステップ０５０ＡＫＳ０１３の処理により、実行する特定演出の種類が決定されることにより、合わせて実行タイミング（キャラクタ画像の表示タイミング）も決定される。特定演出を実行するタイミングは、可変表示結果が表示される１０秒前といったようにタイマ設定されていればよい。なお、スーパーリーチのリーチ演出が開始されてから４０秒後、といった設定であってもよい。スーパーリーチの種類に応じてリーチ演出の期間は異なることから、このような設定によれば、スーパーリーチの種類によっては、スーパーリーチのリーチ演出期間中の早い段階で特定演出が実行されることとなり、演出の幅を広げ興趣を向上させることができる。なお、特徴部０５０ＡＫでは、スーパーリーチ演出の後半に特定演出を実行するものとしているが、大当りとなる前（より具体的には可変表示結果が表示される前）のタイミングであれば任意のタイミングであってよい。スーパーリーチ中に実行されなくてもよく、リーチとなるか否かに関わらず、例えば５０回の変動毎に実行してもよいし、リアルタイムクロックや内部タイマなどにより予め定められた時間または計測期間が所定期間となったタイミングにおいて実行してもよい。
【０４４４】
ステップ０５０ＡＫＳ０１３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演

出を実行することを示す特定演出フラグをオン状態にセットしてから（ステップ０５０ＡＫＳ０１４）、特定演出実行設定処理を終了する。なお、特定演出フラグは、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられていればよく、後述する特別演出が実行されることでオフ状態にクリアされる。また、この実施の形態における特徴部０５０ＡＫでは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合にも特定演出が実行されるものの、特別演出は実行されない（大当り遊技状態にて実行されるものであるため）。したがって、ステップ０５０ＡＫＳ０１４にてオン状態にセットされた特定演出フラグは、可変表示結果が「大当り」となる場合には後述する特別演出が実行されることでオフ状態にクリアされる一方で、可変表示結果が「ハズレ」となる場合にはステップＳ１７３の特図当り待ち処理にて、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、オフ状態にクリアされればよい。また、特定演出は、一旦実行された場合には、可変表示結果が導出表示されるまでの期間実行されればよい（決定した種類のキャラクタ画像が継続して表示されればよい）。すなわち、特定演出実行期間は、スーパーリーチのリーチ演出の後半から可変表示結果が導出表示されるまでの期間であればよい。なお、例えば５０回の変動毎や、リアルタイムクロックや内部タイマなどにより予め定められた時間または計測期間が所定期間となったタイミングにおいて特定演出が実行される場合には、当該変動後に消去され、再度実行タイミングとなった場合に表示されるようにしてもよい。さらに、特定演出は、一旦実行された場合には、可変表示結果が大当りとなるまで、複数回の変動に亘って継続して実行されてもよい（継続してキャラクタ画像が表示されてもよい）。この場合、ステップＳ１７３の特図当り待ち処理にて、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、特定演出フラグをオフ状態にクリアせず、オン状態のままとすればよい。そして、ステップ０５０ＡＫＳ００１にて既に特定演出フラグがオン状態である場合には、特定演出実行設定処理を終了すればよい。これによれば、実行された特定演出がいずれの種類の特定演出であったのかを見逃してしまうことを防止できる。

【０４４５】

図１０－５は、特徴部０５０ＡＫにて実行される特別演出処理の一例を示すフローチャートである。当該特別演出処理は、図７のステップＳ１７７のエンディング演出処理内にて実行される処理であり、エンディング演出として、実行した特定演出に対応した特別演出を実行する処理である。図１０－５に示す特別演出処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０５０ＡＫＳ０２１）。特定演出フラグがオフである場合（ステップ０５０ＡＫＳ０２１；Ｎｏ）、特定演出が実行されていないことから、特別演出処理を終了する。

【０４４６】

一方、特定演出フラグがオンである場合（ステップ０５０ＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行した特定演出の種類を特定する（ステップ０５０ＡＫＳ０２２）。例えば、図１０－２のステップ０５０ＡＫＳ０１３にて特定演出の種類を決定した場合に、決定した内容を記憶しておき、当該ステップ０５０ＡＫＳ０２２では、この内容を確認することで特定演出の種類を特定する。なお、特定演出の種類に応じて特定演出フラグＡ～特定演出フラグＣを用意しておき、図１０－２のステップ０５０ＡＫＳ０１４にて、対応する種類の特定演出フラグをオン状態にセットしてもよく、その場合には、ステップ０５０ＡＫＳ０２２において、いずれの特定演出フラグがオン状態であるかにより特定演出の種類を特定してもよい。

【０４４７】

図１０－５のステップ０５０ＡＫＳ０２２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した特定演出の種類に応じて、図１０－６（Ａ）～（Ｃ）のいずれかに示す決定割合に従い、実行する特別演出の種類を設定値に応じて決定し、決定した種類の特別演出を実行する（ステップ０５０ＡＫＳ０２３）。上述したように、特徴部０５０ＡＫにて実行される特別演出は、特定演出にて表示されたキャラクタが敵キャラクタとバトルを行

うバトル演出であり、図示するように、「勝利」、「引き分け」、「敗北」といった種類の特別演出が用意されている。「勝利」、「引き分け」、「敗北」は、それぞれバトル演出の結果を示している。なお、特徴部０５０ＡＫでは、特別演出としてバトル演出を行い、特別演出の種類に応じてその結果が異なるものとしているが、バトル演出、会話演出（他のキャラクタと会話する演出）、ダンス演出（キャラクタがダンスする演出）といったように、特別演出の種類に応じて演出自体の種類が異なっていてもよい。

【０４４８】

図１０－６（Ａ）は、実行された特定演出の種類が「キャラＡ」の場合の決定割合を示す図である。図示するように、「キャラＡ」の種類の特定演出が実行された場合における特別演出では、バトル結果として「キャラＡ」のキャラクタが「勝利」した場合、すなわち、「勝利」する特別演出が実行された場合に、最低設定値である「１」を否定する（設定値が「２」以上である）ことを確定的に報知するよう、決定割合が設定されている。そのため、「勝利」の特別演出が実行されることで最低設定値でないことの安心感を得たいという遊技者の期待を煽ることができる。

【０４４９】

図１０－６（Ｂ）は、実行された特定演出の種類が「キャラＢ」の場合の決定割合を示す図である。図示するように、「キャラＢ」の種類の特定演出が実行された場合における特別演出では、バトル結果として「キャラＢ」のキャラクタが「勝利」した場合、すなわち、「勝利」する特別演出が実行された場合に、設定されている設定値が「３」以上であることを確定的に報知するよう、決定割合が設定されている。また、図１０－６（Ｃ）は、実行された特定演出の種類が「キャラＣ」の場合の決定割合を示す図である。図示するように、「キャラＣ」の種類の特定演出が実行された場合における特別演出では、バトル結果として「キャラＣ」のキャラクタが「勝利」した場合、すなわち、「勝利」する特別演出が実行された場合に、設定されている設定値が「４」以上であることを確定的に報知するよう、決定割合が設定されている。このように、この実施の形態における特徴部０５０ＡＫでは、「勝利」の種類の特別演出が実行された場合、設定値に関する確定的な報知を行う（例えば、設定値が変更されたことを確定的に報知してもよい）ため、「勝利」の種類の特別演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【０４５０】

図１０－５に戻り、ステップ０５０ＡＫＳ０２３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出フラグをオフ状態にクリアしてから（ステップ０５０ＡＫＳ０２４）、特別演出処理を終了する。なお、この実施の形態における特徴部０５０ＡＫでは、図１０－１のステップ０５０ＡＫＳ００１にて特定演出の実行設定を行い、図１０－５のステップ０５０ＡＫＳ０２３にて特別演出を実行する、といったようにそれぞれの演出（実行有無や実行する種類など）を２つの処理にて決定しているが、例えば、図１０－１のステップ０５０ＡＫＳ００１にて、特定演出と特別演出の実行有無および種類を一括して決定してもよい。この場合、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、特別演出を実行しないよう決定すればよい。

【０４５１】

図１０－７は、特定演出と特別演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。図示する例では、「キャラＡ」の特定演出が実行され、「勝利」の特別演出が実行される例、すなわち、最低設定値であることを確定的に報知する内容の設定示唆演出が行われる例について示している。図１０－７（ａ）に示すように可変表示が開始され、図１０－７（ｂ）に示すようにリーチ状態となり、スーパーリーチへと発展した後、図１０－７（ｃ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の後半にて特定演出実行期間となり、特定演出が実行される。図示するように、特定演出が実行されることにより、味方キャラクタＡとしての画像ＣＨ１が、画像表示装置５における右下の領域に表示される。

【０４５２】

続いて図１０－７（ｄ）に示すように、可変表示結果が表示され大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、図１０－７（ｅ）に示すように大当り種別に応じた回数の

ラウンド遊技が行われる。そして大当り遊技状態のエンディングとなると、図１０－７（ｆ）および（ｇ）に示すように、エンディング演出としての特別演出が実行され、特定演出にて表示された味方キャラクタＡとしての画像ＣＨ１と、敵キャラクタとしての画像ＣＨ２が表示され、それぞれのキャラクタがバトルを行う演出が実行される。そして、図１０－７（ｈ）に示すようにバトルに勝利する態様となり、大当り遊技状態が終了する。

【０４５３】

以上、本実施の形態の特徴部０５０Ｋにおけるパチンコ遊技機１においては、スーパーリーチのリーチ演出の後半に実行される特定演出と、大当り遊技状態におけるエンディング演出にて実行される特別演出とにより、設定されている設定値に関する示唆を行う。これによれば、実行される特定演出と特別演出の種類により設定示唆演出に関するバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。

【０４５４】

また、特徴部０５０ＡＫにおける特定演出は、一旦実行された場合には、可変表示結果が導出表示されるまでの期間実行される。また、特徴部０５０ＡＫにおける特定演出は、一旦実行された場合、可変表示結果が大当りとなるまで、複数回の変動に亘って継続して実行されてもよい。これによれば、実行された特定演出がいずれの種類の特定演出であったのかを見逃してしまうことを防止できる。

【０４５５】

（特徴部０５０ＡＫの変形例）

上記実施の形態における特徴部０５０ＡＫでは、特定演出としてスーパーリーチ演出の後半にて複数種類のキャラクタ画像のうちいずれかのキャラクタ画像を、設定されている設定値に応じて表示する例を示したが、これは一例である。特定演出として表示されるキャラクタ画像は、例えば、アイキャッチ画像であってもよい。アイキャッチ画像は、演出の合間に挟み込まれる比較的短い時間（この例では１秒で一定）表示される画像である（たとえば、図１０－８（ｅ）参照）。なお、アイキャッチ画像には、遊技に関する抽選結果に係る演出内容とは関連性の無い文字（たとえば、遊技機の機種名などの文字）が含まれていてもよく、遊技者の目を引いたり奪ったりする画像であることが好ましい。なお、当該アイキャッチ画像は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に表示されるものであればよい。そして、特別演出は、当該アイキャッチ画像が表示された可変表示よりも後に行われる可変表示にて大当りとなった場合に実行されればよい。

【０４５６】

この例においては、スーパーリーチの背景が表示された後、リーチ状態となるまでの飾り図柄の背景が表示される前に、アイキャッチ画像が表示される。なお、ここで、背景とは、変動表示における飾り図柄（絵付図柄、絵無図柄、小図柄）以外のすべての画像（静止画像，動画像）のことであり、背景画像だけでなくキャラクタ画像、および、ＣＧ映像や実写映像などの映像も含む。

【０４５７】

図１０－８は、特定演出として表示されるキャラクタ画像としてアイキャッチ画像を表示する場合における演出動作例を示す図である。まず、図１０－８（ａ）から図１０－８（ｂ）に示すように、変動開始コマンド等の変動開始時のコマンドが受信されてからリーチ状態となるまでは、通常背景（ここでは、山の背景）が表示され、ゴシック体の飾り図柄の変動表示が実行される。

【０４５８】

次に、図１０－８（ｃ）に示すように、リーチ状態となると、スーパーリーチ背景（ここでは、宇宙の映像）が表示され、小図柄の飾り図柄の変動表示が、スーパーリーチ背景に合わせた所定のタイミングで順に切替えられて実行される。次いで、図１０－８（ｄ）に示すように、図１０－８（ｃ）の続きからハズレ図柄が表示されるまでは、図１０－８（ｃ）と同様、スーパーリーチ背景が表示され、小図柄の変動表示（リーチ状態の間のみ）および明朝体の飾り図柄の変動表示（リーチ状態からハズレ図柄が表示されるまで）が、スーパーリーチ背景に合わせた所定のタイミングで順に切替えられて実行される。なお

、ハズレ図柄の明朝体の飾り図柄は、揺れ表示の態様（表示結果が未確定であることを示す態様）で表示される。

【０４５９】

そして、図１０－８（ｅ）に示すように、ハズレ図柄が表示されてから所定期間の間は、揺れ表示の態様の小図柄のハズレ図柄が表示される（本実施の形態では１秒間）とともに、背景に替えてアイキャッチ画像が表示される。この例におけるアイキャッチ画像は、上記実施の形態における「キャラＡ」～「キャラＣ」の種類のいずれかのキャラクタ画像であればよく、さらにこのパチンコ遊技機１の機種の機種名を加えた画像であってもよい。なお、アイキャッチ画像の表示中において、アイキャッチ画像の表示前に比べて、小図柄の画像の透過率を高めたり、小図柄の表示を省略してもよい。

【０４６０】

その後、図柄確定コマンドが受信されると、図１０－８（ｆ）に示すように、背景が通常背景に切り替わるとともに、ゴシック体の飾り図柄のハズレ図柄が確定飾り図柄として停止表示される。そして次の変動開始コマンド等の変動開始時のコマンドが受信されると、図１０－８（ｇ）に示すように、次の変動表示が開始される。このときの変動表示の態様は、図１０－８（ａ）と同様である。

【０４６１】

ここで、図１０－８（ｅ）に示すように、アイキャッチ画像の表示中において、小図柄のハズレ図柄が表示されるため、遊技者が変動表示結果を確認することができる。また、設定値に応じてアイキャッチ画像の種類が異なる割合で表示されることから、表示されるアイキャッチ画像の種類に対する遊技者の注目を集めることができる。さらに、ハズレ図柄が表示された場合に特定演出としてアイキャッチ画像が表示されることから、その後に実行される特別演出への遊技意欲を高めることができる。なお、アイキャッチ画像が表示されてから、通常背景に切り替わった後に、可変表示結果が大当りとなる救済演出を実行可能としてもよい。

【０４６２】

また、上記実施の形態における特徴部０５０ＡＫでは、特定演出が、スーパーリーチ演出の後半にキャラクタ画像を表示する演出である例を示したが、これは一例である。特定演出は、例えば、特徴部０４９ＡＫにおけるモード示唆演出であってもよい。具体的に、演出モードＡ～演出モードＣのいずれの演出状態であるかを示唆するモード示唆演出としてキャラクタＡ～キャラクタＣのいずれかのキャラクタ画像を演出状態に応じて表示することで演出モードを示唆し、大当り遊技状態におけるエンディングにて、特別演出として、当該表示されたキャラクタによるバトル演出を実行すればよい。これによれば、演出モードを複数備えることにより設定値に関する示唆のバリエーションを増加させ遊技興趣を向上させることができる。

【０４６３】

また、このような場合、電源投入時において、現在の演出モードを抽選により決定し、電源投入後における変動（例えば最初の変動や１０回の変動のうちのいずれかの変動など）において、当該演出モードに基づいてモード示唆演出を実行可能であればよい。さらに、電源投入時には、モードＣに決定される割合が高くなるように決定割合を設定すればよい。なお、モードＣ＞モードＢ＞モードＡの順に、制御された際に実行される設定示唆演出にて示唆される内容の信頼度が高くなっていることから、電源投入時の最初の遊技にて、特定演出と特別演出との組合せとして実行される設定示唆演出は、信頼度が高い内容を示唆する。そのため、電源投入後の遊技に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【０４６４】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部０４８ＡＫ、特徴部０４９ＡＫおよび特徴部０５０ＡＫに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他

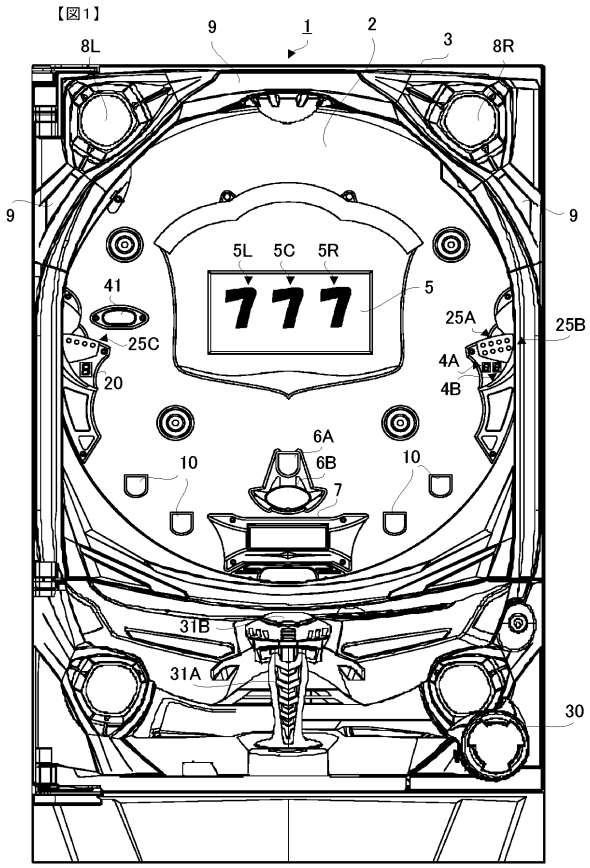
の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、確変状態においては特徴部０４８ＡＫのように所定表示により設定値に関する示唆を行い、通常状態においては特徴部０４９ＡＫのように、制御されているモードに基づいて大当り遊技状態におけるエンディングにて設定値に関する示唆を行ってもよい。また、上述したように、特徴部０４９ＡＫにおけるモード示唆演出を、特徴部０５０ＡＫにおける特定演出とし、当該特定演出と特別演出とにより設定値に関する示唆を行ってもよい。

【符号の説明】

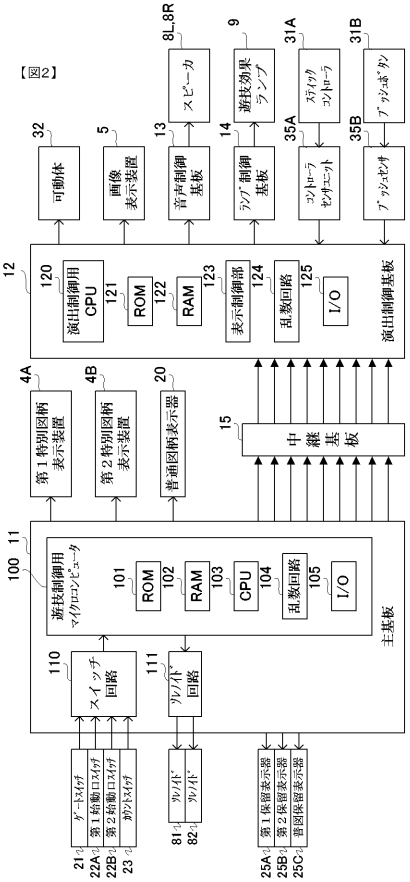
【０４６５】

１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　入賞球装置
６Ｂ　…　可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１０　…　一般入賞口
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ
３０　…　打球操作ハンドル
３１Ａ　…　スティックコントローラ
３１Ｂ　…　プッシュボタン
３２　…　可動体
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

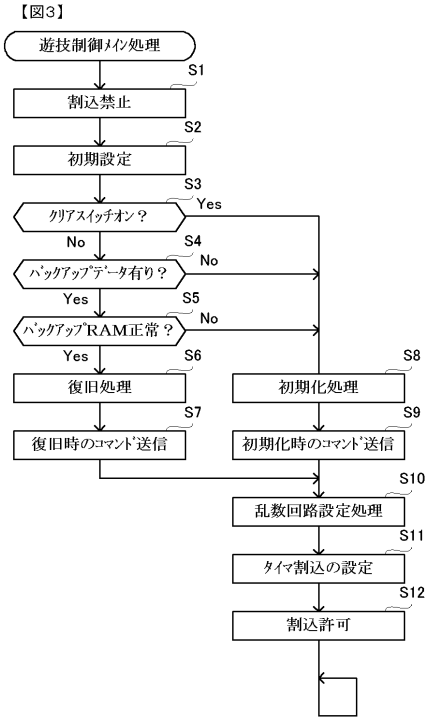
【図１】


【図1】
8L
9
1
2
3
8R
9
9
5L 5C 5R
777
5
41
25C
25A
25B
4A
4B
20
6A
6B
7
10
10
31B
31A
30

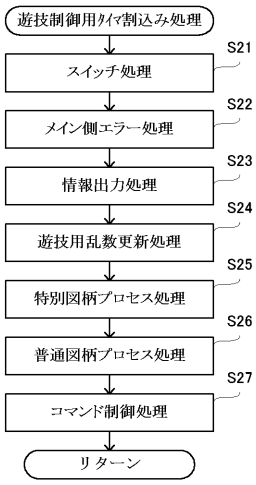
【図２】


【図2】
8L,8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティックコントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像表示装置
13
音声制御基板
14
ランプ制御基板
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
120
演出制御用CPU
121
ROM
122
RAM
123
表示制御部
124
乱数回路
125
I/O
演出制御基板
4A
第１特別図柄表示装置
4B
第２特別図柄表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
100
11
遊技制御用マイクロコンピュータ
101
ROM
102
RAM
103
CPU
104
乱数回路
105
I/O
主基板
110
スイッチ回路
111
ソレノイド回路
21
ゲートスイッチ
22A
第１始動口スイッチ
22B
第２始動口スイッチ
23
カウントスイッチ
81
ソレノイド
82
ソレノイド
25A
第１保留表示器
25B
第２保留表示器
25C
普通図柄保留表示器

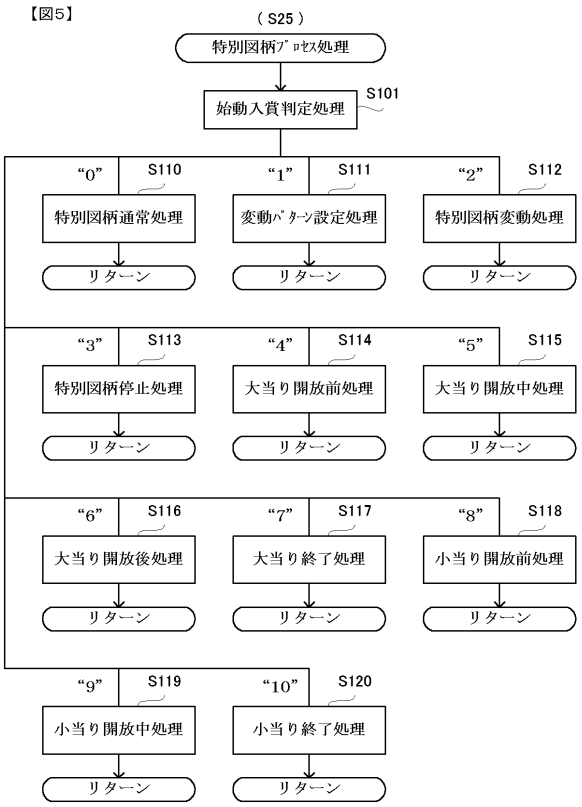
【図３】


【図3】
遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化時のコマンド送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

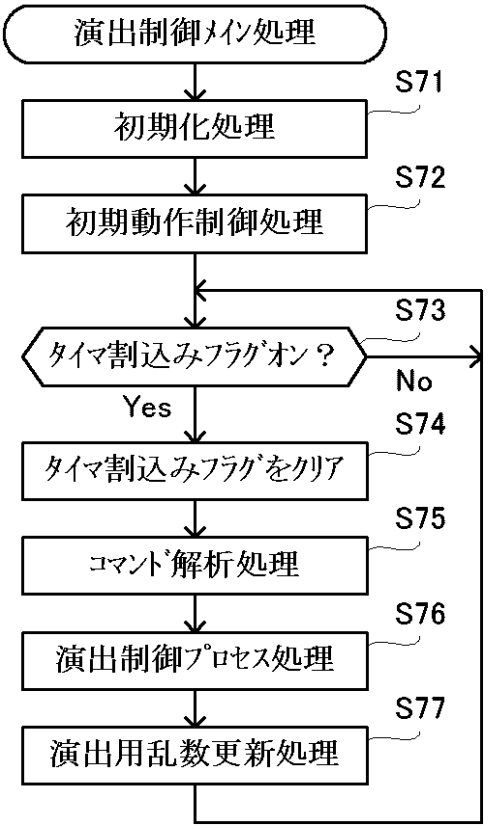
【図４】


【図4】
遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

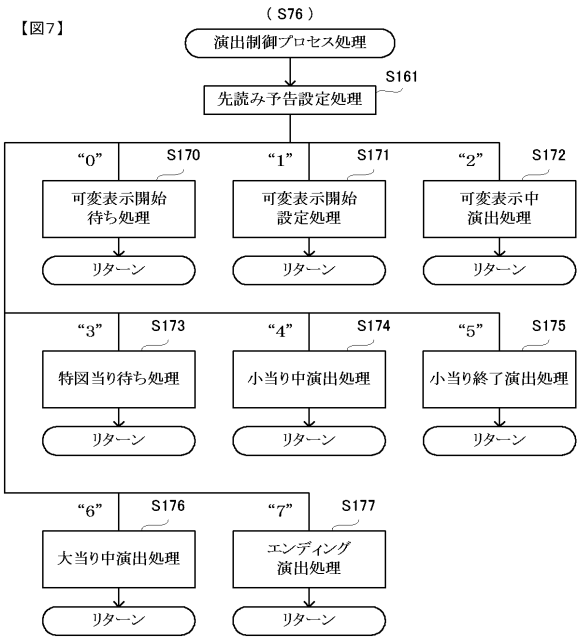
【図５】


【図5】
（S25）
特別図柄ﾌﾟﾛｾｽ処理
始動入賞判定処理
S101
“0”
S110
特別図柄通常処理
リターン
“1”
S111
変動ﾊﾟﾀｰﾝ設定処理
リターン
“2”
S112
特別図柄変動処理
リターン
“3”
S113
特別図柄停止処理
リターン
“4”
S114
大当り開放前処理
リターン
“5”
S115
大当り開放中処理
リターン
“6”
S116
大当り開放後処理
リターン
“7”
S117
大当り終了処理
リターン
“8”
S118
小当り開放前処理
リターン
“9”
S119
小当り開放中処理
リターン
“10”
S120
小当り終了処理
リターン

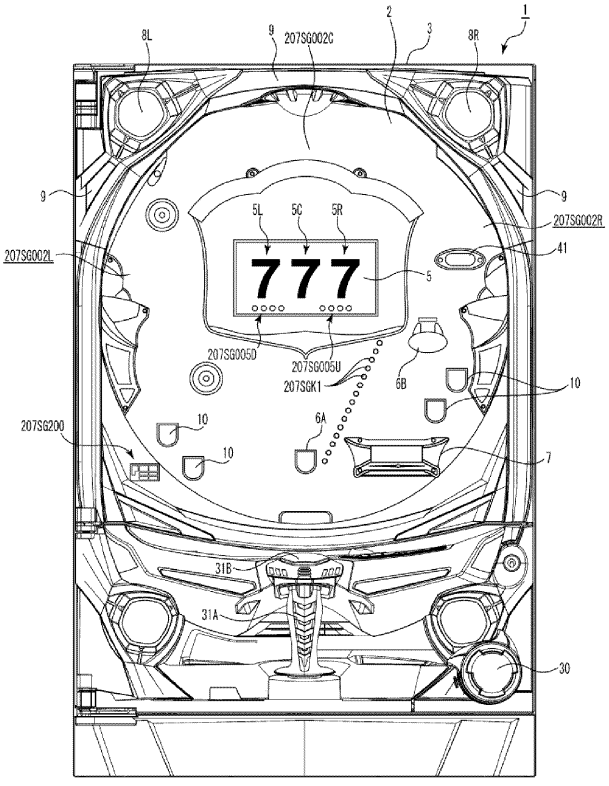
【図６】


【図6】
演出制御ﾒｲﾝ処理
S71
初期化処理
S72
初期動作制御処理
S73
ﾀｲﾏ割込みﾌﾗｸﾞｵﾝ？
No
Yes
S74
ﾀｲﾏ割込みﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
S75
ｺﾏﾝﾄﾞ解析処理
S76
演出制御ﾌﾟﾛｾｽ処理
S77
演出用乱数更新処理

【図７】


【図7】
（S76）
演出制御プロセス処理
先読み予告設定処理
S161
“0”
S170
可変表示開始
待ち処理
リターン
“1”
S171
可変表示開始
設定処理
リターン
“2”
S172
可変表示中
演出処理
リターン
“3”
S173
特図当り待ち処理
リターン
“4”
S174
小当り中演出処理
リターン
“5”
S175
小当り終了演出処理
リターン
“6”
S176
大当り中演出処理
リターン
“7”
S177
エンディング
演出処理
リターン

【図８－１】


【図8－1】
1
2
3
8L
8R
9
207SG002C
207SG002R
207SG002L
5L
5C
5R
777
5
41
207SG005D
207SG005U
207SGK1
6B
6A
10
207SG200
7
31B
31A
30

【図８－２】

【図8－2】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

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

【図８－３】

【図8－3】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

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

【図８－４】

【図8－4】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

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

【図８－５】

【図8－5】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

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

【図８－６】

【図8－6】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

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

【図８－７】

【図8－7】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

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

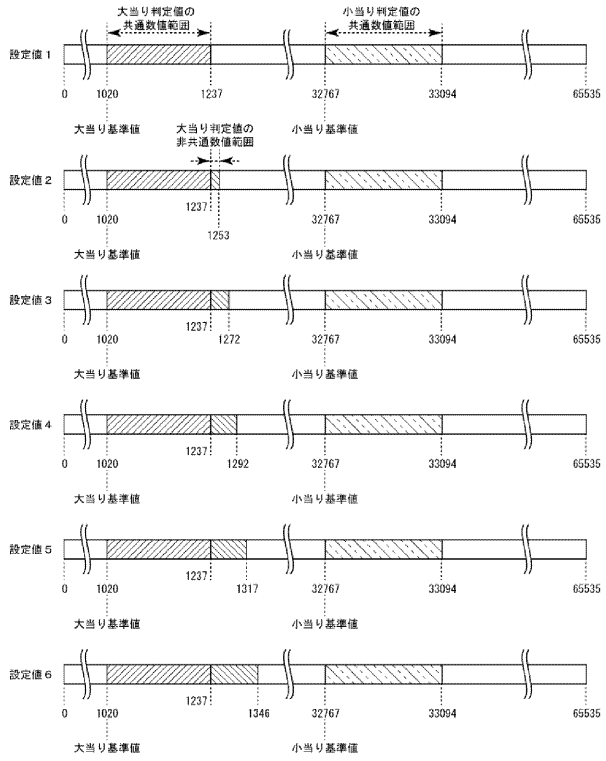
(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

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

【図８－８】

【図8－8】

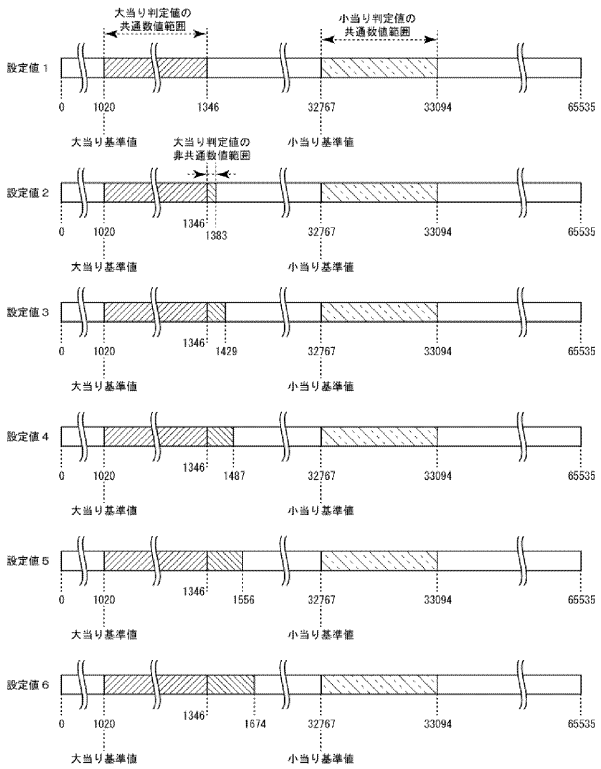
通常状態または時短状態の場合（第１特図）



【図８－９】

【図8－9】

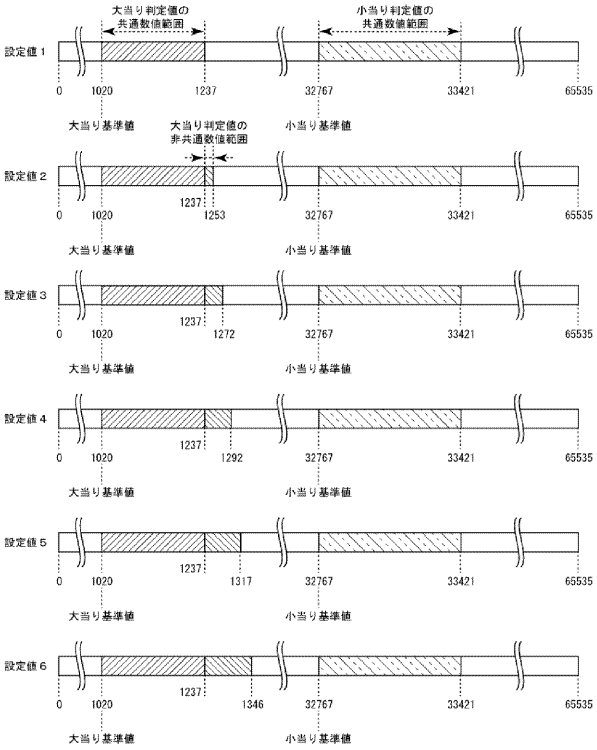
確変状態の場合（第１特図）



【図８－１０】

【図8－10】

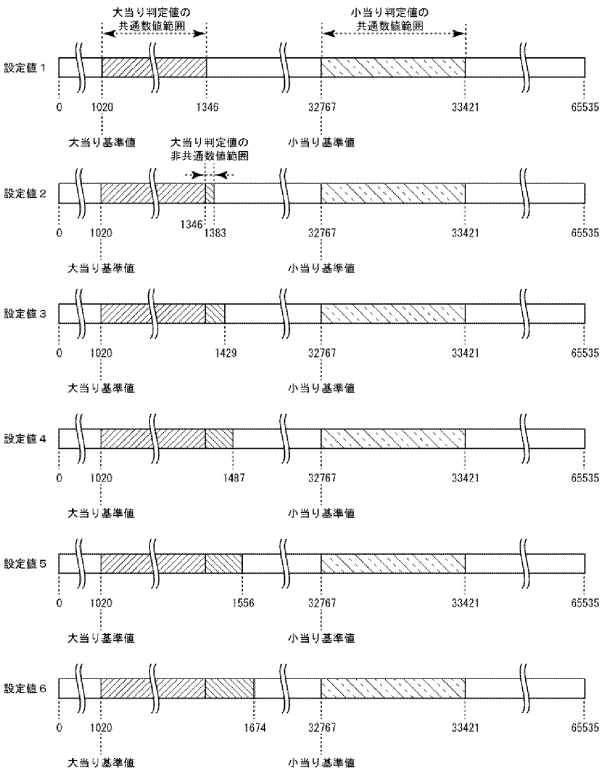
通常状態または時短状態の場合（第２特図）



【図８－１１】

【図8－11】

確変状態の場合（第２特図）



【図８－１２】

【図8－12】

(A)大当り種別(第1特図)

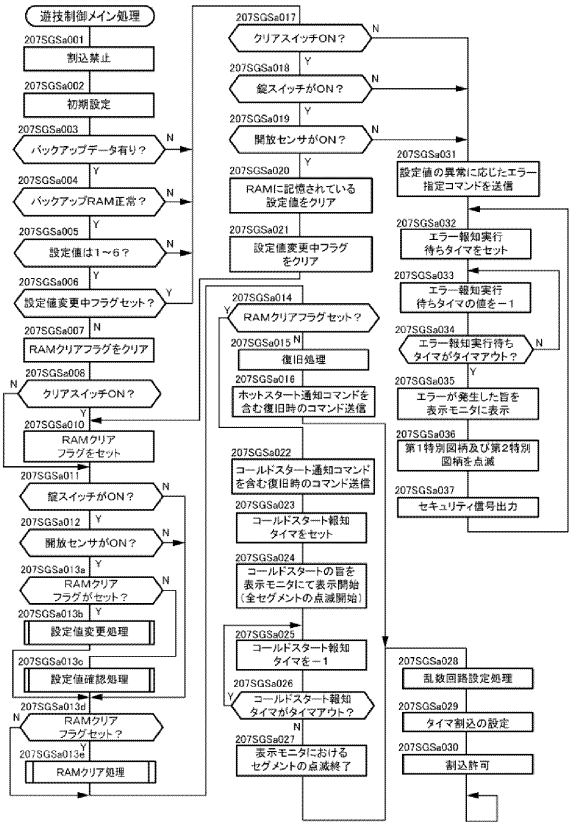
大当り種別	確変	時短	ラウンド数	決定割合
大当りA	100回	100回	4回	40%
大当りB	100回	100回	8回	50%
大当りC	100回	100回	2回	10%

(B)大当り種別(第2特図)

大当り種別	確変	時短	ラウンド数	決定割合
大当りD	100回	100回	5回	15%
大当りE	100回	100回	10回	80%
大当りF	100回	100回	2回	5%

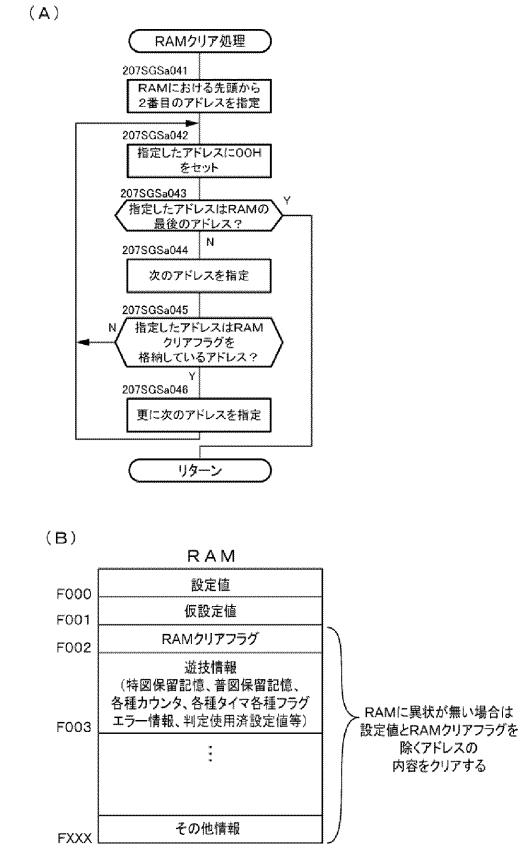
【図８－１３】

【図8－13】



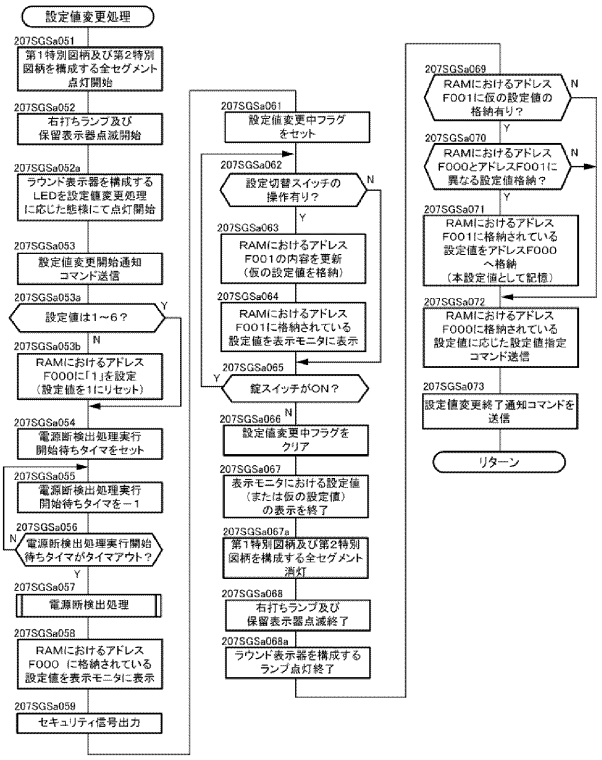
【図８－１４】

【図8－14】



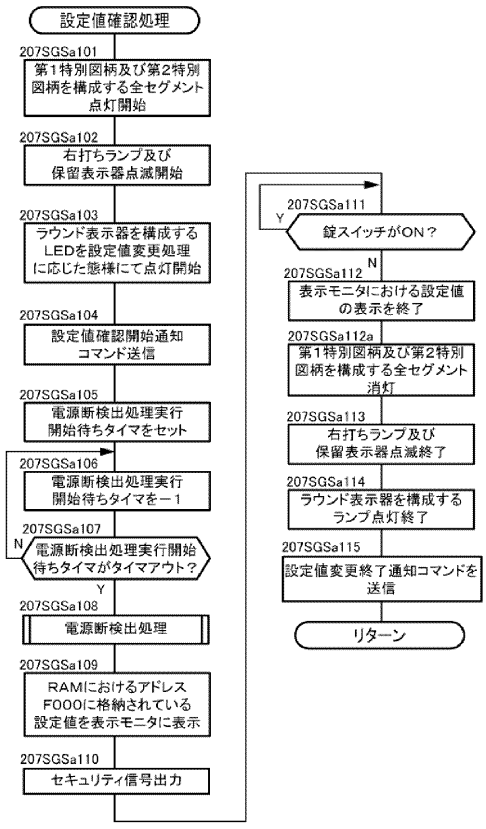
【図８－１５】

【図8－15】



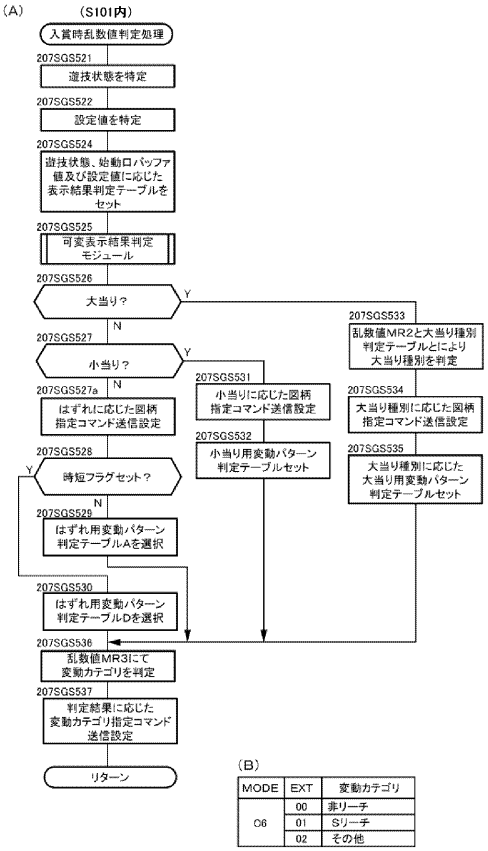
【図８－１６】

【図8－16】



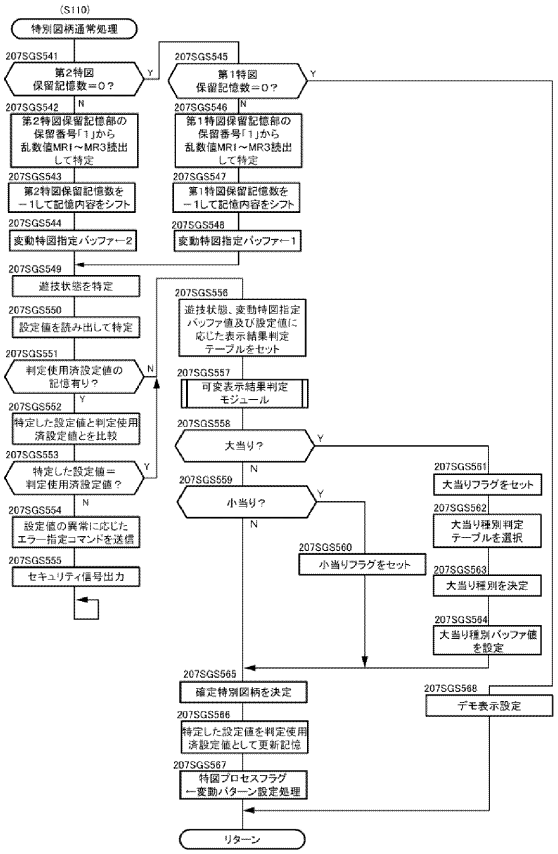
【図８－１７】

【図8－17】



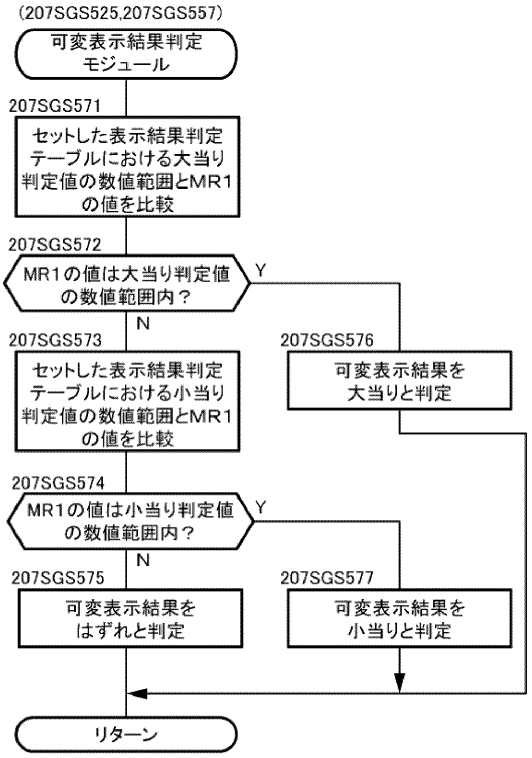
【図８－１８】

【図8－18】



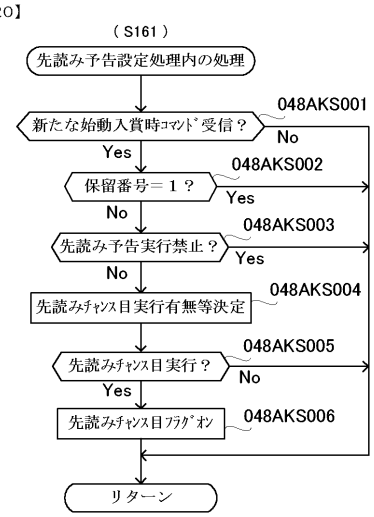
【図８－１９】

【図8－19】



【図８－２０】

【図8－20】



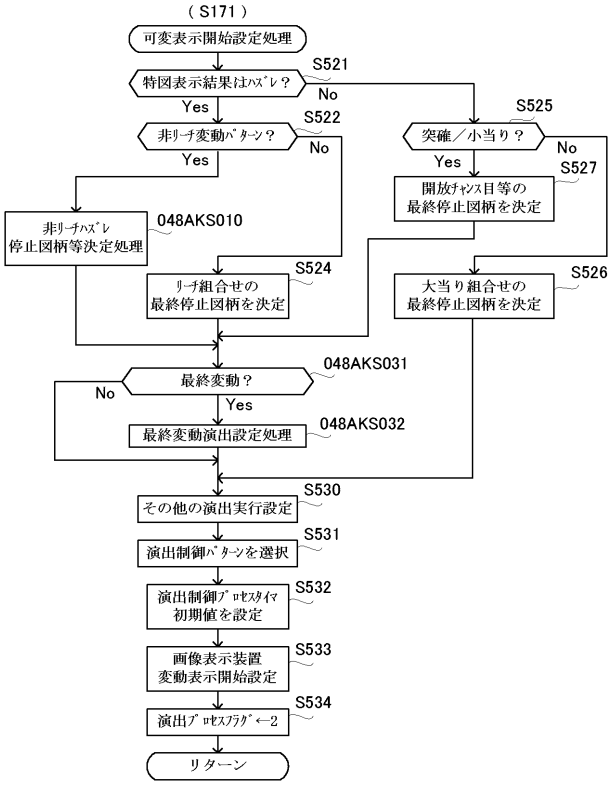
【図８－２１】

【図8－21】

決定結果	入賞時判定結果	
	大当り	ハズレ
実行なし	1%	85%
先読みチャンス目A(234)	19%	10%
先読みチャンス目B(345)	80%	5%

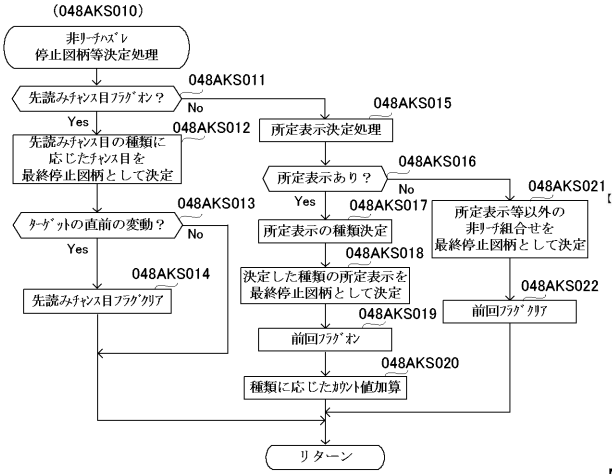
【図８－２２】

【図8－22】



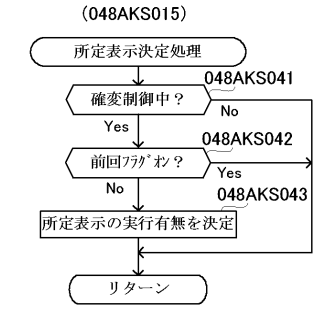
【図８－２３】

【図8－23】



【図８－２４】

【図8－24】



【図８－２５】

【図8－25】

決定結果	連荘中か否かと決定割合	
	1回目	連荘中
実行あり	10%	0%
実行なし	90%	100%

【図８－２６】

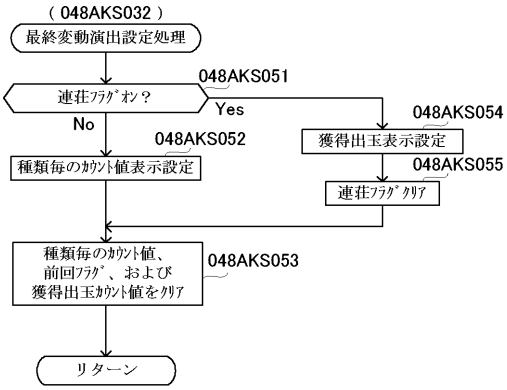
【図8－26】

設定値	種類とその決定結果		
	種類A	種類B	種類C
設定1	50%	40%	10%
設定2	47%	41%	12%
設定3	44%	42%	14%
設定4	41%	43%	16%
設定5	38%	44%	18%
設定6	35%	45%	20%

（種類A:344 種類B:399 種類C:577）

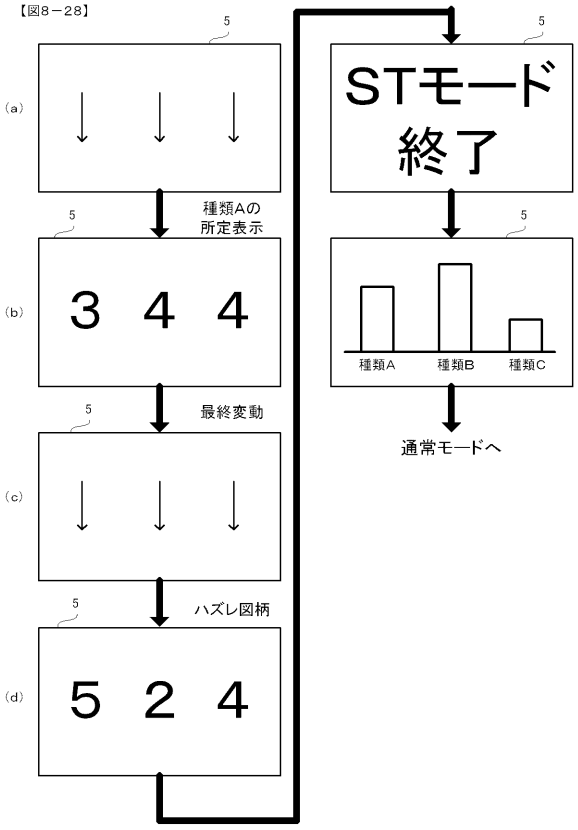
【図８－２７】

【図8－27】



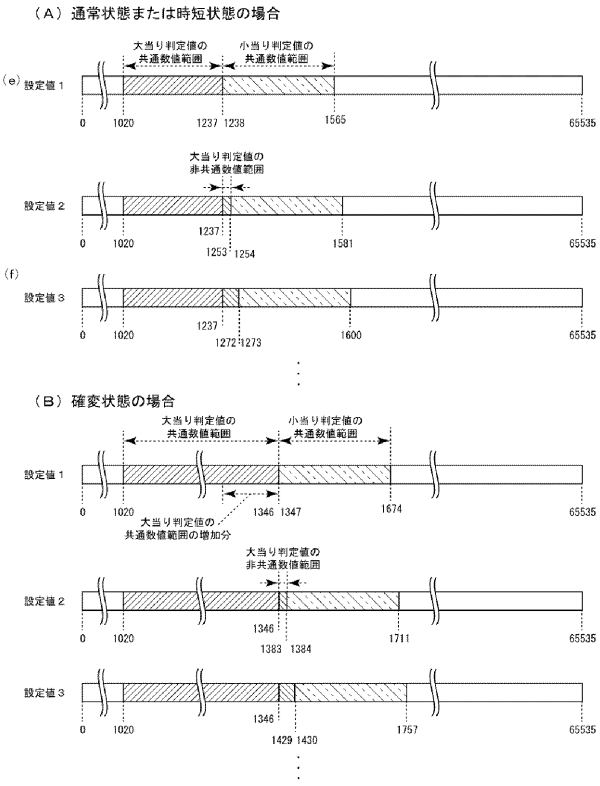
【図８－２８】

【図8－28】



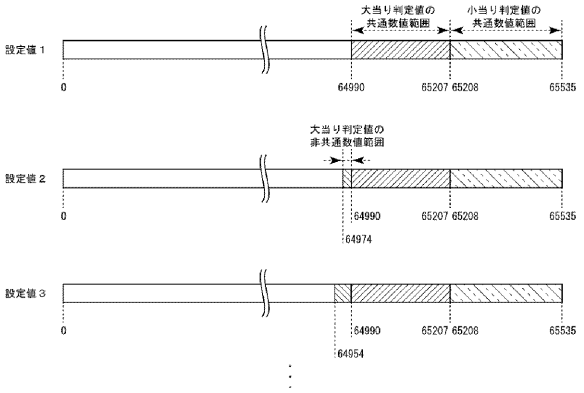
【図８－２９】

【図8－29】



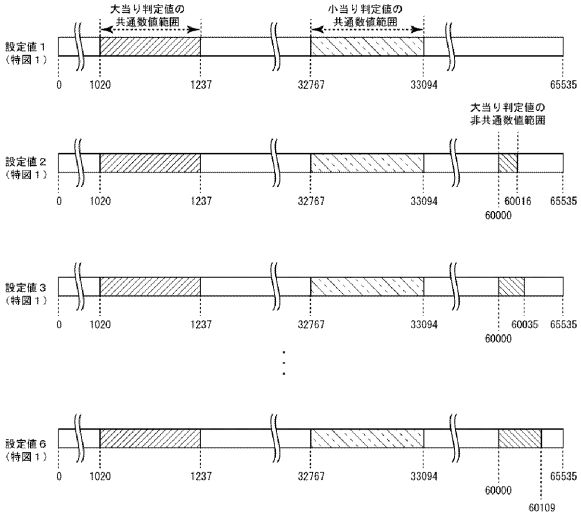
【図８－３０】

【図8－30】



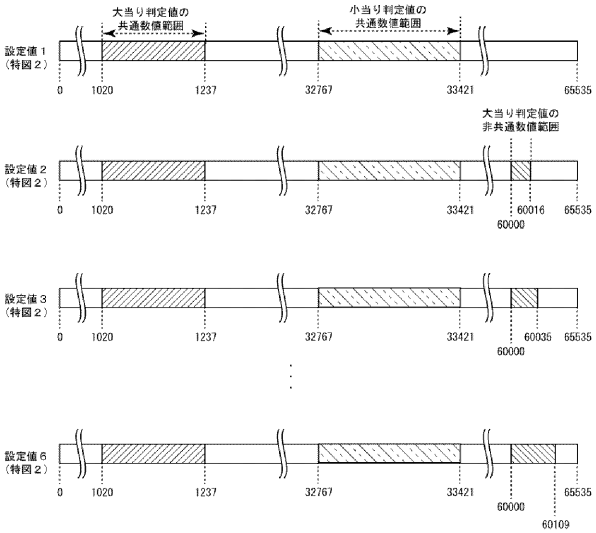
【図８－３１】

【図8－31】



【図８－３２】

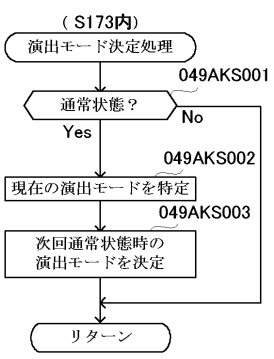
【図8－32】



【図９－１】

【図9－1】

（A）



（B）

演出モード記憶バッファ	
現在	次回
モードA	モードC

【図９－２】

【図９－２】

（Ａ）演出モードＡの場合

設定値	次回演出モードとその決定結果		
	モードＡ	モードＢ	モードＣ
設定１	50%	40%	10%
設定２	45%	45%	10%
設定３	50%	40%	10%
設定４	40%	40%	20%
設定５	45%	40%	15%
設定６	30%	40%	30%

（Ｂ）演出モードＢの場合

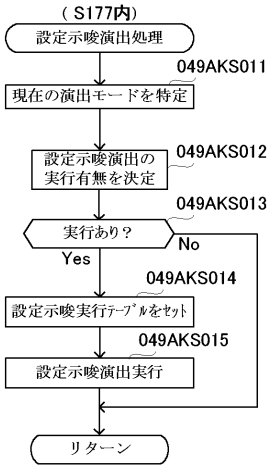
設定値	次回演出モードとその決定結果		
	モードＡ	モードＢ	モードＣ
設定１	0%	80%	20%
設定２	0%	75%	25%
設定３	0%	80%	20%
設定４	0%	65%	35%
設定５	0%	75%	25%
設定６	0%	50%	50%

（Ｃ）演出モードＣの場合

設定値	次回演出モードとその決定結果		
	モードＡ	モードＢ	モードＣ
設定１	50%	0%	50%
設定２	50%	30%	20%
設定３	40%	0%	60%
設定４	50%	30%	20%
設定５	25%	0%	75%
設定６	30%	60%	10%

【図９－３】

【図９－３】



【図９－４】

【図９－４】

決定結果	演出モードと決定割合		
	演出モードＡ	演出モードＢ	演出モードＣ
実行あり	50%	55%	70%
実行なし	50%	45%	30%

【図９－５】

【図９－５】

（Ａ）演出モードＡの場合

設定値	設定示唆の種類と決定割合		
	白	青	赤
設定１	50%	45%	5%
設定２	50%	45%	5%
設定３	50%	45%	5%
設定４	50%	40%	10%
設定５	50%	40%	10%
設定６	50%	40%	10%

（Ｂ）演出モードＢの場合

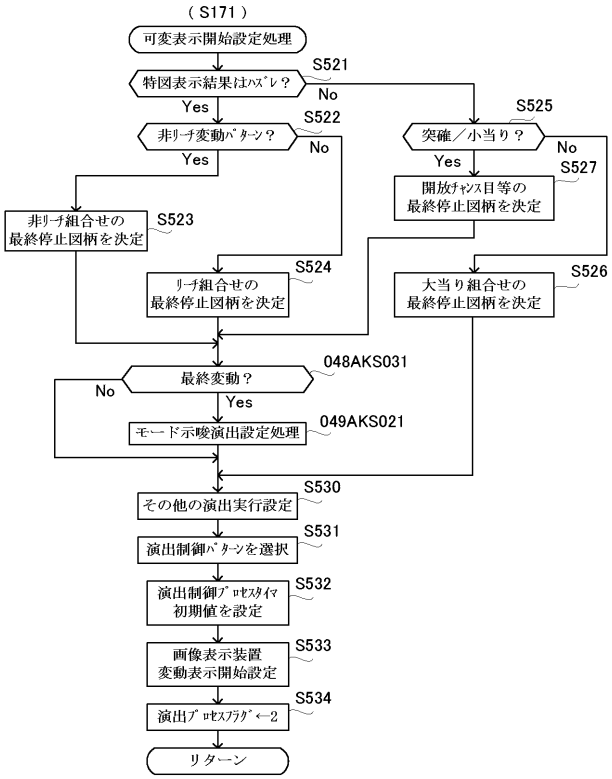
設定値	設定示唆の種類と決定割合		
	白	青	赤
設定１	70%	20%	10%
設定２	20%	70%	10%
設定３	65%	20%	15%
設定４	20%	65%	15%
設定５	60%	20%	20%
設定６	60%	20%	20%

（Ｃ）演出モードＣの場合

設定値	設定示唆の種類と決定割合		
	白	青	赤
設定１	75%	0%	25%
設定２	0%	75%	25%
設定３	70%	0%	30%
設定４	0%	70%	30%
設定５	60%	0%	40%
設定６	0%	60%	40%

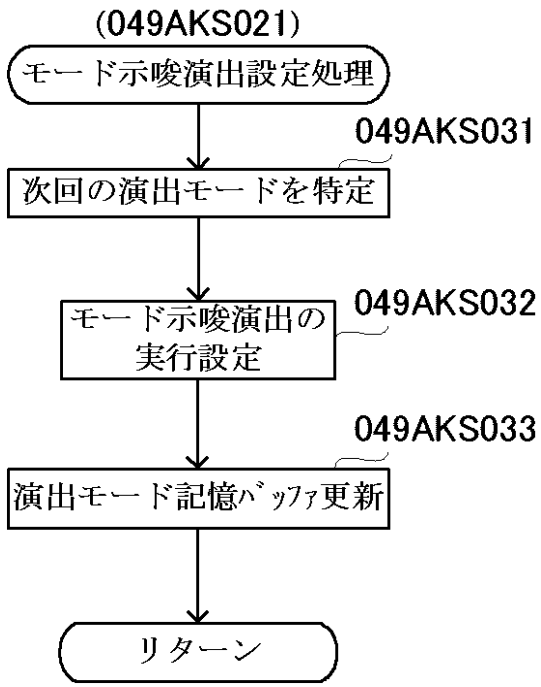
【図９－６】

【図９－６】



【図９－７】

【図9－7】



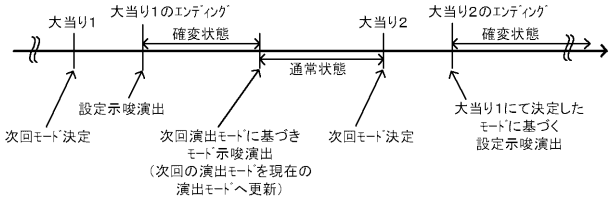
【図９－８】

【図9－8】

次回モード	モード示唆演出の種類と決定割合		
	示唆A	示唆B	示唆C
モードA	55%	45%	0%
モードB	45%	45%	10%
モードC	30%	40%	30%

【図９－９】

【図9－9】



【図９－１０】

【図9－10】

（A）演出モードAの場合

設定値	設定示唆の種類と決定割合		
	白	青	赤
設定1	50%	50%	0%
設定2	50%	40%	10%
設定3	50%	40%	10%
設定4	50%	40%	10%
設定5	50%	40%	10%
設定6	50%	40%	10%

（B）演出モードBの場合

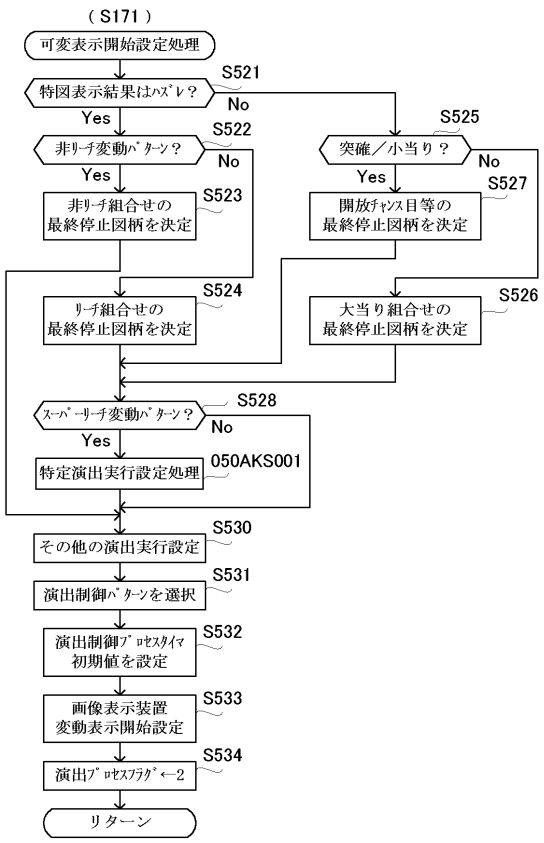
設定値	設定示唆の種類と決定割合		
	白	青	赤
設定1	70%	30%	0%
設定2	30%	70%	0%
設定3	65%	20%	15%
設定4	20%	65%	15%
設定5	60%	20%	20%
設定6	60%	20%	20%

（C）演出モードCの場合

設定値	設定示唆の種類と決定割合		
	白	青	赤
設定1	75%	25%	0%
設定2	75%	25%	0%
設定3	75%	25%	0%
設定4	50%	30%	20%
設定5	40%	30%	30%
設定6	40%	35%	35%

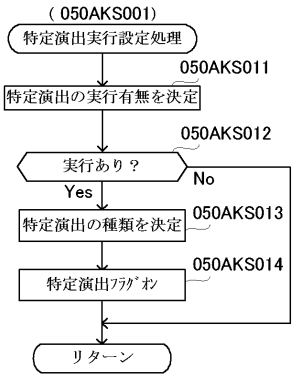
【図１０－１】

【図10－1】



【図１０－２】

【図10－2】



【図１０－３】

【図10－3】

特定演出実行有無	
実行あり	実行なし
30%	70%

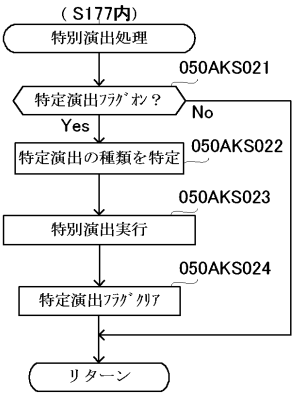
【図１０－４】

【図10－4】

設定値	特定演出の種類と決定割合		
	キャラA	キャラB	キャラC
設定1	50%	50%	0%
設定2	50%	40%	10%
設定3	50%	40%	10%
設定4	50%	40%	10%
設定5	50%	40%	10%
設定6	50%	40%	10%

【図１０－５】

【図10－5】



【図１０－６】

【図10－6】

（A）特定演出がキャラAの場合

設定値	特別演出の種類と決定割合		
	勝利	引き分け	敗北
設定1	0%	85%	15%
設定2	10%	80%	10%
設定3	20%	70%	10%
設定4	30%	60%	10%
設定5	40%	50%	10%
設定6	50%	40%	10%

（B）特定演出がキャラBの場合

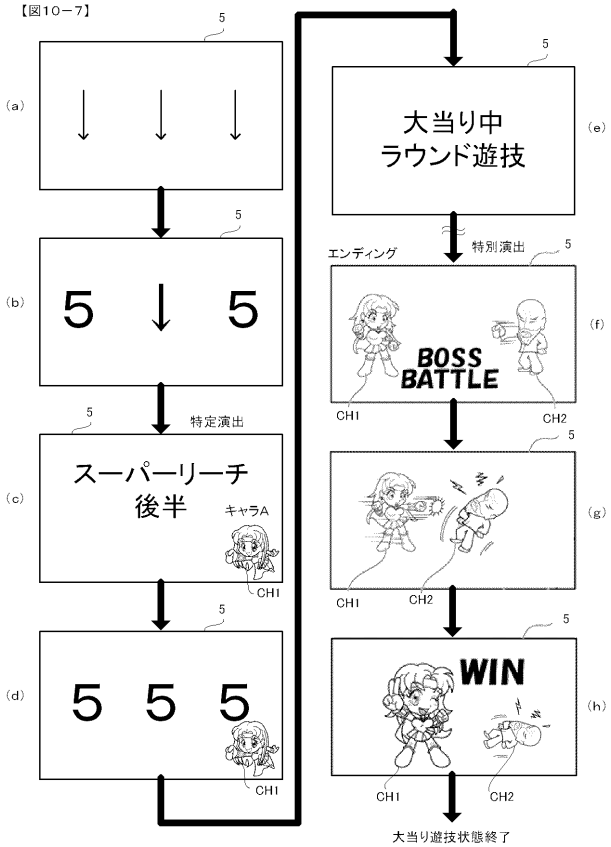
設定値	特別演出の種類と決定割合		
	勝利	引き分け	敗北
設定1	0%	90%	10%
設定2	0%	90%	10%
設定3	25%	65%	10%
設定4	35%	55%	10%
設定5	45%	45%	10%
設定6	55%	35%	10%

（C）特定演出がキャラCの場合

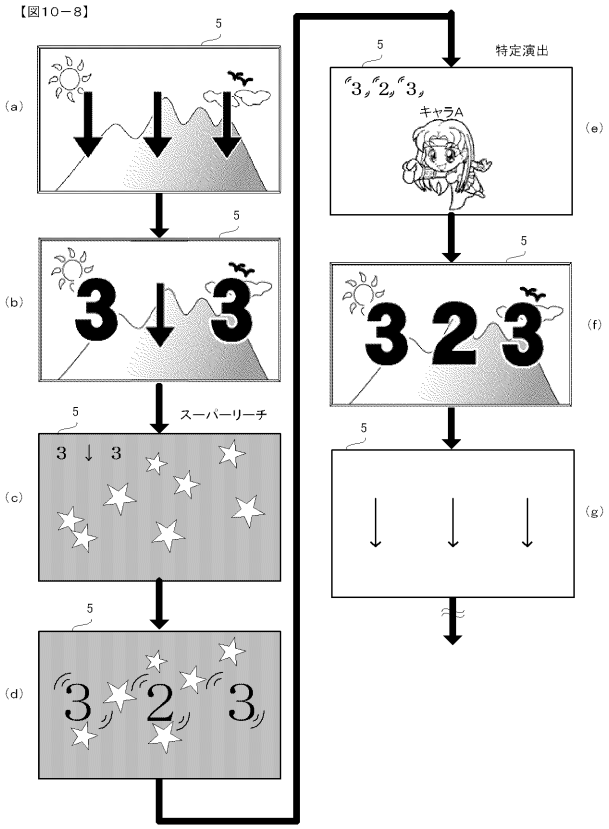
設定値	特別演出の種類と決定割合		
	勝利	引き分け	敗北
設定2	0%	85%	15%
設定3	0%	90%	10%
設定4	20%	70%	10%
設定5	25%	65%	10%
設定6	30%	60%	10%

【図１０－７】

【図10－7】



【図１０－８】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１７－１０４２９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０１０８４４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１６４０３５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１４０２７６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２