

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7353842号
(P7353842)

(45)発行日 令和5年10月2日(2023.10.2)

(24)登録日 令和5年9月22日(2023.9.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全166頁)

(21)出願番号	特願2019-135168(P2019-135168)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年7月23日(2019.7.23)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-16680(P2021-16680A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年2月15日(2021.2.15)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年3月9日(2022.3.9)		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	福田 知喜

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
所定条件が成立したことに基づいて、対象の可変表示が前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する決定手段と、
前記決定手段の決定結果に基づいて、前記対象の可変表示より前に実行される可変表示から該対象の可変表示に亘って所定発光手段を発光させる前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、
前記所定発光手段の発光態様を決定する発光態様決定手段と、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
識別情報の可変表示を行う表示手段と、
前記識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、
前記検出手段に対する遊技者の動作を促進する促進演出を前記表示手段により実行可能な促進演出実行手段と、
前記検出手段の検出結果に基づいて、前記表示手段において動作演出を実行可能な動作演出実行手段と、
前記識別情報の可変表示の実行中に、前記識別情報の可変表示とは異なり、キャラクタによる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、
前記所定発光手段は複数備えられ、前記発光態様決定手段で決定した発光態様に応じて発光する順番が異なり、

前記示唆演出実行手段は、

前記決定手段が前記示唆演出を実行しないと決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を消灯させる処理を行い、

前記決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を発光させる処理を行い、

前記特定表示手段は、特定態様を含む複数の表示態様のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、

前記促進演出実行手段は、特殊態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、

前記所定演出実行手段は、所定態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、

前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行可能であり、

前記表示手段の前面に重なる位置へ移動可能な可動体をさらに備え、

前記所定発光手段は、前記可動体に設けられている、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、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始動条件が成立すると、複数種類の識別情報を可変表示装置において可変表示（以下、「変動」または「変動表示」ともいう）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の興趣を高めた遊技機がある。こうした遊技機では、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（大当たり遊技状態）となる。例えば、大当たり遊技状態となった遊技機は、大入賞口またはアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。こうした遊技機では、可変表示の表示結果が導出表示される前に、有利状態に制御される期待度を遊技者に報知する様々な種類の演出が実行される。

【0003】

このような遊技機として、例えば、先読み予告としてランプを点灯させた後、当該先読み対象となった可変表示においてもランプを点灯させる処理を行うものがある（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2014-180457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における遊技機では、本来消灯すべきランプが発光しているという不具合が生じ得、遊技者に意図しない期待感を与え遊技興趣を低下させるおそれがあった。

【0006】

10

20

30

40

50

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を抑制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】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

所定条件が成立したことに基づいて、対象の可変表示が前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、前記対象の可変表示より前に実行される可変表示から該対象の可変表示に亘って所定発光手段を発光させる前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、

前記所定発光手段の発光態様を決定する発光態様決定手段と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

識別情報の可変表示を行う表示手段と、

前記識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、

前記検出手段に対する遊技者の動作を促進する促進演出を前記表示手段により実行可能な促進演出実行手段と、

前記検出手段の検出結果に基づいて、前記表示手段において動作演出を実行可能な動作演出実行手段と、

前記識別情報の可変表示の実行中に、前記識別情報の可変表示とは異なり、キャラクタによる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、

前記所定発光手段は複数備えられ、前記発光態様決定手段で決定した発光態様に応じて発光する順番が異なり、

前記示唆演出実行手段は、

前記決定手段が前記示唆演出を実行しないと決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を消灯させる処理を行い、

前記決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を発光させる処理を行い、

前記特定表示手段は、特定態様を含む複数の表示態様のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、

前記促進演出実行手段は、特殊態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、

前記所定演出実行手段は、所定態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、

前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行可能であり、

前記表示手段の前面に重なる位置へ移動可能な可動体をさらに備え、

前記所定発光手段は、前記可動体に設けられている、

ことを特徴とする。

さらに、(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

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

所定条件が成立したことに基づいて、対象の可変表示が前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する決定手段（例えばステップ085AKS005の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、前記対象の可変表示より前に実行される可変表示から該対象の可変表示に亘って所定発光手段を発光させる前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えばランプ演出を実行する演出制御用CPU120など）と、

10

20

30

40

50

前記所定発光手段の発光態様を決定する発光態様決定手段（例えばステップ085AKS008の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記所定発光手段は複数備えられ、前記発光態様決定手段で決定した発光態様に応じて発光する順番が異なり（例えばステップ085AKS008にて決定した点灯順序で発光させるなど）、

前記示唆演出実行手段は、

前記決定手段が前記示唆演出を実行しないと決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を消灯させる処理を行い（例えばステップ085AKS021の処理を実行するなど）、

前記決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を発光させる処理を行い（例えばステップ085AKS021の処理を実行するなど）、

さらに、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど）と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など）と、

遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など）と、

可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、

前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、

前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、

前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱！！」のメッセージなど）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKE1～87AKE3に応じたメッセージなど）のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、

前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され（例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照）、

前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され（例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）、

前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される（例えば図11-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）、

ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、点灯と消灯の不具合を防止して遊技興趣の低下を抑制させることができる。また、複数の所定発光手段について、特定の発光手段のみ発光または消灯していないということを防止でき、遊技興趣の低下を抑制させることができる。また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0009】

10

20

30

40

50

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記所定発光手段の発光態様を決定する発光態様決定手段(例えばステップ085AKS008の処理を実行する演出制御用CPU120など)をさらに備え、

複数の前記所定発光手段は、前記発光態様決定手段で決定した発光態様に応じて発光する発光色が異なる(例えばステップ085AKS008にて決定した発光色で発光させるなど)、

ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、演出に応じた発光色で発光していないといった不具合を防止して遊技興趣の低下を抑制させることができる。

【0011】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記所定発光手段を発光させるときに演出画像を表示し、該演出画像に応じて前記所定発光手段の発光態様が異なる(例えば所定ランプの発光色と同じ色の所定画像を所定ランプの発光に合わせて表示するなど)、

ようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0013】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記示唆演出を実行していないときには、前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を消灯させる処理を行う(例えばステップ085AKS021の処理を実行するなど)、

ようにしてもよい。

【0014】

このような構成によれば、本来消灯しているべき所定発光手段が発光することで遊技者に対し無駄な期待感を与えてしまうことを防止することができる。

【0015】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

複数の前記所定発光手段のうちの一部の前記所定発光手段を発光させるとき、発光させる対象の前記所定発光手段については、発光しているか否かに関わらず発光させる処理を行い、消灯させる対象の前記所定発光手段については、消灯しているか否かに関わらず消灯させる処理を行う(例えばステップ085AKS021にて点灯対象の所定ランプを点灯させ、消灯対象の所定ランプを消灯させるなど)、

ようにしてもよい。

【0016】

このような構成によれば、演出に応じた発光態様に所定発光手段を発光および消灯させることができる。

【0017】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され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、設定値変更処理を実行するCPU103など)と、

所定期間におい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(例えばステップ063AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記複数段階の設定値として、第1設定値と、該第1設定値よりも不利な第2設定値とを少なくとも含み(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)、

10

20

30

40

50

前記設定示唆演出の実行態様には、前記第1設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第1態様と、前記第2設定値に設定されている場合に選択される割合が高い第2態様と、が含まれ（例えば「態様1」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている一方、「態様2」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっているなど）、

前記設定示唆演出実行手段は、前記第2態様の設定示唆演出よりも前記第1態様の設定示唆演出を長い期間実行する（例えば図9-8に示すように、 $T2 > T5$ であるなど）、ようにしてもよい。

【0018】

このような構成によれば、有利な設定値であることを示唆する第1態様の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0019】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(7)から(14)の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2017-164504号公報に示されているような、操作有効期間において遊技者がボタンを操作する場合に、表示や演出の態様に応じて大当りの期待度を異ならせるものがあった。このような遊技機にあっては、遊技者が操作する場合の表示や演出の態様に応じて大当りの期待度が異なるだけであり、演出により遊技者の期待感を適切に高めることが困難になるおそれがあり、この点に鑑み、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させる遊技機の提供が求められている。

【0020】

(7)の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）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、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など）と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など）と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージなど）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKE1～87AKE3に応じたメッセージなど）のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され（例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照）、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され（例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される（例えば図11-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）。

このような構成によれば、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0021】

10

20

30

40

50

(8) 上記(7)の遊技機において、前記特定表示手段による前記特定表示の表示後であって、前記動作演出実行手段による前記動作演出の実行前に、前記所定演出実行手段により前記所定演出を実行可能であってもよい(例えば図11-9(B3)を参照)。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0022】

(9) 上記(7)または(8)の遊技機において、前記所定演出の実行に対応して(例えば図11-9(B3)における第2タイミングのカットイン演出時など)、前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0023】

(10) 上記(7)から(9)のいずれかの遊技機において、複数の演出態様のうちいずれにより前記所定演出が実行されたかに応じて(例えばカットイン演出の決定例87AK41において表示画像87AKE1~87AKE3のいずれかに決定された場合など)、異なる割合で前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0024】

(11) 上記(7)から(10)のいずれかの遊技機において、前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行前に、前記特定表示の表示態様が前記特定態様である場合に対応して(例えば変化パターンの決定例87AK22において第1タイミングが変化パターン87AKP1-3に決定された場合など)、前記特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0025】

(12) 上記(7)から(11)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより前記特定表示が表示されてもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0026】

(13) 上記(7)から(12)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより前記所定演出が実行されてもよい。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0027】

(14) 上記(7)から(13)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出が実行されてもよい(例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61など)。

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上

10

20

30

40

50

させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0028】

【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。

10

【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。

20

【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】大当た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内の処理を示すフローチャートである。

【図8-14】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャート等である。

【図8-15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-16】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。

30

【図8-17】先読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8-18】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8-19】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-20】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8-21】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8-22】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8-23】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8-24】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8-25】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。

40

【図8-26】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8-27】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8-28】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8-29】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9-1】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-2】エンディング演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-3】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9-4】設定示唆演出の実行態様とその決定割合の一例を示す説明図である。

【図9-5】設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 9-6】可変表示開始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 9-7】特図当り待ち処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-8】エンディング演出等の実行期間を示すタイムチャートである。
- 【図 9-9】エンディング演出等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 10-1】パチンコ遊技機の画像表示装置の拡大図である。
- 【図 10-2】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-3】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-4】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-5】変動パターンの構成例を示す説明図である。
- 【図 10-6】可変表示結果に応じた変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図 10-7】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-8】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 10-9】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドと、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容との一例を説明する説明図である。
- 【図 10-10】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-11】ランプ点灯数決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10-12】保留数 4 のときの点灯パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10-13】保留数 3 のときの点灯パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10-14】保留数 2 のときの点灯パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10-15】発光態様の決定例を示す図である。 20
- 【図 10-16】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 10-17】点灯消灯制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-18】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-19】ランプ演出が実行される場合の演出動作例を示す図である。
- 【図 10-20】ランプ演出が実行される場合の演出動作例を示す図である。
- 【図 11-1】画面表示の構成例を示す図である。
- 【図 11-2】変動パターンの構成例を示す図である。
- 【図 11-3】変動パターン決定例を示す図である。
- 【図 11-4】アクティブ表示例や示唆演出例を示す図である。
- 【図 11-5】カットイン演出例や促進演出例を示す図である。 30
- 【図 11-6】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 11-7】演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-8】最終表示画像の決定例を示す図である。
- 【図 11-9】変化パターンの構成例などを示す図である。
- 【図 11-10】変化パターンの決定例を示す図である。
- 【図 11-11】示唆演出に関する決定例を示す図である。
- 【図 11-12】カットイン演出の決定例を示す図である。
- 【図 11-13】特徴部 87AK に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 11-14】特徴部 88AK に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 11-15】特徴部 89AK に係る促進演出の決定例を示す図である。 40
- 【図 11-16】変形例となる促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 11-17】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-18】演出実行例を示す図である。
- 【図 11-19】演出実行例を示す図である。
- 【図 11-20】演出実行例を示す図である。
- 【図 11-21】演出実行例を示す図である。
- 【図 11-22】演出実行例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0029】
- (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。

【0030】

（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。

【0031】

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

【0032】

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。

【0033】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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。

【0034】

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。

【0035】

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 5 L、5 C、5 R 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。

【0036】

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。

【0037】

10

20

30

40

50

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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「ー」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。

【0048】

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。

10

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

20

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、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。

30

【0055】

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。

40

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

（遊技の進行の概略）

50

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。

【0059】

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

10

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

20

【0063】

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。

【0064】

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。

30

【0065】

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 2.9 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。

40

【0066】

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。

【0067】

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

50

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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、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たり種別が設けられていてもよい。

【0068】

小当たり遊技状態では、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状態で開放状態となる。例えば、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当たり遊技状態と同様の開放状態（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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0069】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0070】

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。

【0071】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0072】

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、次回の大当た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。

【0073】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」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。

【0074】

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。

【0075】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

【0076】

なお、遊技状態は、大当た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

10

20

30

40

50

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。

【0077】

(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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

10

20

30

40

50

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

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）。

【0089】

（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。

【0090】

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

【0091】

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（Rand

10

20

30

40

50

om 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。

【0092】

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。

10

【0093】

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。

【0094】

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。

20

【0095】

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。

【0096】

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。

30

【0097】

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

40

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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

50

り、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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、ROM 1 2 1 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、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0101】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

【0102】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0103】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

20

【0104】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0105】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0106】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

30

【0107】

乱数回路 1 2 4 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 CPU 1 2 0 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。

【0108】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

40

【0109】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 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。

【0110】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0111】

50

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 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 1 1 における CPU 1 0 3 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。

【0 1 1 2】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

10

【0 1 1 3】

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 S 3）。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 1 0 0 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 S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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。

【0 1 1 4】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 1 2 0 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。

20

【0 1 1 5】

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 S 3；No）、RAM 1 0 2（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 S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2 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 S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 1 0 2 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 S 4；No）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

30

【0 1 1 6】

RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Yes）、CPU 1 0 3 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 S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

40

【0 1 1 7】

RAM 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0 1 1 8】

RAM 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Yes）、CP

50

U103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0119】

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

【0120】

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。

【0121】

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たり情報（大当た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）。

【0122】

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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0123】

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。

【0124】

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

【0125】

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）。

10

【0126】

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

20

【0127】

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。

【0128】

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

30

40

【0129】

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。

【0130】

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「大当たり」または「小当たり」と

50

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。

【0131】

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。

【0132】

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。

【0133】

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「大当たり」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、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」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「小当たり」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。

【0134】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

【0135】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、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、大当たり開放中処理を終了する。

【0136】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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

10

20

30

40

50

の実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

10

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

20

【 0 1 4 0 】

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

30

【 0 1 4 1 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

40

【 0 1 4 2 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば 2 ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 4 3 】

また、演出制御基板 1 2 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

50

は別に、主基板 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【 0 1 4 4 】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s）、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 S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

20

【 0 1 4 5 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。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 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 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 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【 0 1 4 6 】

ステップ S 7 6 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 S 7 7）、演出制御基板 1 2 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 S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 4 7 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 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 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

40

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 0 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

50

）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 1 1 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。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 7 1 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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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、小当たり中演出処理を終了する。

【0154】

ステップS175の小当たり終了演出処理は、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。この小当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当た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た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、小当たり終了演出処理を終了する。

【0155】

ステップS176の大当たり中演出処理は、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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

【0156】

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、例えば大当た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た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。

【0157】

(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。

【0158】

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。

【0159】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

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。

10

【0164】

（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。

20

【0165】

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。

【0166】

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。

30

【0167】

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。

40

【0168】

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

50

、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。

【0169】

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。

【0170】

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。

【0171】

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 内に收容されており、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。

【0172】

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。

【0173】

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。

【0174】

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063AK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063AKについても同様）。

【0175】

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。

【0176】

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。

【0177】

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。

【0178】

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。

【0179】

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

10

20

30

40

50

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。

【0180】

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。

【0181】

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。

【0182】

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。

【0183】

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。

【0184】

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

10

20

30

40

50

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。

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

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。

【0188】

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

10

20

30

40

50

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。

【0189】

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。

10

【0190】

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。

20

【0191】

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。

【0192】

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。

30

【0193】

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。

40

【0194】

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

50

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。

【0195】

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。

10

【0196】

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。

【0197】

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。

20

【0198】

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。

【0199】

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。

30

【0200】

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。

40

【0201】

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。

50

【0202】

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。

10

【0203】

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。

【0204】

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。

20

【0205】

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。

30

【0206】

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。

【0207】

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。

40

【0208】

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

50

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。

【0209】

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

10

【0210】

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。

【0211】

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。

20

【0212】

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。

30

【0213】

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。

40

【0214】

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。

50

【0215】

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）。

【0216】

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。

【0217】

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。

【0218】

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に変化する一方で、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に変化するようにしてもよい。

【0219】

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。

【0220】

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。

【0221】

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。

【0222】

「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）。

【0223】

「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。

【0224】

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けばよい。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

った場合の大当た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。

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON（クリアスイッチはOFF）とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機

10

20

30

40

50

1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【0232】

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

10

【0233】

ステップS8AにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか(RAMクリア処理(ステップS9A))を実行するか否かを判定する(ステップS8A)。RAMクリアフラグがセットされている場合(ステップS8A; Yes)はRAMクリア処理(ステップS9A)を実行した後にステップS10Aに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(ステップS8A; No)はRAMクリア処理(ステップS9A)を実行せずにステップS10Aに進む。そして、CPU103は、その他の処理として、例えばRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い(ステップS10A)、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

20

【0234】

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

30

【0235】

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

40

50

生報知を実行してもよい。

【0236】

これによれば、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、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る。

【0237】

図8-14(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8-15)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。

【0238】

図8-14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。

【0239】

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8-16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。

【0240】

図8-16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。

【0241】

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)。

【0242】

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)。

【0243】

図8-14(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)。

【0244】

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。

【0245】

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。

【0246】

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。

【0247】

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(207SGS

10

20

30

40

50

529)、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。

【0248】

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。

【0249】

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。

【0250】

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。

【0251】

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変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、701～997までが設定値にかかわらず割り当てられている。

【0252】

このため、207SGS529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。

【0253】

207SGS529, 207SGS530, 207SGS532, 207SGS535の処理のいずれかを実行した後は、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8-14(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。

【0254】

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。

【0255】

図8-15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8-15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。

10

【0256】

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、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを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。

20

【0257】

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)。

【0258】

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。

30

【0259】

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。

40

【0260】

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。

【0261】

50

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。

【0262】

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)。

10

【0263】

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。

【0264】

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。

20

【0265】

207SGS549の処理に続いて、CPU103は、RAM102の先頭のアドレスを参照し、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)。

【0266】

次いで、CPU103は、RAM102に記憶されている遊技情報を参照し、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)。

30

【0267】

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。

40

【0268】

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

50

になっている。

【0269】

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。

【0270】

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。

【0271】

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。

【0272】

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。

【0273】

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。

【0274】

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8-14（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8-16に示す207SGS571～207SGS577の処理を行う（207SGS557）。

【0275】

続いて、207SGS557において可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し(207SGS558)、大当た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たりとなると判定したか否かを確認する(207SGS559)。

【0276】

207SGS558にて可変表示において大当た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に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(207SGS561)。このときには、大当た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)に示す大当た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た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たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当たりA」～「大当たりF」の各大当た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たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(207SGS563)。

【0277】

207SGS563の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当た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たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部207SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(207SGS564)、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が「大当たりA」～「大当たりF」に「1」～「6」とすればよい。

【0278】

一方、207SGS559にて可変表示において小当た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に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする(207SGS560)。

【0279】

一方、207SGS559にて可変表示において小当た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はずれとなる場合には(207SGS559;N)、207SGS565に進む。

【0280】

207SGS565においては、大当たり遊技状態に制御するか否か(大当たりフラグがセットされているか否か)の事前決定結果、小当たり遊技状態に制御するか否か(小当た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、大当たり遊技状態とする場合における大当た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「大当たり」と判定された場合、例えば、207SGS563における大当たり種別が「大当たり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、大当たり種別が「大当たり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「小当たり」と判定された場合(207SGS560において小当たりフラグがセットされた場合)には、特図表示結果を「小当たり」とする旨の事前決定結果に対応して、小当たり図柄となる「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。

【0281】

207SGS565にて確定特別図柄を設定した後は、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。

【0282】

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。

10

【0283】

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、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み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み設定値と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。

20

【0284】

尚、本実施の形態の特徴部048AKでは、図8-14及び図8-15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)と判定使用済み設定値とを比較する処理(図8-15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み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み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み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。

30

【0285】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【0286】

図8-17は、図7のステップS161における先読予告設定処理内にて行われる処理(先読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8-17に示す先読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、先読予告設定処理内の処理を終了する。

40

【0287】

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)、先読予告

50

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行わ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。

【0288】

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8-18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8-18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（複数の可変表示が行われる場合には、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。

【0289】

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、ターゲットの大当たり期待度が異なり、かつ、停止するチャンス目が異なる（図8-18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」が行われた場合の方が、大当たり期待度が高くなっている。

【0290】

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)。

【0291】

図8-17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。

【0292】

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。

【0293】

図8-19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8-19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)。

【0294】

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)。

【0295】

図8-20は、図8-19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8-20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8-17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)。

【0296】

ステップ048AKS012の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読み

10

20

30

40

50

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。

10

【0297】

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8-23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。

20

【0298】

図8-21は、図8-20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8-21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。

30

【0299】

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8-22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

40

50

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、設定さ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。

【0300】

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。

10

【0301】

図8-20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8-23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）。

20

【0302】

図8-23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く。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。

30

【0303】

図8-20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8-24参照）にて参照され、図8-25（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。

40

【0304】

図8-20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

50

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。

【0305】

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）。

【0306】

図8-19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

10

20

30

40

50

図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121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、RAM 122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、ROM 121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た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た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。

【0307】

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「大当たり」で大当たり種別が「突確」である（大当たりCまたは大当たりFである）場合、または、特図表示結果が「小当たり」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「小当たり」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「小当たり」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、RAM 122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、ROM 121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。

【0308】

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、大当た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）。

【0309】

図8-24は、図8-19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、大当た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8-24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）。

【0310】

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8-25（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。

【0311】

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。

【0312】

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。

【0313】

図8-19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。

【0314】

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。

【0315】

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。

【0316】

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

10

20

30

40

50

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。

【0317】

図8-25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8-25(a)に示すように変動が開始される。なお、図8-25(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8-25(b)に示すように「344」の飾り図柄の組合せ（図8-20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8-25(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8-25(c)に示すようにハズレ図柄（図8-20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8-25(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8-25(f)に示すように、図8-24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。

【0318】

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1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、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。

【0319】

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。

【0320】

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、前述した当たり判定値の1020を大当たり基準値として、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値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かを判定すればよいので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0321】

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たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当た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、小当たり判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当たり基準値）として設定されている。このため、小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当た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が小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0322】

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た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である場合の大当た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、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値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、小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当た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が大当た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たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0323】

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8-15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た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）、大当た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。

【0324】

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。

【0325】

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の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。

10

【0326】

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。

【0327】

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。

20

【0328】

また、CPU103は、図8-14～図8-16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。

30

【0329】

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。

40

【0330】

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。

【0331】

50

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。

【0332】

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。

【0333】

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。

【0334】

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。

【0335】

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。

【0336】

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出と混同してしまうことを防止できる。

【0337】

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

10

20

30

40

50

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。

【0338】

(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8-26(A)及び図8-26(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。

10

【0339】

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。

【0340】

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8-26(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。

20

【0341】

遊技状態が確変状態である場合は、図8-26(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。

30

40

【0342】

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8-27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

50

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。

【0343】

尚、図8-27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8-27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。

10

【0344】

以上、図8-26及び図8-27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。

20

30

【0345】

また、図8-26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。

【0346】

また、図8-26及び図8-27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。

40

【0347】

尚、図8-26及び図8-27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。

【0348】

50

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 8-28 及び図 8-29 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。

【0349】

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 8-28 及び図 8-29 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 8-28 では 32767～33094、図 8-29 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。

【0350】

尚、図 8-28 及び図 8-29 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。

【0351】

以上のように図 8-28 及び図 8-29 に示す形態にあつては、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。

【0352】

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。

【0353】

また、図 8-28 及び図 8-29 に示す形態にあつては、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ため、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。

【0354】

また、図 8-28 及び図 8-29 に示す形態にあつては、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、CPU1

03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。

【0355】

尚、図8-28及び図8-29に示す形態にあつては、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8-28及び図8-29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。

10

【0356】

更に、図8-28及び図8-29に示す形態にあつては、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。

20

【0357】

尚、図8-28及び図8-29に示す形態にあつては、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。

30

【0358】

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。

40

【0359】

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

50

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。

【0360】

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、設定値に応じた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、設定値に応じた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、設定値に応じた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。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。

【0361】

また、上記実施の形態では、図8-25(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8-25(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8-25(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。

【0362】

（特徴部063AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部063AK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063AK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063AK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063AK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。

【0363】

本実施の形態の特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1では、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において設定示唆演出が行われる。そして、特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1にて行われる設定示唆演出には、遊技者にとって有利な設定値に設定されている場合に選択される割合が高い態様1の実行態様と、遊技者にとって不利な設定値に設定されている場合に選択される割合が高い態様2の実行態様とがあり、態様1の実行態様は、態様2の実行態様よりも当該設定示唆演出の実行

期間が長くなっているという特徴を有している。

【0364】

このような特徴は、次のような背景による。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、当該演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをSNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画共有サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、当該有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合に行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲はないため、当該不利な演出の実行期間が長いと、却って遊技者を不快にさせてしまうという問題がある。そこで、特徴部063AKでは、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については当該有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるよう、上記の特徴を有している。以下、このような特徴を有する特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1について、説明する。なお、上記基本説明や特徴部048AKで説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【0365】

図9-1は、エンディング演出処理として、図7のステップS177にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9-1に示すエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、エンディング演出中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063AKS001）。エンディング演出中フラグは、エンディング演出の実行中であることを示すフラグで、RAM122の所定領域に設けられている。当該エンディング演出中フラグは、後述するステップ063AKS004の処理にてオン状態にセットされ、ステップ063AKS012の処理にてオフ状態にクリアされる。

【0366】

エンディング演出中フラグがオフであるときには（ステップ063AKS001；No）、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS002）。エンディングコマンドは、例えば、図5のステップS117の処理にて主基板11の側から送信されるコマンドであり、エンディング演出の実行を開始することを示すコマンドである。エンディングコマンドを受信していない場合（ステップ063AKS002；No）、演出制御用CPU120は、エンディング演出処理を終了する。なお、エンディングコマンドには、エンディング演出の実行期間が含まれている。特徴部063AKでは、特徴部048AKと同様、図8-12に示す「大当たりA」～「大当たりF」の大当たり種別が用意されているが、いずれの大当たり種別であっても、当該エンディング演出の実行期間は共通（例えば20秒）である。

【0367】

一方、エンディングコマンドを受信した場合（ステップ063AKS002；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出となる演出動作を開始するためのエンディング演出開始設定処理を行う（ステップ063AKS003）。その後、エンディング演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ063AKS004）、エンディング演出処理を終了する。

【0368】

図9-2は、図9-1のステップ063AKS003にて実行されるエンディング演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図9-2に示すエンディング演出開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、図9-3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（ステップ063AKS021）。図9-3に示す例では、設定されている設定値に関わらず、図示する決定割合により設定示唆演出の実行有無が決定される例を示しているが、設定値に応じて実行割合が異なるようにしてもよい。具体的には、設定値が4～6の高設定である場合、設定値が1～3の低設定である場合よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、その逆に、低設定の方が高設定である

場合よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。

【0369】

図9-2に戻り、ステップ063AKS021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否か、すなわち実行有りか否かを判定する(ステップ063AKS022)。実行有りの場合(ステップ063AKS022; Yes)、図9-4に示す決定割合に従って、設定示唆演出の実行態様を設定値に応じて決定する(ステップ063AKS023)。この実施の形態の特徴部063AKでは、設定示唆演出の実行態様として「態様1」と「態様2」の2種類の実行態様があり、図9-4に示すように「態様1」は、設定されている設定値が高い程決定される割合が高くなっている。一方、「態様2」は、設定されている設定値が低い程決定される割合が高くなっている。ここで、設定されている設定値が高い程、可変表示結果が「大当たり」となる確率が高い(出玉率が高い)ことから、「態様1」の設定示唆演出が行われた場合には、出玉率が高い設定値(有利な設定値)に設定されていることが示唆される(有利な示唆が行われる)こととなる。なお、この実施の形態の特徴部063AKにおける「態様1」および「態様2」の設定示唆演出は、いずれもキャラクタを表示する演出であるが、「態様1」と「態様2」で異なるキャラクタを表示する(態様1はキャラAのキャラクタ、態様2はキャラBのキャラクタなど)。設定示唆演出は、キャラクタを表示する演出に限られず、メッセージを表示する演出や、バトル演出、セリフ演出など、「態様1」と「態様2」とで異なる態様であれば任意であってよい。なお、ステップ063AKS023にて設定示唆演出の実行態様が決定されることにより、設定示唆演出の実行期間も決定されることとなる。この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出を実行する場合の方が、「態様2」の設定示唆演出を実行する場合よりも設定示唆演出の実行期間が長くなっている。これによれば、有利な設定値であることを示唆する設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止することができるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保することができることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開されることとなる。なお、どの遊技場のどのパチンコ遊技機1にて撮影したものも含めて公開されることが多い。したがって、遊技場側からすれば、遊技者により当該遊技場の宣伝が行われることとなる。よって、有利な設定値であることを示唆する設定示唆演出が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすこととなる。

【0370】

なお、図9-4に示す例では実行態様が2種類であることを示しているが、この他にも、例えば設定値が1~3の低設定であるときには実行されず、設定値が4~6の高設定であるときにのみ実行される「態様3」の実行態様があってもよい。また、最も高い設定値である6の設定値である場合にのみ実行される「態様4」の実行態様があってもよく、この場合には、設定されている設定値が6である場合に「態様4」以外の設定示唆演出が実行される割合よりも、当該「態様4」の決定割合が低ければよい。これによれば、「態様4」の設定示唆演出の実行頻度が多くなることで、「態様4」以外の設定示唆演出が実行された場合に設定値が6でないという認識を遊技者に与えてしまうことを防止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、偶数の設定値である場合に実行される態様や、奇数の設定値である場合に実行される態様があってもよい。

【0371】

図9-2に戻り、ステップ063AKS023の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、準備演出の実行設定を行うための準備演出設定を行う(ステップ063AKS024)。この実施の形態の特徴部063AKでは、エンディング演出において設定示唆演出が実行される場合、実行態様が「態様1」であるか「態様2」であるかに関わらず所定期間(図9-8に示すT1の期間)、準備演出として遊技者に撮影準備を促す演出を実行する。また、準備演出は、撮影準備として遊技者にカメラの準備を促す他、設定示唆演出の実行タイミングを遊技者に示唆する演出でもある(図9-9参照)。

【0372】

図9-2のステップ063AKS024の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS023で決定した態様が「態様1」であるか否かを判定する（ステップ063AKS025）。「態様1」である場合（ステップ063AKS063；Yes）、演出制御用CPU120は、特別演出の実行設定を行うための特別演出設定を行う（ステップ063AKS026）。この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出が実行された場合、「態様2」の設定示唆演出で実行されることのない特別演出がさらに実行される。すなわち、特別演出は、「態様1」の設定示唆演出中に行われる演出である。具体的に、この実施の形態の特徴部063AKにおける特別演出は、図9-9（D）に示すように、「態様1」の設定示唆演出として表示されたキャラクタの周囲にエフェクト画像を表示する演出である。なお、これに限られず、例えば特別音を出力するようにしてもよい。この場合、当該出力する特別音は、大当り遊技状態に制御されるときに出力される音と同じ音であればよい。これによれば、有利なことが示唆されることとなり、有利であることを遊技者が容易に把握することができる。

【0373】

図9-2のステップ063AKS026の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、表示演出操作表示の実行設定を行うための延長操作表示設定を行う（ステップ063AKS027）。この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出が実行された場合、遊技者による操作が行われることにより、エンディング演出の終了後（大当り遊技状態の終了後）も、当該「態様1」の設定示唆演出が行われたことが認識可能となるようになっている（延長表示可能となっている）。そのため、ステップ063AKS027では、エンディング演出の終了後も「態様1」の設定示唆演出が行われたことを視認可能とするための操作を促す表示を行う。具体的には、図9-9（E）に示すように、プッシュボタン31Bに対する操作（延長操作）を促す表示の設定を行う。なお、当該延長操作が行われた場合、特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出として表示されたキャラクタ画像を背景画像として、15回の可変表示が行われるまでの期間表示する（図9-9（I）参照）。これによれば、エンディング演出中に当該態様1の設定示唆演出に対応する画像の撮影ができなかった遊技者に対して再度撮影を可能とすることができるとともに、他の遊技者に対して態様1の設定示唆演出が実行されたことをアピールすることができる。

【0374】

図9-2のステップ063AKS027の処理を実行した後、ステップ063AKS025にて「態様2」であると判定した場合（ステップ063AKS025；No）、またはステップ063AKS022にて実行無しと判定した場合（ステップ063AKS022：No）、演出制御用CPU120は、返却防止報知および注意喚起表示を行うための設定を行う（ステップ063AKS028）。ステップ063AKS028にて設定される返却防止報知としては、遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れに関するカード取り忘れ防止の表示としての返却防止表示がある。返却防止表示では、たとえば、「カードの取り忘れにご注意ください。」という文字とともにカードの排出を示す画像が表示される。なお、カードではなく遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのコイン等の別の形状のものを対象として注意喚起を実行してもよい。なお、当該遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等は、当該カード等を挿入することにより遊技を実行可能とするためのものである。また、注意喚起表示としては、遊技者に対してパチンコ遊技機1やスロットマシンへの遊技に対してのめり込み過ぎることを防止するための表示としてののめり込み防止表示がある。のめり込み防止表示では、たとえば、「パチンコは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文字と文字の周りを囲む画像とが表示される。このような注意喚起表示としてののめり込み防止表示により、遊技者に対して遊技にのめり込むことを抑制または注意、遊技者に対して遊技に大金を注ぎ込むことを抑制または注意が行なわれる。その他、注意喚起表示として「18歳未満の遊技は法令により

10

20

30

40

50

禁止されています。」という18歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示、「不正行為は犯罪です。」という不正行為を抑制するための注意喚起表示、「攻略法を装った詐欺にご注意ください。」という詐欺行為を抑制するための注意喚起表示等が文字と画像とにより表示されてもよい。なお、その他の注意喚起表示は、上記に示すもの以外であってもよく、たとえば、パチンコ遊技機1の外枠等に可動式の役物を設けた場合に、当該可動式の役物の動きにより、けがをしないように注意するものであってもよい。

【0375】

この実施の形態の特徴部063AKでは、「態様1」の設定示唆演出を実行する場合の方が、「態様2」の設定示唆演出を実行する場合よりも設定示唆演出の実行期間が長くなっている。また、エンディング演出の実行期間については、大当り種別に関わらず共通である。そのため、ステップ063AKS028では、「態様1」の設定示唆演出が実行された場合よりも「態様2」の設定示唆演出が実行された場合の方が返却防止報知および注意喚起表示の実行期間が長くなるように設定し（図9-8の $T3 < T6$ ）、後述する次回モード報知の開始タイミングを同タイミングとする。

【0376】

図9-2のステップ063AKS028の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、次回モード報知として、当該大当り終了後の遊技状態を報知するための次回モード報知設定を行い（ステップ063AKS029）、エンディング演出開始設定処理を終了する。なお、ステップ063AKS029の処理では、次回モード報知を行う期間についても合わせて設定される。ステップ063AKS029では、図9-8に示す $T4$ の期間を次回モード報知期間として設定する。さらに、設定示唆演出を実行しない場合には、図9-8（C）に示すように、 $T7$ の期間についても合わせて設定すればよい。

【0377】

図9-1に戻り、エンディング演出中フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS001；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS005）。エンディング演出時間が経過したと判定した場合、すなわちエンディング演出の実行期間が終了した場合（ステップ063AKS005；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出中フラグをオフ状態にクリアする（ステップ063AKS012）。そして、確変変動回数として、大当り遊技状態の終了後、確変状態に制御される可変表示の回数を設定する（ステップ063AKS013）。ステップ063AKS013では、例えば100を設定する。なお、ステップ063AKS013の処理を実行せず、主基板11の側から確変変動回数に対応するコマンドを受信するようにしてもよい。ステップ063AKS013の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップ063AKS014）、エンディング演出処理を終了する。

【0378】

一方、ステップ063AKS005にてエンディング演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS005；No）、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行するか否か、すなわち設定示唆演出有りか否かを判定する（ステップ063AKS006）。設定示唆演出有りの場合（ステップ063AKS006；Yes）、演出制御用CPU120は、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を実行し（ステップ063AKS007）、ステップ063AKS008の処理に移行する。一方、設定示唆演出無しの場合（ステップ063AKS006；No）、ステップ063AKS007の処理を実行することなくステップ063AKS008の処理に進む。

【0379】

図9-5は、図9-1のステップ063AKS007にて行われる設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図9-5に示す設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、準備演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS031）。準備演出期

10

20

30

40

50

間は、図9-2のステップ063AKS024の処理により設定されている。準備演出期間である場合（ステップ063AKS031；Yes）、演出制御用CPU120は、準備演出を実行するための準備演出動作制御を行う（ステップ063AKS032）。

【0380】

ステップ063AKS032の処理を実行した後、または準備演出期間でない場合（ステップ063AKS031；No）、演出制御用CPU120は、設定示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS033）。設定示唆演出期間は、図9-2のステップ063AKS023にて実行態様が決定されたことに合わせて、態様に応じた期間が設定されている。設定示唆演出期間でない場合（ステップ063AKS033；No）、演出制御用CPU120は、そのまま設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。

10

【0381】

設定示唆演出期間である場合（ステップ063AKS033；Yes）、演出制御用CPU120は、図9-2のステップ063AKS023にて決定した態様の設定示唆演出を実行するための設定示唆演出動作制御を行う（ステップ063AKS034）。続いて実行した設定示唆演出の態様が「態様1」であるか否かを判定し（ステップ063AKS035）、「態様1」であれば（ステップ063AKS035；Yes）、特別演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS036）。特別演出期間は、図9-2のステップ063AKS026にて設定されていればよい。なお、この実施の形態における特徴部063AKにおける特別演出期間は、「態様1」の設定示唆演出の実行期間と同期間となっている。そのため、このように特別演出期間が設定示唆演出期間と同期間であれば、ステップ063AKS036の処理は不要である。一方、特別演出期間を「態様1」の設定示唆演出の実行期間よりも短い期間としてもよく、この場合には、ステップ063AKS036の処理にて特別演出期間であるか否かを判定すればよい。

20

【0382】

特別演出期間であれば（ステップ063AKS036；Yes）、特別演出を実行するための特別演出動作制御を行う（ステップ063AKS037）。ステップ063AKS037の処理を実行した後、または特別演出期間でない場合（ステップ063AKS036；No）、演出制御用CPU120は、延長操作表示期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS038）。延長操作表示期間は、図9-2のステップ063AKS027にて設定されている。延長操作表示期間であれば（ステップ063AKS038；Yes）、延長操作表示を行うための延長操作表示制御を行う（ステップ063AKS038A）。そして遊技者による操作を検出したか否かを、プッシュセンサ35Bにて検出したか否かを判定し（ステップ063AKS039）、検出した場合は（ステップ063AKS039；Yes）、延長フラグをオン状態にセットしてから（ステップ063AKS040）、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。延長フラグは、遊技者による延長操作が行われたことを示すフラグであり、RAM122の所定領域に設けられている。

30

【0383】

ステップ063AKS035にて実行態様が「態様2」と判定した場合（ステップ036AKS035；No）や、ステップ063AKS038にて延長操作表示期間でないと判定した場合（ステップ063AKS036；No）、または、ステップ063AKS039にて操作を検出していない場合（ステップ063AKS039；No）、設定示唆演出有り時エンディング演出動作制御処理を終了する。

40

【0384】

図9-1に戻り、ステップ063AKS00の処理を実行した後、またはステップ063AKS006にて設定示唆演出無しと判定した場合（ステップ063AKS006；No）、演出制御用CPU120は、返却防止報知および注意喚起期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS008）。返却防止報知および注意喚起期間は、図9-2のステップ063AKS028にて設定されている。なお、この実施の形態の特徴部063

50

AKでは、エンディング演出にて設定示唆演出が行われる場合も行われない場合も、返却防止報知および注意喚起が行われる。また、次回モード報知についても同様である。

【0385】

図9-1のステップ063AKS008にて返却防止報知および注意喚起期間であると判定した場合（ステップ063AKS008；Yes）、返却防止報知および注意喚起を実行するための返却防止報知および注意喚起制御を行う（ステップ063AKS009）。ステップ063AKS009の処理を行った後、またはステップ063AKS008にて返却防止報知および注意喚起期間でないと判定した場合（ステップ063AKS008；No）、演出制御用CPU120は、次回モード報知期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS010）。次回モード報知期間は、図9-2に示すステップ063AKS029にて設定されている。次回モード報知期間である場合（ステップ063AKS010；Yes）、次回モード報知を行うための次回モード報知制御を行ってから（ステップ063AKS011）、エンディング演出処理を終了する。一方、次回モード報知期間でないと判定した場合（ステップ063AKS010；No）、そのままエンディング演出処理を終了する。なお、この実施の形態の特徴部063AKでは、上述したように一旦大当たりとなった場合には、当該大当たり遊技状態の終了後に100%確変制御が行われる例を示しているが、例えば、確変大当たりとなった場合にのみ大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御され、非確変の大当たりとなって場合には大当たり遊技状態の終了後に確変状態ではなく時短状態に制御される場合には、当該次回モード報知において、確変、時短、のそれぞれに対応した報知が行われればよい。

【0386】

図9-6は、図7のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理において行われる、可変表示開始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9-6に示す可変表示開始設定処理内の処理において、演出制御用CPU120は、まず、延長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063AKS041）。延長フラグがオンである場合（ステップ063AKS041；Yes）、演出制御用CPU120は、15回の変動分、特別背景として「態様1」の設定示唆演出にて表示されたキャラクタを背景画像（特別背景）にするための15変動特別背景設定を行う（ステップ063AKS042）。具体的に、ステップ063AKS042の処理では、RAM122の所定領域に設けられた特別背景カウンタの値を「1」にする（初期値は「0」）とともに、当該可変表示において特別背景を表示する設定と行う。これにより、当該可変表示から特別背景が表示されることとなる。

【0387】

ステップ063AKS042の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、延長フラグをクリアする（ステップ063AKS043）。そして、特別背景が表示される残りの可変表示の回数を表示する残回数表示設定を行う（ステップ063AKS044）。具体的に、この実施の形態の特徴部063AKでは、大当たり遊技状態が終了してから15回可変表示が終了するまでの間、特別背景として「態様1」の設定示唆演出にて表示されたキャラクタが背景画像として表示される。そのため、ステップ063AKS044では、15個の目盛りを表示して、残り15回の可変表示が終了するまで特別背景が表示されることを遊技者に視認可能に表示する。なお、目盛りの表示でなくても、数字のカウントダウン表示であってもよい。また、この例では、可変表示の終了タイミングで残回数表示を更新（目盛りを減らす）する例としている（後述する特図当り待ち処理にて残回数表示を更新している）が、可変表示の開始とともに残回数表示を更新してもよく、その場合には、当該可変表示開始設定処理内の処理にて残回数表示を更新すればよい。

【0388】

ステップ063AKS044の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別背景の表示中であることを示す特別背景表示中フラグをオン状態にセットして（ステップ063AKS045）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。なお、特別背景表示中フラグは、RAM122の所定領域に設けられていればよい。

【0389】

一方、ステップ063AKS041にて延長フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ063AKS041；No）、演出制御用CPU120は、特別背景表示中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063AKS046）。特別背景表示中フラグがオン状態であれば（ステップ063AKS046；Yes）、特別背景カウンタの値を1加算してから（ステップ063AKS047）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。一方、特別背景表示中フラグがオフ状態であれば（ステップ063AKS046；No）、特別背景ではなく、通常時の背景を表示するための通常背景表示設定を行ってから（ステップ063AKS048）、可変表示開始設定処理内の処理を終了する。なお、一旦通常背景表示設定が行われた後は、再度大当り遊技状態に制御されるまで、当該可変表示開始設定処理内の処理は行われなようにしてもよい。

10

【0390】

図9-7は、図7のステップS173にて実行される特図当り待ち処理において行われる、特図当り待ち処理内の処理の一例を示すフローチャートである。当該特図当り待ち処理内の処理では、15回の可変表示が行われたか否かを判定する処理、および、残回数表示を更新する処理を主に行う。図9-6に示す特図当り待ち処理内の処理において、演出制御用CPU120は、まず、特別背景表示中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063AKS051）。特別背景表示中フラグがオフ状態である場合（ステップ063AKS051；No）、演出制御用CPU120は、そのまま特図当り待ち処理内の処理を終了する。

20

【0391】

一方、特別背景表示中フラグがオン状態である場合（ステップ063AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、残回数表示を更新する（ステップ063AKS052）。具体的に、ステップ063AKS052では、15個の目盛り表示のうち、残り回数に対応する目盛りを点灯させ、終了した可変表示については消灯させることで、残回数表示を更新する。すなわち、大当り終了後の1回目の可変表示であれば、15個目の目盛り表示を消灯させる制御を行う（残りの14個の目盛りについては点灯状態とする）。ステップ063AKS052の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別背景カウンタの値が15であるか否か、すなわち特別背景を表示する最終の可変表示であるか否かを判定する（ステップ063AKS053）。特別背景カウンタの値が15でない場合（ステップ063AKS053；No）、演出制御用CPU120は、特図当り待ち処理内の処理を終了する。

30

【0392】

特別背景カウンタの値が15である場合（ステップ063AKS053；Yes）、特別背景を表示する最終の可変表示が終了したとして、特別背景表示中フラグをクリアするとともに（ステップ063AKS054）、特別背景カウンタの値を0にクリアしてから（ステップ063AKS055）、特図当り待ち処理を終了する。これにより、図9-6のステップ063AKS046にてNoと判定され、ステップ063AKS048にて通常背景が表示されることとなる。

【0393】

図9-8は、エンディング演出等の実行期間を示すタイムチャートである。具体的に、図9-8（A）は、エンディング演出にて態様1の設定示唆演出が実行される場合のタイムチャートであり、図9-8（B）は、エンディング演出にて態様2の設定示唆演出が実行される場合のタイムチャートであり、図9-8（C）は、エンディング演出にて設定示唆演出が実行されない場合のタイムチャートである。

40

【0394】

エンディング演出の実行期間は、上述したように大当り種別に関わらず共通である。そのため、図9-8に示すように、設定示唆演出を実行する場合もそうでない場合も、エンディング演出の実行期間は共通の期間となっている。

【0395】

50

まず、図 9-8 に示すように、設定示唆演出を実行する場合もそうでない場合も、大当り図柄が停止し、ラウンド遊技が行われる。そして、エンディング演出を開始すると、態様 1 の設定示唆演出を実行する場合、および態様 2 の設定示唆演出を実行する場合は、図 9-8 (A) および図 9-8 (B) に示すように、撮影準備として遊技者にカメラの準備を促す他、設定示唆演出の実行タイミングを遊技者に示唆する準備演出を、T 1 の期間実行する。一方で、設定示唆演出を実行しない場合には、図 9-8 (C) に示すように、次回モード報知を T 7 の期間実行する。

【0396】

続いて態様 1 の設定示唆演出を実行する場合、および態様 2 の設定示唆演出を実行する場合は、図 9-8 (A) および図 9-8 (B) に示すように、設定示唆演出を実行する。態様 1 の場合には、T 2 の期間設定示唆演出を実行するとともに、これに合わせて特別演出についても実行する。また、設定示唆演出を実行する T 2 の期間以内の期間に延長操作表示を行う。図 9-8 (A) に示す例では、設定示唆演出を実行してから所定期間後から設定示唆演出の終了時のタイミングまで延長操作表示を行う例を示しているが、T 2 の期間内であれば、任意の期間であってよい。

【0397】

また、態様 2 の場合には、T 5 の期間設定示唆演出を実行する。具体的には、態様 2 のキャラクタを表示する。なお、特徴部 063AK では、 $T2 > T5$ となっている。また、図 9-8 に示す例では、図 9-8 (B) に示す態様 2 の設定示唆演出の終了タイミングと、図 9-8 (C) に示す次回モード報知の終了タイミングとが一致する例を示しているが、これらのタイミングは一致していなくてもよい。

【0398】

続いて設定示唆演出が終了すると、態様 1 の設定示唆演出を実行した場合には、図 9-8 (A) に示すように、T 3 の期間、返却防止報知および注意喚起表示を行い、態様 2 の設定示唆演出を実行した場合には、図 9-8 (B) に示すように、T 6 の期間、返却防止報知および注意喚起表示を行う。特徴部 063AK では、 $T6 > T3$ となっている。図示するように、特徴部 063AK では、 $T2 + T3 = T5 + T6$ となるよう、すなわち、態様 1 の設定示唆演出の実行期間と態様 2 の設定示唆演出の実行期間との差分 ($T2 - T5$) が、態様 2 の設定示唆演出を実行した場合における返却防止報知等の期間と態様 1 の設定示唆演出を実行した場合における返却防止報知等の期間との差分 ($T6 - T3$) と一致するよう、それぞれの期間が設定されている。また、設定示唆演出を実行しなかった場合には、図 9-8 (C) に示すように、返却防止報知および注意喚起表示を、態様 2 の設定示唆演出を実行した場合と同様の期間実行する。なお、設定示唆演出を実行しなかった場合は、次回モード報知を T 7 の期間実行した後は、態様 2 の設定示唆演出を実行した場合と同様の期間、同様の報知 (表示) を行う。

【0399】

返却防止報知および注意喚起表示を行った後は、いずれの場合も、次回モード報知を T 4 の期間行い、エンディング演出を終了する。エンディング演出の終了後、すなわち大当り遊技状態の終了後は、確変状態に制御されるが、態様 1 の設定示唆演出を実行し、かつ延長操作がなされ、延長フラグがオン状態であれば、図 9-8 (A) に示すように、15 変動分、特別背景が表示されることとなる。なお、図 9-8 に示す例において、それぞれの実行期間の関係は、 $T4 < T3 < T1 < T6 < T5 < T2 < T7$ となっているが、これに限られず、 $T4 < T3 = T1 < T6 < T5 < T2 < T7$ といった関係でもよく、 $T1 < T5 < T2$ の関係さえ成立していれば、それ以外の期間については任意であってよい。すなわち、この例では、T 2 と T 5 の差分を T 3 と T 6 により調整する例を示したが、T 4 を含めて調整してもよいし、T 3 と T 6 ではなく、T 4 の期間を態様 1 と態様 2 とで異なることで、T 2 と T 5 の差分を調整してもよい。

【0400】

図 9-9 は、エンディング演出等が実行された場合における演出動作例を示す図である。具体的には、エンディング演出において態様 1 の設定示唆演出が実行された場合の演出

動作例を示している。また、図示する例では、延長操作が行われ、大当り遊技状態の終了後に特別背景が表示される例を示している。まず、図9-9(A)に示すように、大当り図柄が停止すると、その後ラウンド遊技が行われる。そして、エンディング演出開始とともに、図9-9(B)に示すように、準備演出として遊技者に撮影準備を促すよう、カメラの画像を表示するとともに、設定示唆演出の実行タイミングがいつであるか、図9-9(B)および図9-9(C)に示すようにカウントダウン表示を行う。また、この準備演出は、単にカウントダウン表示を行うのみ行うのではなく、「○秒後のキャラクタに注目」といったようなメッセージを表示することで、キャラクタに注目すればよいことを遊技者に示唆する演出でもある。すなわち、準備演出は、設定示唆演出の内容の解説を含む演出でもある。図示する例では、単にキャラクタに注目、とのメッセージのみであるが、例えば、キャラAが出るか注目、などのように、より設定示唆演出の内容を詳しく解説するようにしてもよい。

10

【0401】

そして、準備演出が終了すると、図9-9(D)に示すように、設定示唆演出を実行する。なお、態様1の設定示唆演出であることから、表示されたキャラAのキャラクタの周囲を目立たせるエフェクト表示を行う特別演出を合わせて実行する。また、特徴部063AKでは、図示するように、態様1の設定示唆演出が実行される場合、当該態様1に対応するキャラAのキャラクタの表示時間を遊技者に視認可能に表示する。図示する例では、メータ表示にて表示期間を視認可能としているが、カウントダウン表示であってもよい。なお、当該キャラクタの表示時間の制御については、態様1の設定示唆演出を実行する場合に、ステップ063AKS034にて実行されてもよいし、ステップ063AKS007内において、態様1の設定示唆演出を実行する場合に、それに合わせて表示期間を制御する処理を別途追加してもよい。

20

【0402】

続いて延長操作表示期間となると、図9-9(E)に示すように、延長操作表示として押しボタン31Bの画像を表示する。なお、特徴部063AKでは、操作を行うことにより延長されることが認識可能となるような態様で延長操作表示を行う。そのため、操作を行うとどのようなことが生じるのか、ということが遊技者が把握しやすく、遊技興趣を向上させることができる。

【0403】

そして、遊技者の押しボタン31Bに対する操作を検出すると、延長フラグがオンになるのに合わせて図9-9(F)に示すように表示が延長されることが、すなわち大当り遊技状態の終了後に特別背景が表示されることが、視認可能に表示する。なお、図9-9(F)に示す例では、この他「スペシャルタイム突入!」といったメッセージを表示する例、すなわち次回モード報知を行う例を示しているが、これは一例であり、当該次回モード報知は行わなくてもよい。次回モード報知は、図9-8に示すT4の実行期間に加え、その他の期間にも実行されてよく、例えば設定示唆演出の実行期間内に実行されてもよい。図9-9(F)では、その場合の例を示している。また、図9-9(F)に示す例では、図9-9(D)や図9-9(E)とは異なり、キャラAのキャラクタがVサインをしているポーズとなっているが、図9-9(D)や図9-9(E)と同様のポーズであってもよい。なお、例えば、図示するように、時間経過とともにキャラクタのポーズが変化する場合、押しボタン31Bを操作したタイミングにおけるポーズキャラクタを、特別背景として大当り遊技状態終了後に表示するようにしてもよく、図9-9に示す例では、図9-9(F)に示す態様で押しボタン31Bが操作され、当該ポーズのキャラクタ画像が特別背景として表示されることがなっている。また、これとは別に、時間経過とともにキャラクタのポーズが変化する場合であっても、操作タイミングに関わらず、設定示唆演出開始時に表示されたポーズのキャラクタ画像を特別背景として表示してもよい。

30

40

【0404】

返却防止報知および注意喚起表示期間となると、図9-9(G)に示すように、返却防止報知として「カードの取り忘れにご注意ください。」のメッセージとともに、カードの

50

取り忘れを防止するための画像を表示し、注意喚起表示として「パチンコは適度に楽しむ遊びです！のめり込みに注意しましょう。」のメッセージを表示する。そして、次回モード報知期間となることで、図9-9（H）に示すように「スペシャルタイム突入！」のメッセージを表示し、その後エンディング演出が終了することで大当り遊技状態が終了する。なお、例えば、次回モード報知の他、当該パチンコ遊技機1の製造社のロゴなどを表示してもよい。また、図示する例では、返却防止報知および注意喚起表示に合わせて、態様1の設定示唆演出として表示したキャラAのキャラクタ画像が表示される例を示している。態様2の設定示唆演出が実行された場合には、キャラBのキャラクタ画像が合わせて表示され、設定示唆演出が実行されない場合には、キャラクタ画像は表示されなければよい。なお、これとは異なり、設定示唆演出を実行したか否かに関わらず共通のキャラクタ画像を返却防止報知および注意喚起表示に合わせて表示してもよい。

10

【0405】

大当り遊技状態終了後は、確変状態に制御される。そして、遊技者により延長操作が行われていることから、15回の可変表示が終了するまで、図9-9（I）に示すように特別背景を表示する。なお、特別演出としてのエフェクト画像については表示されず、キャラクタ画像のみとなっているが、エフェクト画像についても合わせて表示するようにしてもよい。また、特徴部063AKでは、図9-9（I）に示すように、残回数表示として15個のメモリ表示が行われ、可変表示が終了する毎に1つつメモリ表示が消灯するようになっている。図示する例では、大当り遊技状態終了後、3回目の可変表示が行われている状態の例を示している。

20

【0406】

なお、この実施の形態における特徴部063AKでは、遊技者による操作が行われた場合に、大当り遊技状態の終了後に所定回（15回）の可変表示において特別背景を表示して、態様1に対応するキャラクタ表示を延長させる例を示したが、遊技者の操作によらず、必ず所定回（15回）の可変表示において特別背景が表示されるようにしてもよい。これによれば、態様1の設定示唆演出が実行されたこと、すなわち出玉率が高い設定値（有利な設定値）に設定されていることを示唆する表示が長い期間行われることとなり、他の遊技者に対するアピールができ、当該パチンコ遊技機1の遊技者に優越感を与えることができる。また、これに加え、遊技者による操作が行われた場合は、15回の可変表示ではなく、30回の可変表示において（+15回されて）特別背景が表示されるようにしてもよい。また、例えば、遊技者による操作タイミングが遅いほど、特別背景が表示される可変表示の回数が多くなるなど、延長操作表示期間中のいずれのタイミングで操作されたかにより特別背景が表示される可変表示回数が異なってもよい。これによれば、より長い期間特別背景が表示されることへの遊技者の興味を集めることができる。また、例えば、延長操作表示期間中に存在する複数の特定タイミングに合わせて操作した場合に、特別背景が表示される可変表示回数が多くなるようにしてもよい。また、例えば、複数の特定タイミングのうち、第1特定タイミングで操作した場合に+10回、第2特定タイミングで操作した場合にさらに+10回など、複数の特定タイミングに合わせて操作した回数に応じて特別背景が表示される可変表示回数が増えるようにしてもよい。さらに、特定タイミング以外での操作により、特別背景が表示される可変表示回数が減少する（例えば-1回など）ようにしてもよい。これによれば、特定タイミングにおいて操作しようという遊技者の意欲を高めることができる。

30

40

【0407】

以上、本実施の形態の特徴部063AKにおけるパチンコ遊技機1においては、高い設定値に設定されている場合に決定される割合の高い態様1の設定示唆演出と、低い設定値に設定されている場合に決定される割合の高い態様2の設定示唆演出とのうち、図9-8に示すように、態様1の設定示唆演出を、態様2の設定示唆演出よりも長い期間実行する（T5よりもT2の方が長い）。これによれば、有利な設定値であることを示唆する態様1の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

50

【0408】

また、特徴部063AKでは、設定示唆演出をエンディング演出内で実行するとともに、態様1と態様2とで異なるキャラクタを表示する。これによれば、有利な設定値であることを示唆する態様1の設定示唆演出が行われたことを遊技者が見逃すことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0409】

特徴部063AKにおけるエンディング演出の実行期間は、図9-8に示すように、態様1の設定示唆演出を実行する場合も、態様2の設定示唆演出を実行する場合も、いずれも共通の実行期間である。これによれば、設定示唆演出の態様によりエンディング演出の実行期間を変更する必要がなく、主基板11の側の制御負担を軽減することができる。

10

【0410】

また、特徴部063AKでは、図9-8(B)に示すように、返却防止報知および注意喚起表示の期間を延長させることで、態様1の設定示唆演出が実行された場合と態様2の設定示唆演出が実行された場合の実行期間の差分を調整している。返却防止報知の実行期間が延長されることで、遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れを防止することができる。また、注意喚起表示として、のめり込み防止表示の期間が延長されることで、遊技に対するのめり込みを低減させることができる。

【0411】

特徴部063AKでは、エンディング演出を開始してから、準備演出の実行期間である特定期間経過後に設定示唆演出を実行する。準備演出としての期間経過後に設定示唆演出が実行されることから、エンディング演出の開始に合わせて設定示唆演出を実行するよりも、設定示唆演出の態様に注目させやすくすることができる。

20

【0412】

また、特徴部063AKにおける準備演出の期間は、図9-8に示すように、設定示唆演出の実行期間よりも短くなっている($T1 < T5 < T2$)。したがって、準備演出の実行期間である特定期間経過後に、当該特定期間よりも長い期間の設定示唆演出が実行される。これによれば、設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

【0413】

また、特徴部063AKでは、延長操作表示を行い、当該延長操作表示期間内に遊技者による操作が行われた場合に、当該大当り遊技状態の終了後に実行される15回の可変表示において、特別背景として、態様1の設定示唆演出に対応するキャラクタの画像を表示する。これによれば、大当り遊技状態の終了後も態様1の設定示唆演出が実行されたことを把握することができる。

30

【0414】

さらに、特徴部063AKでは、態様1の設定示唆演出を実行した場合に、合わせて特別演出を実行する。当該特別演出は、態様1に対応するキャラクタの周囲にエフェクト画像を表示する演出であり、態様2の設定示唆演出の実行時には実行されない演出である。そのため、態様1の設定示唆演出の把握を容易にすることができる。また、特徴部063AKでは、特別演出として、大当り遊技状態に制御されるときに出力される音と同じ音である特別音を出力してもよく、これによれば、態様1の設定示唆演出の把握を容易にすることができる。

40

【0415】

(特徴部063AKの変形例)

上記実施の形態の特徴部063AKでは、設定示唆演出の態様として、態様1と態様2の態様が用意され、態様1は有利な設定値に設定されている場合に決定される割合が高い態様である例を示したが、例えば、態様1の設定示唆演出は、有利な設定値に設定されていることが確定する態様の設定示唆演出であってもよい。なお、有利な設定値とは、上述したように出玉率が高い設定値を言い、いわゆるセーフ球の数を発射球の数で割った値を100倍したベース値が100以上となる設定値(例えば設定値4以上など)を言う。これによれば、有利な設定値であることが確定する態様1の設定示唆演出を遊技者が見逃す

50

ことを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0416】

また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、延長操作表示としてプッシュボタン31Bの画像を表示する例を示した(図9-9(E)参照)が、これに加え、遊技者による操作を有効に受け付け可能な操作有効期間を、遊技者が視認できるよう表示してもよい。この場合、操作有効期間は、例えばメータ表示であってもよいし、カウントダウン表示であってもよい。また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、返却防止報知および注意喚起表示を同時に行う例を示したが、返却防止報知および注意喚起表示を交互に繰り返し表示したり、図9-8におけるT4の期間のうち、前半を返却防止報知、後半を注意喚起表示、としてもよい。

10

【0417】

また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、返却防止報知および注意喚起表示の期間を、態様1の設定示唆演出が行われた場合と態様2の設定示唆演出が行われた場合とで異なる期間とすることでエンディング演出自体の実行期間を調整する例(図9-8のT3およびT6)を示したが、これに加え、次回モード報知の期間(図9-8のT4)を含めて調整するようにしてもよい。なお、返却防止報知および注意喚起表示の期間のうち、いずれか一方をT6とし、他方の期間はT3としてもよい。

【0418】

また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、大当たり遊技状態の終了後に行われる15回の可変表示において、特別背景を表示する(延長表示を行う)ことにより、態様1の設定示唆演出が実行されたことを遊技者に視認可能とするとともに、エンディング演出中に当該態様1の設定示唆演出に対応する画像の撮影ができなかった遊技者に対して再度撮影可能とする例を示したが、これは一例である。大当たり遊技状態の終了後に、態様1の設定示唆演出が行われたことが遊技者に認識可能(画像や動画として撮影可能)であれば、当該延長表示の態様は特別背景に限定されず、例えば、保留表示を、当該態様1のキャラクタの態様としたり、態様1の設定示唆演出が行われたことに対応する特別な予告演出が実行されたり、飾り図柄が通常時とは異なり態様1のキャラクタが付加されている態様としてもよい。また、遊技者の操作タイミングによって、これらのいずれかの態様となるかを選択可能としてもよい。これによれば、遊技者の所望する態様にて延長表示が可能となるため、遊技興趣を向上させることができる。また、遊技者の操作タイミングに関わらず、いずれの態様にて延長表示を行うかを選択可能としてもよいし、抽選で決定されるようにしてもよい。また、遊技者による操作が行われた場合であっても、例えば十字キーやスティックコントローラ31Aに対する操作により、延長表示を行うか否かを再度選択可能としてもよい。

20

30

【0419】

また、上記実施の形態の特徴部063AKでは、態様1および態様2の設定示唆演出をエンディング演出中に実行する例を示したが、これは一例である。態様1の設定示唆演出の方が、態様2の設定示唆演出よりも実行期間が長ければ、当該設定示唆演出の実行タイミングは任意であり、例えば、特定のラウンド遊技中であってもよいし、リーチ演出中などの可変表示中であってもよい。ラウンド遊技中に実行する場合には、図7のステップS176にて、可変表示中に実行する場合には、図7のステップS171の処理にて設定し、ステップS172の処理にて実行すればよい。

40

【0420】

(特徴部85AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部085AKについて説明する。本実施の形態の特徴部085AKにおけるパチンコ遊技機1では、先読予告演出として、先読み対象の可変表示よりも前に実行される可変表示から、当該先読み対象の可変表示に亘り、所定発光手段としての所定ランプを発光させることで大当たり期待度を示唆するランプ演出が行われる。そして、特徴部085AKにおけるパチンコ遊技機1では、ランプ演出を実行しているときに、先読み対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において、所定ランプが発光してい

50

るか否かに関わらず所定ランプを発光させる処理を行うとともに、先読み対象の可変表示においても、所定ランプが発光しているか否かに関わらず所定ランプを発光させる処理を行うといった特徴を有している。これにより、ランプ演出において発光すべきランプが発光していないといった不具合が生じた場合であっても、毎回の可変表示において発光対象の所定ランプについて発光処理が行われるため、ランプ演出の不具合を最低限に抑え遊技興趣の低下を防止している。以下、このような特徴を有する特徴部 085AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【0421】

図 10-1 は、特徴部 085AK におけるパチンコ遊技機 1 の画像表示装置 5 の拡大図である。図示するように、特徴部 085AK におけるパチンコ遊技機 1 の画像表示装置 5 の中央下部には、可動する役物 85AK001 が設けられており、役物 80AK001 の内部には、液晶表示装置とともに、左側の所定ランプ 85AK002（ランプ 1）、中央の所定ランプ 85AK003（ランプ 2）、右側の所定ランプ 85AK004（ランプ 3）といった 3 つの所定ランプが設けられている。なお、図示するように、液晶表示装置は、それぞれの所定ランプに対応するよう 3 つに区切られている。なお、図示する例では、可動する役物 85AK001 内に液晶表示装置が設けられている例を示しているが、役物ではなく、固定されたサブ液晶表示装置であってもよい。所定ランプは、当該サブ液晶表示装置に設けられていればよい。

【0422】

図 10-2 は、図 5 のステップ S101 において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU103 は、まず、普通入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S201）。スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 22A がオンであると判定されているなどして第 1 始動口スイッチ 22A がオンであると判定した場合（ステップ S201；Yes）、CPU103 は、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S202）。このとき、CPU103 は、RAM102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 特図保留記憶数カウンタ（第 1 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 1 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S202 において第 1 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S202；No）、CPU103 は、RAM102 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S203）。

【0423】

ステップ S201 において第 1 始動口スイッチ 22A がオフであると判定した場合（ステップ S201；No）や、ステップ S202 において第 1 特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップ S202；Yes）には、CPU103 は、普通可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 22B がオンであるか否かを判定する（ステップ S204）。スイッチ処理において第 2 始動口スイッチ 22B がオンであると判定されているなどして第 2 始動口スイッチ 22B がオンであると判定した場合（ステップ S204；Yes）、CPU103 は、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S205）。このとき、CPU103 は、RAM102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 特図保留記憶数カウンタ（第 2 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 2 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S205 において第 2 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S205；No）、CPU103 は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S2

06)。第2始動口スイッチ22Bがオンではないと判定した場合（ステップS204；No）や、第2特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップS205；Yes）には、CPU103は、始動入賞判定処理を終了する。

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0427】

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側

10

20

30

40

50

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

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

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

【0431】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップS213)。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS209で抽出した乱数値MR1~3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン(図10-5参照)を判定する処理である。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS214)。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合(ステップS214;「2」)、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS215)、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合(ステップS214;「1」)、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS216)、ステップS204に処理を進める。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0432】

図10-3は、入賞時乱数値判定処理として、図10-2のステップS213にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップS209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

10

【0433】

図10-3に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS301）。CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であると特定すればよい。

20

【0434】

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

30

【0435】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS304；Yes）、または、ステップS303の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップS303；No）、CPU103は、第1特図表示結果決定テーブルまたは第2特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップS305）。

40

【0436】

ステップS305の処理に続いて、CPU103は、乱数値MR1が大当たり決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS307）。CPU103は、例えば、大当たり決定範囲に含まれる個々の決定値と、図10-2に示すステップS209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合

50

致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値MR1が大当り決定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

【0437】

なお、ステップS307の処理において、例えば、CPU103は、ステップS210で特図保留記憶部に格納した乱数値MR1を読み出し、読み出した乱数値MR1を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU103は、ステップS210とは別に乱数値MR1をRAM102の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）やCPU103の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値MR3についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくともよい。

【0438】

ステップS307の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップS307；Yes）、CPU103は、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（ステップS308）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【0439】

ステップS308の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図10-6参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS309）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0440】

図10-6に示す変動パターン決定テーブルでは、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは、図10-6の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていればよい。決定割合は、乱数値MR3が取り得る値の全範囲（1～900）を100とした割合である。例えば、図10-6（A）に示すように、大当り種別が確変／非確変の場合、変動パターンPB1-1の決定割合は5で、変動パターンPB1-2の決定割合は25で、変動パターンPB1-3の決定割合は70であるため、変動パターンPB1-1には乱数値MR3と比較される決定値1～45（5%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB1-2には乱数値MR3と比較される決定値46～270（25%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB1-3には乱数値MR3と比較される決定値271～900（70%の範囲）が割り当てられる。このような決定値の割り当ては、決定割合を記載した他のテーブルについても同様である。

【0441】

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

【0442】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップS310；Yes）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（

10

20

30

40

50

図10-6(B)参照)を選択して使用テーブルに設定する(ステップS312)。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0443】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合(ステップS310;No)、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブル(図10-6(C),(D)参照)を選択して使用テーブルに設定する(ステップS311)。具体的には、ステップS301で特定した現在の遊技状態が非時短状態(低ベース状態)である場合(時短フラグがオフ状態のとき)には、図10-6(C)のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定し、ステップS301で特定した現在の遊技状態が時短状態(高ベース状態)である場合(時短フラグがオン状態のとき)には、図10-6(D)のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定する。ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド(当該記憶数に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップS307の判定結果が大当り決定範囲内であるときには(ステップS307;Yes)、可変表示結果の判定結果が「大当り」であることを指定するコマンド(「大当り」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS307の判定結果が小当り決定範囲内であるときには(ステップS310;Yes)、可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを指定するコマンド(「小当り」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS310の判定結果が小当り決定範囲で

ないときには（ステップS310；No）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS303の判定結果が始動口バッファ値＝1であるときには（ステップS304；No）、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド）とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS313で変動パターンを判定した場合には判定結果となる変動パターンを指定するコマンド（判定結果である変動パターンに対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS304の判定結果が始動口バッファ値＝1（ステップS304；No）であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド）とすればよい。

10

【0447】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップS209で抽出した乱数値MR1～3に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図10-6参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS302の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップS303の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップS304の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS305などの処理を実行せずにステップS314の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

20

【0448】

図10-4は、図5に示すステップS111において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS261）。大当たりフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。ステップS261の処理において大当たりフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS261；No）、CPU103は、小当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS263）。小当たりフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS263；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「小当たり」となる小当たり時に対応した変動パターンを決定する（ステップS264）。一方、小当たりフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS263；No）、CPU103は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを、保留記憶数に応じて決定する（ステップS265）。

30

40

【0449】

図10-5は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

【0450】

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

50

【0451】

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

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

図10-4に示すステップS262の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図10-6（A）に示す大当たり変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時の変動パターンが決定される。一例として、大当たり変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、図10-6（A）では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0456】

図10-4に示すステップS264の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図10-6（B）に示す小当たり変動パターン決定テーブルを用いて、小当たり時の変動パターンが決定される。一例として、小当たり変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、小当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、なお、図10-6（B）では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0457】

図10-4に示すステップS265の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図10-6(C)、(D)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。遊技状態が非時短状態(時短フラグがオフ)であるときには、CPU103は、図10-6(C)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態(時短フラグがオン)であるときには、CPU103は、図10-6(D)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定(選択)すればよい。なお、図10-6(C)、(D)では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

10

【0458】

図10-6に示すように、大当り(確変/非確変)時には、スーパーリーチBを実行する変動パターンPB1-3の決定割合が最も高くなっており、スーパーリーチAの変動パターンPB1-2、ノーマルリーチの変動パターンPB1-1の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、非リーチの変動パターンPA1-1(PA1-2を含む)の決定割合が最も高くなっており、ノーマルリーチの変動パターンPA2-1、スーパーリーチAの変動パターンPA2-2、スーパーリーチBの変動パターンPA2-3の順に決定割合が徐々に低くなっている。このことから、スーパーリーチBが実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当り」となる。そして、スーパーリーチA、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当り」となる割合(いわゆる、大当り期待度)が下がっていく。すなわち、スーパーリーチのリーチ演出を行う可変表示の方が、リーチ演出を行わない可変表示よりも可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。換言すると、可変表示の期間(可変表示時間)が長い方が、可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。

20

【0459】

また、図10-6に示すように、大当り(突確)時には、突確/小当りリーチの変動パターンPC1-2の決定割合が非リーチの変動パターンPC1-1の決定割合よりも高くなっている。一方、小当り時には、非リーチの変動パターンPC1-1の決定割合が突確/小当りリーチの変動パターンPC1-2の決定割合よりも高くなっている。このことから、突確/小当りリーチの変動パターンPC1-2が実行されたときは、可変表示結果が「大当り(突確)」になりやすく、非リーチの変動パターンPC1-1が実行されたときには、可変表示結果が「小当り」になりやすい。

30

【0460】

図10-4のステップS262、S264、S265のいずれかの処理を実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間(変動時間ともいう)を設定する(ステップS266)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図10-5に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。CPU103は、ステップS262、S264、S265の各処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

40

【0461】

ステップS266の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用い

50

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

【0462】

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

【0463】

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

【0464】

次に、この実施の形態における特徴部085AKの演出制御基板12における処理について説明する。図10-7は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS401）。

【0465】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマ

ンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド)を、RAM 122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド(第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド)を、RAM 122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

【0466】

図10-8(A)は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値(例えば、4)に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域(保留表示番号1~4のそれぞれに対応する領域)が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部085AKにおける第1始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている(第2始動入賞時コマンドバッファについても同様)。

10

【0467】

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

20

【0468】

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

30

【0469】

また、第1始動入賞時コマンドバッファには、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域として、後述する点灯パターンを格納するための格納領域が設けられている。点灯パターンとは、所定ランプをいずれのタイミングで発光させるかのパターンを示す型である。図10-8(A)に示す例における保留表示番号「0」~「4」に対応する点灯パターンには、それぞれ「PT4-3-01」、「0」、「0」、「0」、「0」が格納されている。「PT4-3-01」は、後述するように、保留記憶数(保留数)が「4」であるときに決定された点灯パターンであり、入賞時、1回目の変動中、2回目の変動中、の3回で3つの所定ランプを発光させるパターンである。なお、点灯パターンが「0」の場合には、点灯パターンが設定されておらず、ランプ演出が実行されない。なお、図示は省略しているが、図10-8(A)に示す第1始動入賞時コマンドバッファには、いずれの発光態様(図10-15参照)であるかを示す情報を格納する領域も設けられている(図10-8(B)に示す第2始動入賞時コマンドバッファも同様)。

40

【0470】

また、図10-8(B)は、第2始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保留記憶数の最大値(例えば、4)に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領

50

域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第1始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部085AKにおける第2始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

【0471】

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

10

【0472】

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

20

【0473】

また、第2始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図10-8(B)に示す例では、保留表示番号「0」～「4」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

【0474】

図10-7に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS401；No）、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS403）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップS403；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン／オフ状態を切り替える（ステップS404）。

30

【0475】

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

40

50

び時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグとともにオフ状態にする。

【0476】

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

【0477】

ここで、図10-9を参照して、コマンド解析処理において各演出制御コマンドの受信に応じて実行される処理について説明する。図10-9に示す「処理内容」の項目に示された内容は、例えば、ステップS405において実行される処理である。また、「処理内容」の項目に示されたステップ番号は、図10-7に示すフローチャート中のステップ番号を示し、該当するステップ処理が実行されることを意味する。また、「処理内容」の項目に示された各受信フラグや、各格納領域は、RAM122の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることを意味する。

【0478】

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

【0479】

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

【0480】

図10-10は、図7に示すステップS161の先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図10-10に示す先読予告設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ085AKS001）。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ085AKS001；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した始動入賞時コマンドが、低ベース状態で受信した第1保留記憶数加算指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2保留記憶数加算指定コマンド、のいずれかであるか否かを判定する（ステップ085AKS002）。本実施の形態では、ステップ085AKS002の処理が実行されることによって、低ベース状態では第1始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに先読予告演出（ランプ演出）が実行可能となり、高ベース状態では第2始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに先読予告演出（ランプ演出）が実行可能になる。なお、高ベース状態では、役物85AK001を図10-1に示す位置から上部（画像表示装置5の上）へ移動させ、ランプ演出とは異なる演出を実行するようにしてもよい。すなわち、高ベース状態ではランプ演出の実行を制限してもよい。そして、低ベース状態となったときに、再度図10-1に示す位置に役物85AK001を戻し、ランプ演出を実行可能とすればよい。

【0481】

低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれかであると判定した場合（ステップ085AKS002；Yes）、演出制御用CPU120は、当該入賞した始動入賞口に対応する保留記憶数が2以上であるか否かを判定する（ステップ085AKS003）。保留記憶数が2以上である場合（ステップ085AKS003；Yes）、演出制御用CPU120は、ランプ演出の実行中であることを示すランプ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085AKS004）。ランプ演出フラグは、RAM122の所定領域に設けられていればよく、後述するステップ085AKS009にてオン状態にセットされた後、ランプ演出の終了により（後述するステップ085AKS034）

オフ状態にクリアされる。なお、この実施の形態における特徴部 085AK では、当該ランプ演出フラグがオン状態にセットされたことをもってランプ演出の実行が開始され、ランプ演出フラグがオフ状態にクリアされたことをもってランプ演出の実行が終了したとしている。

【0482】

ランプ演出の実行中でない場合、すなわちランプ演出フラグがオフ状態である場合（ステップ 085AKS）、演出制御用 CPU120 は、ランプ演出の実行有無とランプ点とランプ点灯数を図 10-11 に示すランプ点灯数決定テーブルを参照して決定割合に従い、可変表示結果に応じて決定する。なお、ランプ点灯数は、左側の所定ランプ 85AK002（ランプ 1）、中央の所定ランプ 85AK003（ランプ 2）、右側の所定ランプ 85AK004（ランプ 3）、の 3 つの所定ランプのうち、発光させる所定ランプの数のことを言う。なお、演出制御用 CPU120 は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

【0483】

図 10-11 に示すランプ点灯数決定テーブルは、ランプ演出の実行有無と、実行する場合に発光させる所定ランプの数を決定するために参照されるテーブルである。ランプ点灯数決定テーブルは、図 10-11 に示すように、可変表示結果（大当り種別および変動パターンを含む）ごとに、ランプ演出を実行しない「実行なし」と、ランプ演出を実行する場合の点灯数である「1 つ」～「3 つ」とに、それぞれ決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当り」、「上記以外」に区分され、「実行なし」、「1 つ」、「2 つ」、「3 つ」のそれぞれに異なる決定割合が割り当てられている。なお、図示するように、特徴部 085AK では、ランプ演出において発光するランプの数が多いほど（ランプ点灯数が多いほど）大当り期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、図示する例では、可変表示結果が「大当り」となる場合に、点灯数が「1 つ」について決定割合が割り当てられていない。したがって、点灯数が「2 つ」以上となることに対する遊技者の期待感を煽ることができる。なお、可変表示結果が「大当り」となる場合に、発光するランプの数が多いほど（ランプ点灯数が多いほど）大当り期待度が高くなるように決定割合が割り当てられていれば、点灯数が「1 つ」についても決定割合を割り当ててもよい（「0」でなくてもよい）。

【0484】

図 10-10 に戻り、ステップ 085AKS005 の処理を実行した後、演出制御用 CPU120 は、ステップ 085AKS005 にてランプ演出を実行すると決定したか否かを判定する（ステップ 085AKS006）。ランプ演出を実行すると決定した場合（ステップ 085AKS006；Yes）、演出制御用 CPU120 は、ステップ 085AKS005 で決定したランプ点灯数および第 1 特図保留記憶数指定コマンドと第 2 特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数にしたがって、点灯パターンを決定する（ステップ 085AKS007）。なお、保留記憶数は、第 1 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 1 特図保留記憶数指定コマンドを、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 2 特図保留記憶数指定コマンドを参照することにより特定すればよい。ステップ 085AKS007 の処理では、図 10-12～図 10-14 に示す点灯パターン決定テーブルを参照して、点灯パターンを決定する。点灯パターンは、発光対象のランプを点灯させるタイミングを定めたパターンである。ステップ 085AKS007 にて決定された点灯パターンは、図 10-8（A）に示す第 1 始動入賞時コマンドバッファ内または、図 10-8（B）に示す第 2 始動入賞時コマンドバッファ内の点灯パターンの格納領域に格納される。なお、当該点灯パターンが決定されることで、ランプ演出期間として、所定ランプを点灯させるタイミングと所定ランプを消灯させるタイミングとが決定される。

【0485】

図10-12～図10-14に示す点灯パターン決定テーブルは、上述したように、ランプ演出において発光対象となる所定ランプをいずれのタイミングで点灯させるかを示す点灯パターンを決定するために参照されるテーブルである。点灯パターン決定テーブルは、保留数（保留予告演出の予告対象である保留記憶の保留表示番号）およびランプ点灯数に応じて区分されている。具体的には、「4」～「2」の保留数の別、および、「1つ」～「3つ」といった所定ランプの点灯数に応じて点灯パターン決定テーブルは区分されている。また、保留数および所定ランプの点灯数により区分された各点灯パターン決定テーブルでは、「大当たり」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当たり」、「その他」といった可変表示結果ごとに、所定ランプの点灯数に応じて設定された点灯パターンに、異なる決定割合が割り当てられている。また、特徴部085AKでは、所定ランプを発光させるタイミングとして、先読み予告の対象（ターゲット）となる入賞が発生した時を示す「入賞時」と、当該ターゲットの可変表示中である「ターゲット変動中」と、「入賞時」から「ターゲット変動中」までの複数回の変動中（保留記憶数によって異なる）と、といったタイミングが設けられている。なお、例えば「1回目の変動中」のタイミングは、ターゲットが入賞してから1回目に行われた可変表示のこと、すなわち、保留表示が1回シフトして実行された可変表示のことを指し、入賞時の可変表示を含まない。

【0486】

図10-12（A）～図10-12（C）は、保留記憶数（保留数）が「4」のとき（ランプ演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「4」のとき）に参照される点灯パターン決定テーブルである。

【0487】

図10-12（A）は、所定ランプの点灯数が3つ（点灯数：3）である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-12（A）に示すように、保留記憶数が「4」であり、点灯数が「3」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」、「2回目変動中」、「3回目変動中」、「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちの3つのタイミングにて1つずつ所定ランプが点灯するように点灯パターンが設定されている（図示を省略しているパターンもある）。図示するように、特徴部085AKでは、決定された点灯数の点灯が早いタイミングで行われた方が、遅いタイミングで点灯した場合よりも大当たり期待度が高くなるよう、決定割合が割り当てられている（以下同様）。なお、これとは反対に、遅いタイミングで決定された点灯数の点灯が行われた方が早いタイミングで点灯した場合よりも大当たり期待度が高くなるよう設定してもよい。また、図示する例では、所定ランプが1つのタイミングで1つ点灯する例を示しているが、複数の所定ランプが1つのタイミングで点灯する点灯パターン（例えば図10-14など）があってもよい（以下同様）。これによれば、所定ランプが点灯するタイミングに対する遊技者の注目を集めることができる。

【0488】

図10-12（B）は、所定ランプの点灯数が2つ（点灯数：2）である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-12（B）に示すように、保留記憶数が「4」であり、点灯数が「2」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」、「2回目変動中」、「3回目変動中」、「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちの2つのタイミングにて1つずつ所定ランプが点灯するように点灯パターンが設定されている（図示を省略しているパターンもある）。

【0489】

図10-12（C）は、所定ランプの点灯数が1つ（点灯数：1）である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-12（C）に示すように、保留記憶数が「4」であり、点灯数が「1」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」、「2回目変動中」、「3回目変動中」、「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングにて所定ランプが1つ点灯するように点灯パターンが設定されている（図示を省略しているパターンもある）。

【0490】

図10-13(A)～図10-13(C)は、保留記憶数(保留数)が「3」のとき(ランプ演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「3」のとき)に参照される点灯パターン決定テーブルである。

【0491】

図10-13(A)は、所定ランプの点灯数が3つ(点灯数:3)である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-13(A)に示すように、保留記憶数が「3」であり、点灯数が「3」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」、「2回目変動中」、「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちの3つのタイミングにて1つずつ所定ランプが点灯するように点灯パターンが設定されている(図示を省略しているパターンもある)。

10

【0492】

図10-13(B)は、所定ランプの点灯数が2つ(点灯数:2)である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-13(B)に示すように、保留記憶数が「3」であり、点灯数が「2」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」、「2回目変動中」、「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちの2つのタイミングにて1つずつ所定ランプが点灯するように点灯パターンが設定されている(図示を省略しているパターンもある)。

【0493】

図10-13(C)は、所定ランプの点灯数が1つ(点灯数:1)である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-13(C)に示すように、保留記憶数が「4」であり、点灯数が「1」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」、「2回目変動中」、「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングにて所定ランプが1つ点灯するように点灯パターンが設定されている(図示を省略しているパターンもある)。

20

【0494】

図10-14(A)～図10-14(C)は、保留記憶数(保留数)が「2」のとき(ランプ演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「2」のとき)に参照される点灯パターン決定テーブルである。

【0495】

図10-14(A)は、所定ランプの点灯数が3つ(点灯数:3)である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-14(A)に示すように、保留記憶数が「2」であり、点灯数が「3」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」、「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちの3つのタイミングにて1つずつ所定ランプが点灯する点灯パターンと、これら3つのタイミングのうちの2つのタイミングにおいて、1つと2つ点灯するパターン(先に1つ点灯するパターンもあれば、先に2つ点灯するパターンもあってよい)と、これら3つのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングで3つ点灯するパターンと、が設定されている(図示を省略しているパターンもある)。なお、図示する例では、1つずつ順番に点灯するパターンの方が、一気に3つ点灯するパターンよりも大当たり期待度が高くなるよう決定割合が割り当てられている例を示しているが、これとは反対に、一気に3つ点灯するパターンの方が、大当たり期待度が高くなるよう決定割合を割り当ててもよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【0496】

図10-14(B)は、所定ランプの点灯数が2つ(点灯数:2)である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-13(B)に示すように、保留記憶数が「2」であり、点灯数が「2」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」、「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちの2つのタイミングにて1つずつ所定ランプが点灯する点灯パターンと、いずれか1つのタイミングで2つ点灯する点灯パターンと、が設定されている(図示を省略しているパターンもある)。図示する例では、1つずつ順番に点灯するパターンの方が、一気に2つ点灯するパターンよりも大当たり期待度が高く

50

なるよう決定割合が割り当てられている例を示しているが、これとは反対に、一気に2つ点灯するパターンの方が、大当たり期待度が高くなるように決定割合を割り当ててもよい。また、一気に2つ点灯する場合には、遅いタイミングで点灯するほど大当たり期待度が高くなるように決定割合を割り当ててもよい。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。

【0497】

図10-13(C)は、所定ランプの点灯数が1つ(点灯数:1)である場合に参照される点灯パターン決定テーブルである。図10-13(C)に示すように、保留記憶数が「2」であり、点灯数が「1」であることから、「入賞時」、「1回目変動中」「ターゲット変動中」のそれぞれのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングにて所定ランプが1つ点灯するように点灯パターンが設定されている(図示を省略しているパターンもある)。

【0498】

なお、図10-12~図10-14における点灯パターンの点灯タイミングのうち、「入賞時」のタイミングは、遊技媒体が始動入賞口に入賞して保留表示が行われるタイミングであればよい。また、図10-12~図10-14における点灯パターンの点灯タイミングのうち、「1回目変動中」~「3回目変動中」のタイミングや、「ターゲット変動中」のタイミングについては、それぞれの可変表示に対応する変動パターンに応じて、当該可変表示中の複数タイミングからいずれかのタイミングを抽選により決定すればよい。なお、予め定められたタイミング(例えば、変動開始直後のタイミング)であってもよい。この実施の形態における特徴部085AKでは、図10-10のステップ085AKS007の処理にて点灯パターンが決定されることにより、「1回目変動中」~「3回目変動中」のタイミングや、「ターゲット変動中」のタイミングについて、それぞれの可変表示に対応する変動パターンに応じて、当該可変表示中の複数タイミングからいずれかのタイミングが決定される。

【0499】

図10-10に示すステップ085AKS007にて点灯パターンを決定した後、演出制御用CPU120は、左側の所定ランプ85AK002(ランプ1)、中央の所定ランプ85AK003(ランプ2)、右側の所定ランプ85AK004(ランプ3)といった3つの所定ランプをいずれの順番で、いずれの発光色にて発光させるかを示す発光態様を決定する(ステップ085AKS008)。具体的に、ステップ085AKS008では、図10-15に示す決定割合に従って、可変表示結果に応じて発光態様を「態様A」または「態様B」のいずれかに決定する。図示するように、「態様A」は、左側の所定ランプ85AK002(ランプ1)、右側の所定ランプ85AK004(ランプ3)、中央の所定ランプ85AK003(ランプ2)、といった順番に発光させる発光態様であり、「態様B」は、右側の所定ランプ85AK004(ランプ3)、左側の所定ランプ85AK002(ランプ1)、中央の所定ランプ85AK003(ランプ2)、といった順番に発光させる発光態様である。図示する例では、「態様A」の発光態様の方が「態様B」の発光態様よりも大当たり期待度が高くなっている。これによれば、複数の所定ランプがどのような順番で発光するかといった発光態様に注目させることができる。なお、「態様B」の方が「態様A」よりも大当たり期待度が高くなるように決定割合を割り当てるようにしてもよい。また、所定ランプの点灯数が「3」の場合は、図示する点灯順序の3番目まで点灯し(発光させ)、点灯数が「2」の場合は、図示する点灯順序の2番目まで点灯し(発光させ)、点灯数が「1」の場合は、図示する点灯順序の1番目まで点灯すればよい(発光させればよい)。

【0500】

また、特徴部085AKでは、図示するように、3番目まで点灯する場合に、「態様A」である場合も「態様B」である場合にも、中央の所定ランプ85AK003(ランプ2)が最後に点灯するようになっている。また、特徴部085AKでは、それぞれの所定ランプの点灯に合わせて、対応する液晶表示装置に所定画像が表示される。具体的には、左

側の所定ランプ 85AK002（ランプ 1）の発光に合わせて、当該ランプ 1 に対応する液晶表示装置に所定画像が表示されるといったように、所定ランプの発光色と同じ色の所定画像が、所定ランプの発光に合わせて表示される。これによれば、演出効果を高めることができる。さらに、特徴部 085AK では、「態様 A」と「態様 B」とで点灯順序が異なる他、同じ所定ランプであっても発光色が異なるよう設定されており、最後に点灯する中央の所定ランプ 85AK003（ランプ 2）についてのみ、共通の発光色となっている。具体的に「態様 A」の発光態様の場合、ランプ 1 を「青」で発光させた後、ランプ 3 を「緑」で発光させ、最後にランプ 2 を「赤」で発光させる（態様する液晶表示装置に表示される所定画像の色についても同様）。一方、「態様 B」の発光態様の場合、ランプ 3 を「黄色」で発光させた後、ランプ 1 を「橙色」で発光させ、最後にランプ 2 を「赤」で発光させる（態様する液晶表示装置に表示される所定画像の色についても同様）。これによれば、点灯順序だけでなく発光色に対する遊技者の注目を集めることができる。図 10-10 のステップ 085AKS008 では、所定ランプの発光色とその点灯順序（発光させる順番）を決定する。なお、この実施の形態における特徴部 085AK では、左側の所定ランプ 85AK002（ランプ 1）、中央の所定ランプ 85AK003（ランプ 2）、右側の所定ランプ 85AK004（ランプ 3）といった 3 つの所定ランプについて、点灯する順序、発光色が異なる例を示しているが、所定ランプは 3 つに限られず、5 つなど、より多く設けられ、それぞれの点灯順序および発光色が異なるようにしてもよい。また、所定ランプは 1 つであり、その点灯タイミングや発光色が異なるようにしてもよい。さらに、この実施の形態における特徴部 085AK の発光態様は、発光色が異なる 2 つの発光態様がある例を示しているが、その他にも、所定ランプを点滅させる発光態様や、点滅の早さが異なる複数の発光態様が含まれていてもよい。その他、この実施の形態における特徴部 085AK では、「態様 A」の発光態様であっても、「態様 B」の発光態様であっても、いずれも中央の所定ランプ 85AK003（ランプ 2）を最後に発光させる例を示したが、最後に発光させる所定ランプが中央の所定ランプ 85AK003（ランプ 2）でない発光態様、すなわち、法則外れの発光態様があってもよい。この場合、当該法則外れの発光態様の場合には、他の発光態様よりも大当たり期待度が高くなっていけばよい。さらに、最後に発光させる所定ランプは中央の所定ランプ 85AK003（ランプ 2）であるものの、「赤」でない発光態様があってもよい（例えば「虹色」）。この場合にも、他の発光態様よりも大当たり期待度が高くなっていけばよい。

【0501】

図 10-10 に示すステップ 085AKS008 にて発光態様を決定した後、演出制御用 CPU 120 は、ランプ演出フラグをオン状態にセットする（ステップ 085AKS009）。

【0502】

ステップ 085AKS009 の処理を実行した後、ステップ 085AKS002 にて低ベース状態で受信した第 1 始動入賞口指定コマンド、および、高ベース状態で受信した第 2 始動入賞口指定コマンド、のいずれでもないと判定した場合（ステップ 085AKS002；No）、ステップ 085AKS003 にて保留記憶数が 2 未満である場合（ステップ 085AKS003；No）、ステップ 085AKS004 にてランプ演出フラグがオンであると判定した場合（ステップ 085AKS004；Yes）、または、ステップ 085AKS006 にてランプ演出を実行しないと決定した場合（ステップ 085AKS006；No）、演出制御用 CPU 120 は、第 1 保留表示または第 2 保留表示を表示する（ステップ 085AKS010）。なお、ステップ 085AKS010 の処理では、ステップ 085AKS007 にて決定した点灯パターンとして、「入賞時」のタイミングで所定ランプを発光させる点灯パターンである場合には、保留表示に合わせて発光対象の所定ランプを発光させる処理を行う。

【0503】

ステップ 085AKS010 の処理を実行した後、または、ステップ 085AKS001 において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 085AKS

001; No)、演出制御用CPU120は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ085AKS011)。演出制御用CPU120は、例えば、第1変動開始指定コマンド受信フラグまたは第2変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ085AKS011; No)、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理を終了する。

【0504】

一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップ085AKS011; Yes)、演出制御用CPU120は、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ085AKS012)。受信した変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第1変動開始指定コマンドであると判定した場合(ステップ085AKS012; No)、演出制御用CPU120は、「2」～「4」に対応する各第1保留表示の表示位置を1つつ右方向に移動(シフト)させる(ステップ085AKS013)。

【0505】

ステップ085AKS013の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つつシフトさせてから(ステップ085AKS014)、先読予告設定処理を終了する。なお、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容については、ステップS172の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。

【0506】

ステップ085AKS012の処理において、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであると判定した場合(ステップ074AKS012; Yes)、演出制御用CPU120は、「2」～「4」に対応する各第2保留表示の表示位置を1つつ左方向に移動(シフト)させる(ステップ085AKS015)。

【0507】

ステップ085AKS015の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つつシフトさせてから(ステップ085AKS016)、先読予告設定処理を終了する。なお、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容については、ステップS172の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。

【0508】

図10-16は、図7のステップS171において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド(表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS551)。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合(ステップS551; Yes)、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンド(変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン(PA1-1、PA1-2、PC1-1)であるか否かを判定する(ステップS552)。

【0509】

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

10

20

30

40

50

ータを抽出し、ROM 121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

【0510】

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

10

【0511】

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

20

【0512】

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

30

【0513】

ステップS553、S554、S556、S557の処理のいずれかを実行した後、演出制御用CPU120は、点灯消灯制御処理を実行する（ステップ085AKS021）。点灯消灯制御処理は、図10-10のステップ085AKS007およびステップ085AKS008にて決定された点灯パターンおよび発光態様にしたがって、点灯対象の所定ランプを点灯させ、消灯対象の所定ランプを消灯させる制御を行う処理であり、可変表示を開始する度に行われる。これは、点灯対象の所定ランプが消灯してしまっている場合や、消灯対象の所定ランプが点灯しているなどの不具合が生じることがあり、このような場合に遊技者が混乱してしまうことため、不具合が生じた場合であっても早急にあるべき点灯パターンとなるよう、点灯消灯制御処理を実行している。なお、エラーが発生したことを報知する態様で所定ランプを点灯させた場合には、当該点灯消灯制御処理を実行しないようにしてもよい。

40

50

【0514】

図10-17は、図10-16のステップ085AKS021において実行される点灯消灯制御処理の一例を示すフローチャートである。点灯消灯制御処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、ランプ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085AKS022）。ランプ演出フラグがオンである場合（ステップ085AKS022；Yes）、演出制御用CPU120は、点灯対象の所定ランプが有るか否かを判定する（ステップ085AKS023）。ステップ085AKS023では、始動入賞時コマンドバッファに格納された点灯パターンおよび発光態様を確認することにより、点灯対象の所定ランプが有るか否かを判定すればよい。

【0515】

ステップ085AKS023にて点灯対象の所定ランプが有ると判定した場合（ステップ085AKS023）、演出制御用CPU120は、点灯対象の所定ランプを点灯させる制御を行う（ステップ085AKS024）。例えば、始動入賞時コマンドバッファに格納された点灯パターンが「PT4-3-01」であり、発光態様が「態様A」である場合であって、当該可変表示設定処理が、ターゲットの入賞から1回目の可変表示に対する可変表示設定処理であるとき（先読みの対象であるターゲットの情報が始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号「3」に格納されている状態のとき）、ステップ085AKS025では、入賞時にランプ1が「青」で発光していることから、当該ランプ1（左側の所定ランプ85AK002）を点灯対象の所定ランプとして判定して、当該ランプ1を「青」で発光させる制御（点灯させる制御）を行う。なお、「1回目変動中」のタイミングで点灯するランプ3については、後述する可変表示中処理において、点灯タイミングとなった際に点灯することとなり、当該ステップ085AKS025の処理では点灯させる制御を行わない。すなわち、ステップ085AKS025の処理では、当該点灯消灯制御処理の実行前に点灯すべき所定ランプを、点灯しているか否かに関わらず点灯させる制御を行う。

【0516】

ステップ085AKS024の処理を実行した後、または、ステップ085AKS023にて点灯対象の所定ランプがないと判定した場合（ステップ085AKS023；No）、演出制御用CPU120は、消灯対象の所定ランプが有るか否かを判定する（ステップ085AKS025）。ステップ085AKS025では、始動入賞時コマンドバッファに格納された点灯パターンおよび発光態様を確認することにより、消灯対象の所定ランプが有るか否かを判定すればよい。

【0517】

ステップ085AKS025にて消灯対象の所定ランプが有ると判定した場合（ステップ085AKS025）、または、ステップ085AKS022にてランプ演出フラグがオフであると判定した場合（ステップ085AKS025；No）、演出制御用CPU120は、消灯対象の所定ランプを消灯させる制御を行う（ステップ085AKS026）。例えば、始動入賞時コマンドバッファに格納された点灯パターンが「PT4-3-01」であり、発光態様が「態様A」である場合であって、当該可変表示設定処理が、ターゲットの入賞から1回目の可変表示に対する可変表示設定処理であるとき、ステップ085AKS025では、入賞時にランプ1が「青」で発光しており、ランプ2およびランプ3は消灯していることから、当該ランプ2およびランプ3（中央の所定ランプ85AK003、および、右側の所定ランプ85AK004）を消灯対象の所定ランプとして判定して、当該ランプ2およびランプ3を消灯させる制御を行う。すなわち、ステップ085AKS025の処理では、当該点灯消灯制御処理の実行前に消灯すべき所定ランプを、消灯しているか否かに関わらず消灯させる制御を行う。

【0518】

ステップ085AKS026の処理を実行した後、または、ステップ085AKS025にて消灯対象の所定ランプがないと判定した場合（ステップ085AKS025；No）、演出制御用CPU120は、点灯消灯制御処理を終了する。

【0519】

図10-16に示す可変表示開始設定処理の説明に戻り、ステップ085AKS021の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS560)。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS161の保留表示設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン(保留表示変化パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS559にて特定演出を実行すると判定された場合には、特定演出を実行することに対応した演出制御パターン(特定演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

10

【0520】

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

20

【0521】

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

【0522】

図10-18は、図7に示すステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図10-18に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS801)。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば、1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

30

【0523】

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

40

【0524】

ステップS803の処理を実行した後、または、ステップS802にてリーチ演出期間でないと判定した場合(ステップS802; No)、演出制御用CPU120は、ランプ演出としての所定ランプを点灯させる点灯タイミング(ランプ演出タイミング)であるか否かを判定する(ステップ085AKS031)。点灯タイミングは、上述したように、図10-10のステップ085AKS007の処理にて点灯パターンが決定されることにより決定されている。ランプ演出タイミングである場合(ステップ085AKS031; Yes)、演出制御用CPU120は、点灯対象の所定ランプを点灯(発光)させるランプ

50

演出制御を行う（ステップ085AKS032）。ステップ085AKS032では、可変表示対象の始動入賞時コマンドバッファに格納された点灯パターン、および発光態様にしたがって、点灯対象の所定ランプを点灯（発光）させる制御を行う。また、ステップ085AKS032では、点灯対象の所定ランプに対応する液晶表示装置に、所定画像を表示する。なお、当該表示される所定画像は、所定ランプの発光色と同色の画像である。例えば、始動入賞時コマンドバッファに格納された点灯パターンが「PT4-3-01」であり、発光態様が「態様A」である場合であって、当該可変表示中演出処理が、ターゲットの入賞から1回目の可変表示に対する可変表示中処理であるとき（先読みの対象であるターゲットの情報が始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号「3」に格納されている状態のとき）、ステップ085AKS032では、点灯対象の所定ランプとしてランプ3（右側の所定ランプ85AK004）を「緑」で発光させる制御を行うとともに、ランプ3に対応する液晶表示装置に「緑」の所定画像を表示する制御を行う。

10

【0525】

ステップ085AKS032の処理を実行した後、またはランプ演出タイミングでない場合（ステップ085AKS031；No）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、ミニゲームや、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップS808）、可変表示中演出処理を終了する。

【0526】

一方、ステップS801にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップS801；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS809）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS809；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。

20

【0527】

ステップS809にて図柄確定コマンドの受信があった場合（ステップS809；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS810）。

【0528】

続いて演出制御用CPU120は、ランプ演出を終了させるランプ演出終了タイミングであるか否か、すなわち、所定ランプを消灯させるタイミングであるか否かを判定する（ステップ085AKS033）。当該ランプ演出終了タイミングは、図10-10のステップ085AKS007の処理にて点灯パターンが決定されることにより決定されている。ランプ演出終了タイミングである場合（ステップ085AKS033；Yes）、演出制御用CPU120は、ランプ演出フラグをオフ状態にクリアするとともに（ステップ085AKS034）、全ての所定ランプを消灯させる制御を行う（ステップ085AKS035）。この実施の形態における特徴部085AKでは、ランプ演出終了タイミングとして、ターゲット変動の終了時をランプ演出終了タイミングとしている。

30

【0529】

ステップ085AKS035の処理を実行した後、または、ステップ085AKS033にてランプ演出終了タイミングでないと判定した場合（ステップ085AKS033；No）、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS811）。次に、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し（ステップS812）、可変表示中演出処理を終了する。

40

【0530】

続いて、図10-19および図10-20を参照して、ランプ演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図10-19および図10-20に示す例では、「PT4-3-01」の点灯パターンで、「態様A」の発光態様のランプ演出が行われ、かつ可変表示結果が「大当たり」となる場合について示している。図10-19（A）に示すように

50

、保留が保留表示H1～保留表示H3の3つ記憶されている状態で、かつ可変表示が行われている状態で遊技球が第1始動入賞口に入賞すると、図10-19（B）に示すように、新たに保留表示H4が表示されるとともに、「PT4-3-01」の点灯パターンにおける「入賞時」のタイミング、かつ「態様A」の発光態様に基づいて、左側の所定ランプ85AK002（ランプ1）が「青」で発光されるとともに、当該ランプ1に対応する液晶表示装置に青色の所定画像（図示する例では星の画像）が表示される。なお、図10-19（A）に示す可変表示の開始タイミングでは、図10-16のステップ085AKS021の処理により、ランプ1～ランプ3を消灯させる制御が行われている。

【0531】

図10-19（C）に示すように当該可変表示が終了し、図10-19（D）に示すように保留表示H1に対応する可変表示が開始されるタイミング（ランプ演出のターゲットから1回目の変動が開始されるタイミング）となると、図10-16のステップ085AKS021の処理により、ランプ1を点灯させる制御、ランプ2およびランプ3を消灯させる制御が行われ、その後、当該保留表示H1に対応する可変表示中のランプ演出タイミングとなると、図10-18のステップ085AKS032の処理により、右側の所定ランプ85AK004（ランプ3）が「緑」で発光されるとともに、当該ランプ3に対応する液晶表示装置に緑色の所定画像（図示する例では三角の画像）が表示される。なお、図示する例では、ランプ演出タイミングとして、1回目の変動中における変動開始直後のタイミングが抽選により決定された場合の例を示している。

【0532】

続いて図10-19（E）に示すように、保留表示H1に対応する可変表示が終了し、図10-19（F）に示すように保留表示H2に対応する可変表示が開始されるタイミング（ランプ演出のターゲットから2回目の変動が開始されるタイミング）となると、図10-16のステップ085AKS021の処理により、ランプ1およびランプ3を点灯させる制御、ランプ2を消灯させる制御が行われる。

【0533】

そして、図10-19（G）に示すように、リーチ状態となり、当該保留表示H2に対応する可変表示中のランプ演出タイミングとなると、図10-18のステップ085AKS032の処理により、中央の所定ランプ85AK003（ランプ2）が「赤」で発光されるとともに、当該ランプ2に対応する液晶表示装置に緑色の所定画像（図示する例では星形七角形の画像）が表示される。なお、図示する例では、ランプ演出タイミングとして、2回目の変動中におけるリーチ状態直後のタイミングが抽選により決定された場合の例を示している。

【0534】

そして、図10-20（H）に示すように、保留表示H2に対応する可変表示が終了し、図10-20（I）に示すように保留表示H3に対応する可変表示が開始されるタイミング（ランプ演出のターゲットから2回目の変動が開始されるタイミング）となると、図10-16のステップ085AKS021の処理により、ランプ1～ランプ3を点灯させる制御が行われる。その後、保留表示H3に対応する可変表示が終了すると、保留表示H4に対応する可変表示が行われ、当該開始タイミング（ランプ演出のターゲット変動が開始されるタイミング）となると、図10-16のステップ085AKS021の処理により、ランプ1～ランプ3を点灯させる制御が行われる。そして、当該保留表示H4に対応する可変表示であるターゲット変動では、図10-20（J）に示すように、大当りの可変表示結果が導出表示されるとともに、図10-18のステップ085AKS035の処理が行われることで、図10-20（K）に示すように、ランプ1～ランプ3の全ての所定ランプが消灯され、ランプ演出が終了する。なお、所定ランプに対応する液晶表示装置に表示される所定画像は、例えば態様Aが表示された後に態様Bへ変化するなど、当該ランプ演出の実行途中で変化する場合があってもよい。その場合、対応する所定ランプの発光態様も変化させればよい。また、当該ランプ演出において所定の点灯パターンに従って所定ランプを発光させているときに、他の演出による点灯パターンが上書きされるように

10

20

30

40

50

してもよい。

【0535】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部085AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0536】

演出制御用CPU120は、先読予告演出として複数回の可変表示に亘って所定ランプを順次発光させるランプ演出を実行可能である。そして、ランプ演出のターゲットの前に実行される可変表示の開始タイミングと、当該ランプ演出のターゲットの可変表示の開始タイミングとで、所定ランプが発光しているか否かに関わらず、「態様A」と「態様B」のうち、決定された発光態様にて所定ランプを発光させる。これによれば、ターゲットの可変表示よりも前にも発光させる対象の所定ランプが発光するため、不具合を解消して遊技興趣の低下を防止することができる。また、ランプ演出を実行していないときには、ランプ演出のターゲットの前に実行される可変表示の開始タイミングにおいて、所定ランプが発光しているか否かに関わらず所定ランプを消灯させる制御を行い、ランプ演出を実行しているときには、ランプ演出のターゲットの前に実行される可変表示の開始タイミングにおいて、所定ランプが発光しているか否かに関わらず所定ランプを「態様A」と「態様B」のうち、決定された発光態様にて所定ランプを発光させる制御を行う。これによれば、点灯と消灯の不具合を防止して遊技興趣の低下を抑制させることができる。

【0537】

さらに、「態様A」と「態様B」の発光態様に応じて所定ランプの点灯順序が異なるため、複数の所定ランプについて、特定の所定ランプのみ発光していないということを防止でき、遊技興趣の低下を抑制することができる。また、「態様A」と「態様B」の発光態様に応じて所定ランプの発光色が異なるため、演出に応じた発光色で発光していないといった不具合を防止して遊技興趣の低下を抑制させることができる。また、消灯対象の所定ランプについては可変表示の開始タイミングにて消灯させる制御を行うため、演出に応じて消灯していないといった不具合を防止して遊技興趣の低下を抑制させることができる。

【0538】

また、演出制御用CPU120は、所定ランプを発光させるときに、当該所定ランプに対応する液晶表示装置に、当該所定ランプの発光色と同色の所定画像を表示する。これによれば、所定画像に応じて所定ランプの発光態様が異なることとなり、演出効果を高めることができる。

【0539】

さらに、演出制御用CPU120は、ランプ演出を実行しない場合、すなわち図10-017のステップ085AKS022にて「No」と判定した場合、所定ランプが発光しているか否かに関わらず、所定ランプを消灯させる制御を行う。したがって、本来消灯しているべき所定ランプが発光することで遊技者に対し無駄な期待感を与えてしまうことを防止することができる。

【0540】

また、複数の所定ランプのうち、一部の所定ランプを発光させ、その他の所定ランプは消灯させる場合、発光対象の所定ランプについては、発光しているか否かに関わらず発光させる制御を行い、消灯対象の所定ランプについては、消灯しているか否かに関わらず消灯させる制御を行う。これによれば、演出に応じた発光態様にて所定ランプを発光および消灯させることができる。

【0541】

(特徴部085AKの変形例)

上記特徴部085AKでは、ランプ演出終了タイミングをターゲット変動の終了時として、ターゲット変動の終了時に所定ランプを消灯させる例を示したが、これは一例である。ランプ演出終了タイミングは、例えば、当該変動終了時の他、スーパーリーチ発展時やスーパーリーチ演出中など、複数タイミングあってもよく、ターゲット変動の変動パターンに応じていずれかのタイミングを決定してもよい。また、ランプ演出終了タイミングに

において全ての所定ランプを同タイミングで消灯させるのではなく、点灯させた順序と同順序で消灯させてもよい。これによれば、いずれの点灯順序で点灯したかを見逃したり忘れたりしてしまった遊技者に対し、点灯順序を報知することができる。なお、この場合、可変表示結果が導出表示される前に消灯させることが望ましい。

【0542】

また、上記特徴部085AKにおけるランプ演出において、役物85AK001内の液晶表示装置にランプ1～3の発光色と同色の所定画像を表示する例を示したが、これは一例である。当該役物85AK001内の液晶表示装置の表示内容と、画像表示装置5における表示内容とが連携した連携演出を行ってもよく、所定ランプの発光態様は当該連携演出に合わせた発光態様としてもよい。例えば、画像表示装置5においてキャラクタ1（味方）とキャラクタ2（敵）が3回勝負のじゃんけんを行い、味方が勝利した場合に、所定ランプを発光させるとともに、当該発光させる所定ランプに対応した液晶表示装置に、「グー」、「チョキ」、「パー」のいずれを出したか認識可能な画像（発光色については上記実施の形態と同様）を表示させる、といった連携演出を行ってもよい。この場合、例えば、「PT4-3-01」の点灯パターンでは、入賞時、1回目変動中、2回目変動中、の3つのタイミングで味方がじゃんけんで勝利し、3回目変動中、およびターゲット変動中の2つのタイミングでは、味方がじゃんけんで敗北すればよい。

【0543】

また、上記特徴部085AKでは、当該ランプ演出フラグがオン状態にセットされたことをもってランプ演出の実行が開始され、ランプ演出フラグがオフ状態にクリアされたことをもってランプ演出の実行が終了したとする例を示したが、これは一例である。例えば、1つ目の所定ランプを発光させるタイミングになったことをもってランプ演出の実行が開始されたとしてもよい。また、全ての所定ランプ（3つ目の所定ランプ）を発光させたことをもってランプ演出の実行が終了したとしてもよい。この場合には、点灯パターン決定時にランプ演出の開始タイミングと終了タイミングを決定しておき、図10-18のステップ085AKS033～ステップ085AKS035の処理を、ステップ085AKS031の処理の前に実行すればよい。

【0544】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部048AK、特徴部063AK、および特徴部085AK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、エンディング演出において特徴部063AKにおける設定示唆演出を行わなかった場合に、特徴部048AKにおける停止図柄による設定示唆演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、エンディング演出において特徴部063AKにおける態様1の設定示唆演出を実行した場合に、さらに特徴部048AKにおける設定示唆演出を実行してもよく、この場合には、図8-23とは異なるテーブルを参照して当該特徴部048AKにおける設定示唆演出を実行すればよい。すなわち、態様1にて有利な設定値に設定されていることが示唆されているにも関わらず、不利な設定値に設定されていることを示唆することがないよう、高設定に設定されていることを示唆する態様に対して決定割合が設定されているテーブルを参照して特徴部048AKにおける設定示唆演出を実行すればよい。これによれば、特徴部063AKにおける設定示唆演出と、特徴部048AKにおける設定示唆演出とで、いずれも有利な設定値に設定されていることが示唆されることから、遊技者に期待感を与えることができ遊技興趣を向上させることができる。また、ランプ演出は、大当たり期待度を報知するのではなく、設定示唆演出として実行してもよい。

【0545】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0546】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0547】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0548】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、所定条件が成立したことに基づいて、対象の可変表示が前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する決定手段（例えばステップ085AKS005の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、前記対象の可変表示より前に実行される可変表示から該対象の可変表示に亘って所定発光手段を発光させる前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えばランプ演出を実行する演出制御用CPU120など）と、前記所定発光手段の発光態様を決定する発光態様決定手段（例えばステップ085AKS008の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記所定発光手段は複数備えられ、前記発光態様決定手段で決定した発光態様に応じて発光する順番が異なり（例えばステップ085AKS008にて決定した点灯順序で発光させるなど）、前記示唆演出実行手段は、前記決定手段が前記示唆演出を実行しないと決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を消灯させる処理を行い（例えばステップ085AKS021の処理を実行するなど）、前記決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を発光させる処理を行い（例えばステップ085AKS021の処理を実行するなど）、さらに、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など）と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など）と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱！！」のメッセージなど）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKE1～87AKE3に応じたメッセージなど）のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され（例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照）、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され（例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される（例えば

10

20

30

40

50

図 1 1 - 1 3 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 を参照) 遊技機が挙げられる。

【 0 5 4 9 】

このような構成によれば、点灯と消灯の不具合を防止して遊技興趣の低下を抑制させることができる。また、複数の所定発光手段について、特定の発光手段のみ発光または消灯していないということを防止でき、遊技興趣の低下を抑制させることができる。また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 5 0 】

また、特定表示の表示態様が特定態様で表示されるか否かによって所定演出の演出態様が所定態様で実行される割合が変化し、所定演出の演出態様が所定態様で実行されるか否かによって促進演出の演出態様が特殊態様で実行される割合が変化し、促進演出の演出態様が特殊態様で実行されるか否かによって有利状態に制御される割合が変化することにより、表示態様や演出態様によって遊技者の期待感を適切に高めて遊技興趣を向上させるにあたり、演出の対象となる可変表示において所定発光手段の点灯と消灯の不具合が防止されるので、遊技者が期待感を抱くべき時期が明確となり遊技興趣をより効果的に向上させることができる。

【 0 5 5 1 】

さらに、点灯と消灯の不具合を防止して遊技興趣の低下を抑制させることができ、また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる遊技機の形態の一例として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）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、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ 3 1 A、コントローラセンサユニット 3 5 A など）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1、第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 1 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 3 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 4 9 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）とを備え、前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像 8 7 A K C 4 を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像 8 7 A K F 3 を用いた大 V コン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 に応じた V コン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像 8 7 A K E 3 を用いた「激熱!!」のメッセージなど）を含む複数の演出態様（例えば表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 に応じたメッセージなど）のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され（例えば図 1 1 - 1 2 におけるカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 を参照）、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され（例えば図 1 1 - 1 3 におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 を参照）、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される（例えば図 1 1 - 1 3 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 を参照）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【 0 5 5 2 】

（特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関する説明）

図 1 1 - 1 は、特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関し、画像表示装置 5 における画面表示の構成例 8 7 A K P 0 を示している。構成例 8 7 A K P 0 において、画像表示装置 5 の画面

上には、アクティブ表示エリア 87AKA1、第1保留表示エリア 87AKB1、第2保留表示エリア 87AKB2 が設けられている。アクティブ表示エリア 87AKA1 では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第1保留表示エリア 87AKB1 では、第1保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第2保留表示エリア 87AKB2 では、第2保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア 87AKA1、第1保留表示エリア 87AKB1、第2保留表示エリア 87AKB2 では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第1保留表示エリア 87AKB1 における保留表示は「第1保留表示」とも称され、第2保留表示エリア 87AKB2 における保留表示は「第2保留表示」とも称される。

【0553】

第1保留表示エリア 87AKB1 は、例えば右詰めで第1保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第1保留表示エリア 87AKB1 には、第1保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、右端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第1特図ゲームに対応した第1保留記憶数が増加する。このとき、第1保留表示エリア 87AKB1 にて他の第1保留表示がなければ、第1保留表示エリア 87AKB1 で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア 87AKB1 に他の第1保留表示があれば、第1保留表示エリア 87AKB1 で他の第1保留表示が行われている表示部位の左隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア 87AKB1 にて1または複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1特図ゲームが開始されるときには、第1保留表示エリア 87AKB1 で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、第1保留表示を消去（消化）する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示があれば、それらの第1保留表示を、消去した表示部位の方向である右側に移動（シフト）させる。このように、第1保留表示エリア 87AKB1 では、第1保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第1特図ゲームに対応する第1保留表示が可能である。また、第1保留表示エリア 87AKB1 では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第1保留表示を行うことができる。

【0554】

第2保留表示エリア 87AKB2 は、例えば左詰めで第2保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第2保留表示エリア 87AKB2 には、第2保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、左端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第2特図ゲームに対応した第2保留記憶数が増加する。このとき、第2保留表示エリア 87AKB2 にて他の第2保留表示がなければ、第2保留表示エリア 87AKB2 で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア 87AKB2 に他の第2保留表示があれば、第2保留表示エリア 87AKB2 で他の第2保留表示が行われている表示部位の右隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア 87AKB2 にて1または複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示エリア 87AKB2 で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、第2保留表示を消去（消化）する。こ

のとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示があれば、それらの第2保留表示を、消去した表示部位の方向である左側に移動（シフト）させる。このように、第2保留表示エリア87AKB2では、第2保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第2特図ゲームに対応する第2保留表示が可能である。また、第2保留表示エリア87AKB2では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第2保留表示を行うことができる。

【0555】

アクティブ表示エリア87AKA1では、第1特図ゲームの開始に対応して、第1保留表示エリア87AKB1にて消去（消化）された第1保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。また、アクティブ表示エリア87AKA1では、第2特図ゲームの開始に対応して、第2保留表示エリア87AKB2にて消去（消化）された第2保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア87AKA1では、アクティブ表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を行うことができる。なお、第1保留表示や第2保留表示とアクティブ表示とは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示のときとは異なる表示態様に变化する場合があってもよい。

【0556】

構成例87AKP0における画像表示装置5の画面上には、第1保留表示エリア87AKB1と第2保留表示エリア87AKB2との間に、アクティブ表示エリア87AKA1が配置されている。これに対し、アクティブ表示エリア87AKA1や、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2は、画像表示装置5の画面上における任意の位置に配置されていればよい。例えばアクティブ表示エリア87AKA1の配置は変更せずに、第1保留表示エリア87AKB1と第2保留表示エリア87AKB2とを入れ替えて配置したものでよい。

【0557】

特徴部87AK～89AKでは、予告演出の一例として、「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。「アクティブ表示変化」の予告演出は、実行が開始された可変表示に対応して、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示の表示態様を変化させ、変化後の表示態様に応じた割合で、実行が開始された可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。「アクティブ表示変化」の予告演出では、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示色が、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば青色、緑色、赤色のいずれかなど）へと変化する。アクティブ表示の表示色といった、遊技者が認識可能な表示態様の变化により、所定割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆できればよい。なお、表示柄、メッセージ、キャラクタなどを示す演出画像が用いられたアクティブ表示の場合に、任意の表示態様が、通常時とは異なる表示態様に变化可能としてもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、変化予告あるいは変化演出とも称する。

【0558】

変化演出となる「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される前には、示唆演出が実行される。示唆演出は、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する。示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合もあれば、変化演出が実行されない場合もある。このように、示唆演出が実行された後には、アクティブ表示の表示態様が変化する場合と、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合とがある。示唆演出のうちには、ガセ示唆演出が含まれている。ガセ示唆演出を実行した後には、変化演出が実行されないことにより、アクティブ表示の表示態様が変化しない。示唆演出は、変化演出が実行されるか実行されずにガセ示唆演出となるかにかかわらず、共通の演出態様で実行可能であればよい。これにより、示唆演出が終わるまでは、アクティブ表示の表示態様が変化するか

否かを遊技者が判別できないようにすればよい。変化演出の前には示唆演出が実行される一方で、示唆演出が実行された後には変化演出が実行されないガセ示唆演出の場合がある点において、示唆演出と変化演出は別個の演出となっている。示唆演出は、例えばアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 にキャラクタの演出画像を表示するといった、アクティブ表示の表示態様を一時的に変化させる演出態様で実行されてもよい。ただし、示唆演出により変化させたアクティブ表示の表示態様は、変化演出により変化させたアクティブ表示の表示態様とは異なり、表示態様の変化が未確定であるので、例えば通常時における白色表示に戻るか、白色表示とは異なる特定色表示への変化が確定するかを、示唆演出の実行中に判別することは不可能または困難であればよい。

【0559】

図 11-2 は、特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関する変動パターンの構成例を示している。これらの変動パターンは、上記実施例における変動パターンの一部または全部に代えて、あるいは上記実施例における変動パターンの一部または全部とともに、使用可能となるように予め用意されていればよい。複数の変動パターンは、特図変動時間や飾り図柄の可変表示態様が異なる。特図変動時間は、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームなどの特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関する複数の変動パターンには、非リーチ（ハズレ）、リーチ（ハズレ）、大当りのいずれかに対応した変動パターンが含まれている。非リーチ（ハズレ）は、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が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる場合である。リーチ（ハズレ）は、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リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる場合である。大当りは、飾り図柄の可変表示の表示結果として大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる場合である。非リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンは非リーチ変動パターンであり、リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンはリーチ変動パターンであり、大当りに対応した変動パターンは大当り変動パターンである。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、あわせてハズレ変動パターンともいう。リーチ変動パターンや大当り変動パターンには、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後に可変表示の表示結果が停止表示される「ノーマル」の変動パターンと、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後にスーパーリーチとなるリーチ演出に発展し、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行してから可変表示の表示結果が停止表示される「スーパー」の変動パターンが含まれている。スーパーリーチとなるリーチ演出には、互いに演出態様が異なるスーパー A とスーパー B のリーチ演出がある。

【0560】

図 11-3 は、変動パターンの決定例を示している。変動パターンの決定例は、図 11-3 (A) に示す大当り変動パターン決定例 8 7 A K 0 1 と、図 11-3 (B1) に示すハズレ変動パターン決定例（通常時） 8 7 A K 0 2 と、図 11-3 (B2) に示すハズレ変動パターン決定例（時短中） 8 7 A K 0 3 とを含んでいる。大当り変動パターン決定例 8 7 A K 0 1 は、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合に対応している。ハズレ変動パターン決定例（通常時） 8 7 A K 0 2 は、時短制御が行われない通常状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。ハズレ変動パターン決定例（時短中） 8 7 A K 0 3 は、時短制御が行われる時短状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。特別図柄プロセス処理のステップ S 111 にて実行される変動パターン設定処理では、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合、あるいは時短制御が行われない通常時に「ハズレ」となる場合、時短制御が行われる時短中に「ハズレ」となる場合に依じて、選択された変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時やハズレ時の変動パターンが決定される。変動パターンを決定するときには、変動パターン決定用の乱数値を示す数値データが、変動用乱数バッファから読み出される。変動用乱数バッファは、特別図柄プロセス処理のステップ S 101 にて始動入賞判定処理が実行された

ときに、抽出された乱数値を記憶可能である。演出制御用CPU120は、変動用乱数バツファから読み出した変動パターン決定用の乱数値を、選択した変動パターン決定テーブルにおいて予め設定されている決定値と比較する。そして、変動パターンごとに割り当てられた決定値の範囲のうちで、いずれの範囲に変動パターン決定用の乱数値が含まれるかの判定結果に応じて、使用パターンとなる変動パターンが決定される。なお、変動パターンの決定とは別個の処理により、「ハズレ」となる場合にリーチ態様とするか否かが決定されてもよい。

【0561】

大当たり変動パターン決定例87AK01において、変動パターンPA3-2、PA3-3といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターンPA3-1といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これに対し、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02やハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03において、変動パターンPA2-1といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターンPA2-2、PA2-3といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これにより、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されてから可変表示の表示結果が停止表示されるときには、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されてもスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されずに可変表示の表示結果が停止表示されるときよりも、大当たり期待度（大当たり信頼度）が高くなる。

【0562】

ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02では、第1保留記憶数が0、1、または2以上のうちで、いずれの値であるかに応じて、割り当てられた決定値の個数が異なる変動パターンが含まれるように設定されてもよい。このような設定により、第1保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間（特図変動時間）を異ならせることができる。第1保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第1保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03では、第2保留記憶数が0、1、または2以上のうちで、いずれの値であるかに応じて、割り当てられた決定値の個数が異なる変動パターンが含まれるように設定されてもよい。このような設定により、第2保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間（特図変動時間）を異ならせることができる。第2保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第2保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03では、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02と比較して、特図変動時間が長い変動パターンよりも特図変動時間が短い変動パターンに割り当てられた決定値の個数が多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。これにより、時短制御が行われる時短中であるときに、時短制御が行われない通常時よりも、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができる。第2保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第2保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。

【0563】

時短制御が行われない通常時には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しにくく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第2保留記憶数にかかわらず、第1保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第2保留記憶数にかかわらず、特図ゲームを開始する時点における第1保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、

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ことに対応して、第2保留記憶数にかかわらずハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02における「第1保留記憶数」を「第2保留記憶数」に読み替えて、第2保留記憶数に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【0564】

時短制御が行われる時短中には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合には、時短中であれば第2特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第1特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始する場合には、第2保留記憶数が0になっている。そのため、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第1保留記憶数にかかわらず、第2保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1保留記憶数にかかわらずハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03における「第2保留記憶数」を「第1保留記憶数」に読み替えて、第1保留記憶数に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【0565】

図11-4（A1）～（A4）は、特徴部87AK～89AKに関するアクティブ表示例を示している。アクティブ表示は、例えば表示色といった、表示態様を異ならせて表示可能である。このアクティブ表示例では、アクティブ表示に使用可能な複数の演出画像として、4つの表示画像87AKC1～87AKC4が予め用意されている。アクティブ表示に使用可能な表示画像が用意される数量は、4つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKC1は、コインを示すキャラクタの白色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC2は、コインを示すキャラクタの青色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC3は、コインを示すキャラクタの緑色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC4は、コインを示すキャラクタの赤色表示を行う場合の演出画像である。アクティブ表示は、通常時の表示態様として、表示画像87AKC1によるコインを示すキャラクタの白色表示が行われる。変化演出は、アクティブ表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかとなる場合を含んでいる。このうち、表示色が赤色となる場合には、表示色が青色や緑色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。表示色が緑色となる場合には、表示色が青色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。このように、アクティブ表示は、白色表示、青色表示、緑色表示、赤色表示といった、複数の表示態様のうちいずれかにより表示可能である。また、アクティブ表示は、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示といった、特定態様により表示可能である。アクティブ表示は、表示色とともに、あるいは、表示色に代えて、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる表示態様で表示可能であればよい。

【0566】

図11-4（B1）～（B3）は、特徴部87AK～89AKに関する示唆演出例を示している。示唆演出は、例えばキャラクタといった、表示態様を含めた演出態様を異ならせて実行可能である。この示唆演出例では、示唆演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKD1～87AKD3が予め用意されている。示唆演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であ

ればよい。表示画像 87AKD1 は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが爆発するような態様となる場合の演出画像である。表示画像 87AKD2 は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが発光するような態様となる場合の演出画像である。表示画像 87AKD3 は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが回転するような態様となる場合の演出画像である。示唆演出は、実行タイミングや演出態様に応じて、変化演出の実行によりアクティブ表示の表示態様を変化させるか否かの割合が異なる。また、示唆演出の演出態様に応じて、変化演出の実行後にアクティブ表示の表示態様が複数の表示態様のいずれに変化するかの割合が異なる。このように、示唆演出は、表示画像 87AKD1～87AKD3 のいずれかを表示する演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。

【0567】

図 11-5 (A1)～(A3) は、特徴部 87AK～89AK に関するカットイン演出例を示している。カットイン演出は、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となるリーチ成立後に、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行中の所定タイミングにて実行可能である。カットイン演出では、例えばメッセージを報知するキャラクタの演出画像が画像表示装置 5 の画面上に表示される。カットイン演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出に伴い実行されたか否かに応じた割合や、実行された場合の演出態様に応じた割合で、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。カットイン演出は、キャラクタによるメッセージの内容、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、色彩、外枠となるフレームの種類、サイズ、形状、模様、色彩、エフェクト表示の種類、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【0568】

図 11-5 (A1)～(A3) のカットイン演出例では、カットイン演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像 87AKE1～87AKE3 が予め用意されている。カットイン演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像 87AKE1 は、「???」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像 87AKE2 は、「チャンス!!」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像 87AKE3 は、「激熱!!」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。カットイン演出は、アクティブ表示の表示態様に応じて、実行するか否かの割合や、「激熱!!」のメッセージを報知する割合が異なる。このように、カットイン演出は、表示画像 87AKE1～87AKE3 のいずれかを表示することで報知するメッセージの演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、カットイン演出は、表示画像 87AKE3 を用いた「激熱!!」のメッセージを報知する演出態様といった、所定態様により実行可能である。

【0569】

図 11-5 (B1)～(B3) は、特徴部 87AK～89AK に関する促進演出例を示している。促進演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出の最終段階にて実行可能である。促進演出を実行することで、V コントローラとなるスティックコントローラ 31A の操作桿を傾倒操作する動作といった、遊技者の動作を促進する。スティックコントローラ 31A の操作桿を傾倒させる傾倒操作には、操作桿を手前側に傾倒させるための引き操作が含まれていればよい。促進演出では、例えばスティックコントローラ 31A を模した V コン画像となる演出画像が画像表示装置 5 の画面上に表示される。V コン画像とともに、遊技者の動作を有効に検出する残り期間を報知するメータ画像が表示されてもよい。V コン画像とともに、「引け!!」のメッセージを報知する文字画像が表示されてもよい。このような V コン画像、メータ画像、文字画像、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む演出画像の表示により、V コントローラの引き操作となる遊技者の動作を促進すればよい。促進演出では、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて、複数の演出態様のうちいずれの演出態様となるかの割合が異なる。

促進演出は、Vコン画像やメータ画像、文字画像について、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【0570】

図11-5(B1)～(B3)の促進演出例では、促進演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKF1～87AKF3が予め用意されている。促進演出に使用可能な演出画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKF1は、メータ画像や文字画像とともに小サイズのVコン画像を表示する小Vコン表示となる場合の演出画像である。表示画像87AKF2は、メータ画像や文字画像とともに中サイズのVコン画像を表示する中Vコン表示となる場合の演出画像である。表示画像87AKF3は、メータ画像や文字画像とともに大サイズのVコン画像を表示する大Vコン表示となる場合の演出画像である。促進演出は、カットイン演出の有無や演出態様に応じて大Vコン表示となる割合を異ならせてもよいし、変化演出の有無や実行タイミングに応じて大Vコン表示となる割合が異ならせてもよいし、示唆演出の有無や演出態様に応じて大Vコン表示となる割合が異ならせてもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出では、促進演出に対応してVコントローラの引き操作となる遊技者の動作が検出された場合に、動作演出となる最終報知演出が実行される。このように、促進演出は、表示画像87AKF1～87AKF3のいずれかを表示するVコン表示のサイズに応じた演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、促進演出は、表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示の演出態様といった、特殊態様により実行可能である。

【0571】

図11-6は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171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。可変表示開始設定処理では、最終停止図柄等を決定する(ステップ87AKS021)。演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップS111にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当たり)」、「確変(大当たり)」があればよい。

【0572】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示がリーチ態様にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変(大当たり)」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変(大当たり)」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【0573】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる(不一致の)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなど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に予め記憶されて用意された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 の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなど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、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された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 の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R 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、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなど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、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された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 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

10

【0574】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなど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、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された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 の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R 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、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなど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、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された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 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C 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およ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た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たり組合せとはならず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、左確定飾り図柄およ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。

20

30

【0575】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当た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 の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置 5 において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

40

【0576】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変

50

図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確定（大当り）」であっても大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確定図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【0577】

可変表示内容が「非確定（大当り）」または「確定（大当り）」である場合には、ステップ126AKS011において、再抽選演出や大当り中昇格演出といった確定昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確定大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確定状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確定図柄からなる確定大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確定状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確定大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確定状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップ126AKS011にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

【0578】

ステップ87AKS021にて最終停止図柄などを決定した後は、演出決定処理が実行される（ステップ87AKS022）。演出決定処理では、アクティブ表示の最終的な表示態様となる最終表示画像、変化演出に使用される変化パターン、示唆演出、カットイン演出、促進演出などを決定できればよい。続いて、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87AKS023）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップ87AKS022の演出決定処理による各種演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。複数の演出制御パターンには、変化演出を実行するための変化演出制御パターン、示唆演出を実行するための示唆演出制御パターン、カットイン演出を実行するためのカットイン演出制御パターン、促進演出を実行するための促進演出制御パターンが含まれていてもよい。飾り図柄の可変表示や各種演出に対応した演出制御パターンは、複数の演出制御パターンが個別に決定されてもよいし、飾り図柄の可変表示や各種演出の実行設定の組合せに対応した単一の演出制御パターンが一括に決定されてもよい。

【0579】

ステップ87AKS023により演出制御パターンが決定されると、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の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ87AKS024）。そして、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ87AKS025）。このときには、例えばステップ87AKS023により決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の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。

【0580】

ステップ87AKS025にて変動開始の設定を行った後は、可変表示の開始に対応して、第1保留表示エリア87AKB1における第1保留表示や第2保留表示エリア87AKB2における第2保留表示といった、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ87AKS026）。例えば、第1特図ゲームが実行（開始）される場合には、第1保留表示エリア87AKB1において、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の

10

20

30

40

50

表示部位)を消去(消化)するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示を1つずつ右方向に移動(シフト)させる。一方、第2特図ゲームが実行(開始)される場合には、第2保留表示エリア87AKB2において、保留番号が「1」に対応した表示部位(左端の表示部位)を消去(消化)するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示を1つずつ左方向に移動(シフト)させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。保留表示のシフトにあわせて、保留表示データ記憶部の記憶内容もシフトさせればよい。また、消去した保留表示に対応して、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われる。これにより、可変表示の開始に伴い、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示となる演出画像の表示を開始させることができる。

10

【0581】

なお、第1保留記憶数および第2保留記憶数がいずれも「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、第1保留表示や第2保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、アクティブ表示における通常の表示態様として、丸形無地で白色表示となるアクティブ表示を、アクティブ表示エリア87AKA1にて開始させればよい。ステップ87AKS026により保留表示などを更新した後は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップ87AKS027)、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【0582】

図11-7は、演出決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ87AKS022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。演出決定処理では、アクティブ表示の最終表示画像を決定する(ステップ87AKS101)。アクティブ表示の最終表示画像は、アクティブ表示として最終的に表示される演出画像である。ステップ87AKS101では、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合や変化させる場合に対応して、表示画像87AKC1～87AKC4のいずれかに決定可能である。その後、アクティブ表示の変化パターンを決定する(ステップ87AKS102)。アクティブ表示の変化パターンは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に用いられる。アクティブ表示の変化パターンは、変化演出の演出態様などを指定可能な演出パターンであり、予め複数パターンがROM121の所定領域に記憶されるなどして用意されていればよい。ステップ87AKS102では、アクティブ表示の変化パターンを決定するために、変化演出の有無を判定する。変化演出の有無は、アクティブ表示を開始するときの表示態様である変化前画像と、最終表示画像との比較結果により、変化演出を実行する「変化あり」または実行しない「変化なし」のいずれかに決定される。例えば、変化前画像と最終表示画像とを比較して、両者が異なる表示画像である場合には、変化演出を実行する「変化あり」に決定する。変化前画像と最終表示画像が一致しないまま可変表示が開始された場合には、変化演出を実行することにより、アクティブ表示となる演出画像の表示を最終表示画像まで直接的または段階的に変化させればよい。変化前画像と最終表示画像とが同一の表示画像である場合には、変化演出を実行しない「変化なし」に決定すればよい。変化演出を実行しない「変化なし」に決定された場合には、アクティブ表示の変化パターンをなしに決定すればよい。変化演出を実行する「変化あり」に決定された場合には、変化演出を実行可能な複数のタイミングに対応して、単一または複数の変化パターンを決定可能である。

30

40

【0583】

ステップ87AKS102に続いて、示唆演出を決定する(ステップ87AKS103)。ステップ87AKS103では、変化演出が実行されるタイミングに対応して、表示画像87AKD1～87AKD3のいずれかに決定可能である。また、変化演出が実行されないタイミングでも、ガセ示唆演出を実行する場合であれば、表示画像87AKD1～87AKD3のいずれかに決定可能である。次に、変動パターンに対応したリーチ演出と

50

して、スーパーリーチにおけるリーチ演出を実行するスーパーありか否かを判定する（ステップ87AKS104）。このとき、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されず、スーパーありではないと判定された場合には（ステップ87AKS104；No）、演出決定処理を終了する。スーパーありと判定された場合には（ステップ87AKS104；Yes）、カットイン演出を決定するとともに（ステップ87AKS105）、促進演出を決定してから（ステップ87AKS106）、演出決定処理を終了する。

【0584】

図11-8は、最終表示画像の決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS101では、最終表示画像決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示内容に応じて、最終表示画像決定テーブルを参照することで、最終表示画像を決定すればよい。最終表示画像の決定例として、図11-8に示すような可変表示内容に応じた決定割合による決定例87AK11となる場合があればよい。決定例87AK11は、最終表示画像を決定するための可変表示内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「ノーマル（ハズレ）」、「スーパー（ハズレ）」、「大当たり」の場合を含んでいる。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、非リーチ変動パターンによりリーチ演出が実行されない場合に対応している。可変表示内容が「ノーマル（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、「ノーマル」の変動パターンによりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に対応している。可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、「スーパー」の変動パターンによりスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合に対応している。可変表示内容が「大当たり」の場合は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に対応している。

【0585】

図11-8に示す決定例87AK11では、可変表示内容が「大当たり」であり大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて、最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC4の決定割合が異なる。例えば表示画像87AKC1は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「ノーマル（ハズレ）」である場合に、最も高い割合で決定され、可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」や「大当たり」である場合に、決定割合が低くなる。これに対し、表示画像87AKC4は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「ノーマル（ハズレ）」である場合に、決定割合が0/100（=0%）で決定不可となり、可変表示内容が「大当たり」である場合のうちでは、決定割合が最も高くなる。こうした可変表示内容に応じた決定割合の相違により、最終表示画像が表示画像87AKC4である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は最も高くなる。最終表示画像が表示画像87AKC3である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は表示画像87AKC4よりも低くなるが、表示画像87AKC2、87AKC1よりも高くなる。最終表示画像が表示画像87AKC2である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は表示画像87AKC4、87AKC3よりも低くなるが、表示画像87AKC1よりも高くなる。最終表示画像が表示画像87AKC1である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は最も低くなる。このように、アクティブ表示は、表示色などの表示態様に応じて、異なる割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆可能であればよい。

【0586】

図11-9は、変化演出に用いられる変化パターンの構成例と、変化演出の実行可能タイミングとを示している。図11-9（A）に示す変化パターンの構成例では、変化演出に使用可能な複数の変化パターンとして、変化パターン87AKP1-1～87AKP1-6が予め用意されている。複数の変化パターンは、変化演出の実行前におけるアクティブ表示の表示画像（変化前画像）と、変化演出の実行後におけるアクティブ表示の表示画像（変化後画像）との組合せに対応している。例えば変化パターン87AKP1-1は、変化前画像が表示画像87AKC1である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像87AKC2となる場合に使用される。変化パターン87AKP1-2は、変化前画像が表示画像87AKC1である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像87

A K C 3となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 1 である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 4 となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 4 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 2 である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 3 となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 5 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 2 である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 4 となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 6 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 3 であって、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 4 となる場合に使用される。変化演出は、変動パターンに応じて、飾り図柄の可変表示を実行中に、単一または複数のタイミングにて実行可能となる。

【0587】

図 1 1 - 9 (B 1) は、非リーチ変動パターンに対応して、非リーチ (ハズレ) である場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。非リーチ (ハズレ) である場合には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様にならない場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に単一のタイミングにて変化演出を実行可能である。

【0588】

図 1 1 - 9 (B 2) は、「ノーマル」の変動パターンに対応して、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前、または、リーチ成立後のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に 2 回分のタイミングにて変化演出を実行可能である。

【0589】

図 1 1 - 9 (B 3) は、「スーパー」の変動パターンに対応して、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前、リーチ成立後、スーパー発展時、第 2 タイミングとなるカットイン演出時のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になりスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に 4 回のタイミングにて変化演出を実行可能である。第 1 タイミングと第 2 タイミングは、第 2 タイミングが第 1 タイミングよりも後のタイミングであるという関係が保たれていれば、どのようなタイミングであってもよい。また、これらのタイミングに限定されず、飾り図柄の可変表示を実行中に、単一または複数のタイミングにて変化演出を実行可能であればよい。アクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 では、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、アクティブ表示となる演出画像の表示が開始される。このようにアクティブ表示が開始された後には、スーパーリーチとなるリーチ演出において動作演出の実行前に、カットイン演出を実行可能である。

【0590】

図 1 1 - 1 0 は、変化パターンの決定例を示している。演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 2 では、変化パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、変化パターン決定テーブルを参照することで、単一または複数のタイミングに対応した変化パターンを決定すればよい。変化パターンの決定例には、「スーパー」の変動パターン以外の変動パターンである場合に対応した「スーパーなし」の決定例と、「スーパー」の変動パターンである場合に対応した「スーパーあり」の決定例とが含まれていればよい。

【0591】

図 1 1 - 1 0 (A) は、「スーパーなし」の決定例として、第 1 タイミングとなるリーチ成立前に対応した変化パターンの決定例 8 7 A K 2 1 を示している。決定例 8 7 A K 2 1 では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、第 1 タイミングに対応した変化

10

20

30

40

50

パターンの有無や種類が決定される。変化パターンなしに決定された場合には、変化演出を実行しない。例えば最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示が変化しないので、変化演出を実行しないことに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で変化パターンなしに決定する。最終表示画像が表示画像 87AKC2 である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を青色表示に変化させることに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で変化パターン 87AKP1-1 に決定する。最終表示画像が表示画像 87AKC3 である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を緑色表示に変化させることに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で変化パターン 87AKP1-2 に決定する。最終表示画像が表示画像 87AKC4 である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を赤色表示に変化させることに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で変化パターン 87AKP1-3 に決定する。

【0592】

図 11-10 (B) は、「スーパーあり」の決定例として、第 1 タイミングとなるリーチ成立前と、第 2 タイミングとなるカットイン演出時とに対応した変動パターンの決定例 87AK22 を示している。決定例 87AK22 では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、第 1 タイミングと第 2 タイミングとに対応した変化パターンの有無や種類が決定される。例えば最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示が変化しないので、変化演出を実行しないことに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で第 1 タイミングおよび第 2 タイミングの変化パターンなしに決定する。最終表示画像が表示画像 87AKC4 である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を赤色表示に変化させる。この場合には、 $30/100 (=30\%)$ の割合で第 1 タイミングの変化パターン 87AKP1-1 と第 2 タイミングの変化パターン 87AKP1-5 との組合せに決定され、 $30/100 (=30\%)$ の割合で第 1 タイミングの変化パターン 87AKP1-2 と第 2 タイミングの変化パターン 87AKP1-6 との組合せに決定され、 $30/100 (=30\%)$ の割合で第 1 タイミングの変化パターンなしと第 2 タイミングの変化パターン 87AKP1-3 との組合せに決定され、 $10/100 (=10\%)$ の割合で第 1 タイミングの変化パターン 87AKP1-3 と第 2 タイミングの変化パターンなしとの組合せに決定される。このように、変化演出の有無や、タイミングに対応した変化パターンは、アクティブ表示の表示態様に応じて、異なる割合で決定される。また、可変表示の実行中における単一または複数のタイミングに対応して、変化演出の有無や変化パターンに応じて異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆可能であればよい。

【0593】

決定例 87AK21 において、第 2 タイミングの変化パターン 87AKP1-1 は、決定割合が $0/100 (=0\%)$ となっている。これにより、第 2 タイミングでは、アクティブ表示が通常態様の白色表示から青色表示に変化することがない。第 2 タイミングは、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行中のカットイン演出時なので、大当り遊技状態に制御される期待感が高まっている。このようなタイミングで、期待度が低い青色表示に変化したのでは、大当り遊技状態に制御される可能性が低いことを示唆してしまい、遊技者に不快感を与えることで興奮めしてしまうおそれがある。そこで、第 2 タイミングにおいて、アクティブ表示が白色表示から青色表示に変化する変化演出を実行しないように設定する。これにより、大当り遊技状態に対する期待感が高まっているタイミングにおいて、期待度が低いことを示唆する変化演出の不快感による遊技興趣の低下を防止できる。

【0594】

決定例 87AK21 の決定割合では、第 1 タイミングが変化パターン PA1-3 に決定される場合に、第 2 タイミングは変化パターンなしに決定されるので、第 2 タイミングでは変化演出が実行されない。変化パターン PA1-3 は、アクティブ表示を表示画像 87AKC1 の白色表示から表示画像 87AKC4 の赤色表示に変化させるので、さらにアク

10

20

30

40

50

ティブ表示の表示態様を変化させることができない。このように、第2タイミングとなるカットイン演出時の前に、アクティブ表示の表示態様が特定態様となる赤色表示である場合に対応して、第2タイミングでは変化演出を実行しないことで、アクティブ表示の表示態様を変化させない。また、第2タイミングよりも前の第1タイミングにて変化演出が実行される場合に、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化可能になるので、変化演出における変化パターンの自由度が増大して、多様な演出を実行することができる。なお、第1タイミングにてアクティブ表示の表示態様が赤色表示といった特定態様に変化した場合でも、例えばカットイン演出として昇格演出といった特別な演出が実行された場合には、第2タイミングにてアクティブ表示の表示態様を金色表示に変化させるといった、第2タイミングにてアクティブ表示の表示態様をさらに変化可能としてもよい。

10

【0595】

図11-11は、ガセ示唆演出を含めた示唆演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS103では、第1タイミングと第2タイミングとのうち、変化演出が実行されないタイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行するか否かというガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。このときには、例えばガセ示唆演出実行決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、変化演出が実行されないタイミングに応じて、ガセ示唆演出実行決定テーブルを参照することで、ガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。ガセ示唆演出の実行決定例として、図11-11(A)に示すような第1タイミングと第2タイミングに応じた決定割合による決定例87AK31となる場合があればよい。また、演出決定処理のステップ87AKS103では、示唆演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、変化演出で使用する変化パターンに応じて、示唆演出決定テーブルを参照することで、単一または複数のタイミングに対応した示唆演出に使用する演出画像を決定すればよい。示唆演出の決定例として、図11-11(B)に示すような変化パターンに応じた決定割合による決定例87AK32となる場合があればよい。

20

【0596】

図11-11(A)に示す決定例87AK31では、第1タイミングと第2タイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行する「実行あり」と実行しない「実行なし」のいずれかに決定される。ただし、「スーパーなし」の場合には、第2タイミングとなるカットイン演出時に達する前に可変表示が終了するので、第1タイミングに対応したガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。決定例87AK31では、第1タイミングであるか第2タイミングであるかに応じて、ガセ示唆演出を実行するか否かの決定割合が異なる。例えば第1タイミングでは、 $10/100 (=10\%)$ の割合で「実行あり」に決定され、 $90/100 (=90\%)$ の割合で「実行なし」に決定される。第2タイミングでは、 $0/100 (=0\%)$ の割合で「実行あり」に決定され、 $100/100 (=100\%)$ の割合で「実行なし」に決定される。これにより、第1タイミングの範囲では所定割合でガセ示唆演出を実行する一方で、第1タイミングより後の第2タイミングの範囲ではガセ示唆演出を実行しないという、限界としての制限が設けられる。なお、第2タイミングではガセ示唆演出を実行しないという制限に限定されず、第2タイミングでは第1タイミングよりもガセ示唆演出の実行割合が低くなるという、限界としての制限が設けられてもよい。これらの制限を設けることにより、大当たり遊技状態に制御される期待感が高まっている第2タイミングでは、示唆演出が実行されても変化演出が実行されない事象を止めたり減らしたりする。これにより、大当たり遊技状態に対する期待感が高まっているタイミングにおいて、ガセ示唆演出の不快感による遊技興趣の低下を防止できる。

30

40

【0597】

図11-11(B)に示す決定例87AK32では、変化演出で用いられる変化パターンに応じて、示唆演出に使用する表示画像87AKD1~87AKD3の決定割合が異なる場合を含んでいる。例えばガセ示唆演出に対応して変化パターンなしの場合には、表示画像87AKD1の決定割合が $80/100 (=80\%)$ であり、表示画像87AKD2の決定割合が $20/100 (=20\%)$ であり、表示画像87AKD3の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。この場合には、表示画像87AKD3に決定されない。したが

50

って、表示画像 87AKD3 を用いた示唆演出が実行された場合は、ガセ示唆演出が実行されることなく、常に変化演出が実行されることでアクティブ表示の表示態様を変化させることができる。変化パターン 87AKP1-3、87AKP1-5、87AKP1-6 のいずれかである場合には、表示画像 87AKD1 の決定割合が $10/100 (= 10\%)$ であり、表示画像 87AKD2 の決定割合が $30/100 (= 30\%)$ であり、表示画像 87AKD3 の決定割合が $60/100 (= 60\%)$ である。変化パターン 87AKP1-3、87AKP1-5、87AKP1-6 は、いずれも変化後画像が表示画像 87AKC4 であり、アクティブ表示の表示態様を赤色表示に変化させる。こうした変化パターンに応じた決定割合の相違により、表示画像 87AKD3 を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は最も高くなる。表示画像 87AKD2 を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は表示画像 87AKD3 の場合よりも低くなるが、表示画像 87AKD1 の場合よりも高くなる。表示画像 87AKD1 を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は最も低くなる。このように、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の表示態様が特定態様に変化することを示唆可能であればよい。また、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の表示態様に変化する可否を示唆可能であればよい。

【0598】

図 11-12 は、カットイン演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ 87AKS105 では、カットイン演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、カットイン演出決定テーブルを参照することで、カットイン演出を実行するか否かというカットイン演出の実行有無と、実行する場合に使用する演出画像とを決定すればよい。カットイン演出の決定例として、図 11-12 に示すようなアクティブ表示における最終表示画像に応じた決定割合による決定例 87AK41 となる場合があればよい。決定例 87AK41 では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、カットイン演出に使用する表示画像の有無や種類が決定される。カットイン演出に使用する表示画像なしに決定された場合には、カットイン演出を実行しない。例えば最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合には、 $80/100 (= 80\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で表示画像 87AKE1 に決定する。この場合に、表示画像 87AKE2、87AKE3 の決定割合は $0/100 (= 0\%)$ であり、これらの表示画像を用いたカットイン演出は実行されない。最終表示画像が表示画像 87AKC2 である場合には、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $40/100 (= 40\%)$ の割合で表示画像 87AKE1 に決定し、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で表示画像 87AKE2 に決定し、 $10/100 (= 10\%)$ の割合で表示画像 87AKE3 に決定する。最終表示画像が表示画像 87AKC3 である場合には、 $10/100 (= 10\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で表示画像 87AKE1 に決定し、 $40/100 (= 40\%)$ の割合で表示画像 87AKE2 に決定し、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で表示画像 87AKE3 に決定する。

【0599】

決定例 87AK41 において、最終表示画像が表示画像 87AKC4 である場合には、表示画像なし、表示画像 87AKE1 の決定割合は $0/100 (= 0\%)$ であり、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で表示画像 87AKE2 に決定し、 $80/100 (= 80\%)$ の割合で表示画像 87AKE3 に決定する。この場合には、必ずカットイン演出が実行され、表示画像 87AKE2、87AKE3 のいずれかが使用される。このように、カットイン演出の有無や、カットイン演出に使用する表示画像は、アクティブ表示の表示態様に応じて、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、アクティブ表示における最終的な表示態様の割合が異なる。したがって、例えば第 2 タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行される場合には、カ

ットイン演出の演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆することができる。加えて、第2タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行されない場合には、アクティブ表示の表示態様に応じて異なる割合で、カットイン演出の演出態様を示唆することができる。

【0600】

決定例87AK41の決定割合において、カットイン演出の表示画像87AKE3は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1である場合に決定割合が0/100(=0%)であるので決定されず、表示画像87AKC2~87AKC4のいずれかである場合に決定可能である。したがって、カットイン演出の演出態様が表示画像87AKE3の表示による所定態様となる場合には、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1以外になるので、アクティブ表示の表示態様を変化させることが可能になる。

10

【0601】

なお、カットイン演出は、第2タイミングとなるカットイン演出時における変化演出の実行有無や変化パターンに応じて、異なる割合で実行有無や演出態様が決定されてもよい。例えば第2タイミングで変化演出が実行されない場合には、カットイン演出の表示画像87AKE1が高い割合で決定されてもよい。このような決定割合の設定によれば、表示画像87AKE1を使用するカットイン演出が実行された場合に、第2タイミングでは変化演出が実行されない割合が高くなり、アクティブ表示の表示態様に変化しにくくなる。このように、カットイン演出の演出態様には、変化演出の実行割合が低く、アクティブ表示の表示態様に変化しにくい演出態様が含まれていてもよい。

20

【0602】

図11-13~図11-15は、特徴部87AK~89AKに対応する促進演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS106では、促進演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示の表示結果などに応じて、促進演出決定テーブルを参照することで、促進演出に使用する演出画像を決定すればよい。促進演出の決定例として、図11-13に示す特徴部87AKに関する決定例87AK51となる場合、図11-14に示す特徴部88AKに関する決定例88AK01となる場合、図11-15に示す特徴部89AKに関する決定例89AK01となる場合のうち、少なくともいずれかとなる場合があればよい。遊技や演出の進行に関する特定条件の成否に応じて、あるいは、遊技や演出の進行にかかわらず特殊条件の成否に応じて、各決定例となる場合が切り替えられてもよい。例えば、可変表示の実行回数が特定範囲内であれば、決定例87AK51の決定割合により促進演出が決定され、特定範囲外であれば、決定例88AK01の決定割合により促進演出が決定されてもよい。また、演出モードが通常モードであれば、決定例87AK51の決定割合により促進演出が決定され、通常モードとは異なる特殊モードであれば、決定例89AK01の決定割合により促進演出が決定されてもよい。

30

【0603】

図11-13に示す特徴部87AKに関する促進演出の決定例87AK51では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに加え、カットイン演出の実行有無や、カットイン演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1~87AKF3の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像87AKF1の決定割合が80/100(=80%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像87AKF1の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が40/100(=40%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像87AKE1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が20/

40

50

100 (=20%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が20/100 (=20%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が20/100 (=20%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が60/100 (=60%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が40/100 (=40%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100 (=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が30/100 (=30%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が10/100 (=10%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100 (=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が80/100 (=80%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100 (=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が90/100 (=90%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100 (=10%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100 (=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100 (=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が90/100 (=90%)である。

【0604】

こうした決定例87AK51の決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3以外の決定割合が最も高くなる。例えばカットイン演出の表示画像なしである場合と、表示画像87AKE1である場合と、表示画像87AKE2である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKF1の決定割合が最も高くなる。また、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKE2の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例87AK51の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定により、表示画像87AKF3を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像87AKF2を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像87AKF3の場合よりも低くなるのに対し、表示画像87AKF1の場合よりも高くなる。表示画像87AKF1を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、カットイン演出の演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者がカットイン演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

【0605】

決定例87AK51における決定割合の相違により、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、カットイン演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行される。表示画像87AKE3を使用するカットイン演出が実行された場合には、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行されず、表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

【0606】

決定例87AK51の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のそれぞれが決定される割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出を実行しない表示画像なしの場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE1である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が20/100(=20%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が30/100(=30%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が90/100(=90%)である。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の表示画像なし、表示画像87AKE1、表示画像87AKE2、表示画像87AKE3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF2の表示となる割合が高くなる。同様に、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合の決定割合を比較すれば、この場合に、カットイン演出の表示画像なし、表示画像87AKE1、表示画像87AKE2、表示画像87AKE3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF3の表示となる割合が高くなる。このような決定割合の設定により、カットイン演出の実行有無や演出態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、カットイン演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0607】

図11-14に示す特徴部88AKに関する促進演出の決定例88AK01では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1以外である場合には、表示画像87AKF1、87AKF2の決定割合がいずれも50/100(=50%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。

【0608】

決定例88AK01において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が70/100(=70%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可

変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2以外である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が80/100(=80%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2以外である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が70/100(=70%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。

【0609】

決定例88AK01において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第2タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC3である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が50/100(=50%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が30/100(=30%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第2タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC3である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が50/100(=50%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第2タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC3以外である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が50/100(=50%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が20/100(=20%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第2タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC3以外である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が50/100(=50%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が30/100(=30%)である。

【0610】

決定例88AK01において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第1タイミングおよび第2タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が90/100(=90%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第1タイミングおよび第2タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が90/100(=90%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第1タイミングおよび第2タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4以外である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が95/100(=95%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が5/100(=5%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第1タイミングおよび第2タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4以外である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が60/100(=60%)である。

【0611】

こうした決定例88AK01の決定例において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であ

10

20

30

40

50

る場合には、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 以外の決定割合が最も高くなる。例えば変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合には、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 であるか表示画像 8 7 A K C 2 以外であるかにかかわらず、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が最も高くなる。また、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合や第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合には、アクティブ表示の最終表示画像にかかわらず、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例 8 8 A K 0 1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が最も高くなる。表示画像 8 7 A K F 2 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像 8 7 A K F 3 の場合よりも低くなるのに対し、表示画像 8 7 A K F 1 の場合よりも高くなる。表示画像 8 7 A K F 1 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、変化演出の演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者が変化演出のタイミングなどを判別できなかったとしても、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 3 の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

10

20

【0612】

決定例 8 8 A K 0 1 における決定割合の相違により、変化演出の実行なしである場合や第 1 タイミングのみで変化演出が実行された場合には、第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合や第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行される場合よりも高い割合で、表示画像 8 7 A K F 1 を使用する促進演出が実行される。第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行された場合には、表示画像 8 7 A K F 1 を使用する促進演出が実行されず、表示画像 8 7 A K F 2、8 7 A K F 3 のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、異なる割合で決定される。また、変化演出は、実行有無やタイミングに応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、変化演出の実行有無やタイミングに応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

30

【0613】

決定例 8 8 A K 0 1 の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 のそれぞれが異なる割合で決定される場合がある。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、変化演出の実行なしである場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $40/100 (=40\%)$ または $50/100 (=50\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 1 タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $30/100 (=30\%)$ または $20/100 (=20\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $50/100 (=50\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $90/100 (=90\%)$ または $95/100 (=95\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」である場合にも、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が異なる。第 1 タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 3 に決定する割合が $0/100 (=0\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 には決定されない。これに対し、第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合や、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出

40

50

が実行される場合には、所定割合で表示画像 87AKF3 に決定することができる。このような決定割合の設定により、変化演出の実行有無やタイミングと、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当り遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、変化演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当り遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。また、表示画像 87AKF3 の表示による特殊態様で促進演出が実行されるか否かに応じて、第 2 タイミングで変化演出が実行されるか否かが異なるといった、変化演出が実行されるタイミングが異なる。

【0614】

加えて、決定例 88AK01 の決定割合では、可変表示の表示結果に加えて変化演出の実行有無やタイミングが同じであっても、アクティブ表示の最終表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1～87AKF3 それぞれが異なる割合で決定される場合がある。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり変化演出の実行なしである場合に、表示画像 87AKF1 の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC1 の場合に $60/100$ ($=60\%$) であるのに対し表示画像 87AKC1 以外の場合に $50/100$ ($=50\%$) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第 1 タイミングのみで変化演出が実行される場合に、表示画像 87AKF1 の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC2 の場合に $70/100$ ($=70\%$) であるのに対し表示画像 87AKC2 以外の場合に $80/100$ ($=80\%$) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合に、表示画像 87AKF3 の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC3 の場合に $30/100$ ($=30\%$) であるのに対し表示画像 87AKC3 以外の場合に $20/100$ ($=20\%$) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行される場合に、表示画像 87AKF3 の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC4 の場合に $10/100$ ($=10\%$) であるのに対し表示画像 87AKC4 以外の場合に $5/100$ ($=5\%$) である。可変表示の表示結果が「大当り」である場合にも、変化演出の実行有無やタイミングが同じであっても、アクティブ表示の最終表示画像に応じて、表示画像 87AKF1～87AKF3 に決定する割合が異なる。このような決定割合の設定により、アクティブ表示の表示態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当り遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、アクティブ表示と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当り遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0615】

図 11-15 に示す特徴部 89AK に関する促進演出の決定例 89AK01 では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに加え、示唆演出の実行有無や、示唆演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1～87AKF3 の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $80/100$ ($=80\%$) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $10/100$ ($=10\%$) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $10/100$ ($=10\%$) である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $30/100$ ($=30\%$) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $30/100$ ($=30\%$) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $40/100$ ($=40\%$) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像 87AKD1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $60/100$ ($=60\%$) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $20/100$ ($=20\%$) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $20/100$ ($=20\%$) である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、示唆演出の表示画像 87AKD1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $20/100$ ($=20\%$) であり、表示画像 87AK

F 2 の決定割合が $20 / 100 (= 20\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $60 / 100 (= 60\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像 8 7 A K D 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $40 / 100 (= 40\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $30 / 100 (= 30\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $30 / 100 (= 30\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、示唆演出の表示画像 8 7 A K D 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $10 / 100 (= 10\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $10 / 100 (= 10\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $80 / 100 (= 80\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像 8 7 A K D 3 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $90 / 100 (= 90\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $10 / 100 (= 10\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $10 / 100 (= 10\%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $90 / 100 (= 90\%)$ である。

【0616】

こうした決定例 8 9 A K 0 1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、示唆演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 以外の決定割合が最も高くなる。例えば示唆演出の表示画像なしである場合と、表示画像 8 7 A K D 1 である場合と、表示画像 8 7 A K D 2 である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が最も高くなる。また、示唆演出の表示画像 8 7 A K D 3 である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K E 2 の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例 8 9 A K 0 1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、示唆演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定により、表示画像 8 7 A K F 3 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像 8 7 A K F 2 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像 8 7 A K F 3 の場合よりも低くなるのに対し、表示画像 8 7 A K F 1 の場合よりも高くなる。表示画像 8 7 A K F 1 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、示唆演出の演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者が示唆演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 3 の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

【0617】

決定例 8 9 A K 0 1 における決定割合の相違により、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、示唆演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像 8 7 A K F 1 を使用する促進演出が実行される。表示画像 8 7 A K D 3 を使用する示唆演出が実行された場合には、表示画像 8 7 A K F 1 を使用する促進演出が実行されず、表示画像 8 7 A K F 2、8 7 A K F 3 のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて、異なる割合で決定される。また、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

【0618】

決定例 8 9 A K 0 1 の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ～ 8 7 A

K F 3のそれぞれが決定される割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出を実行しない表示画像なしの場合には、表示画像 8 7 A K F 2に決定する割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像 8 7 A K D 1である場合には、表示画像 8 7 A K F 2に決定する割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像 8 7 A K D 2である場合には、表示画像 8 7 A K F 2に決定する割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像 8 7 A K D 3である場合には、表示画像 8 7 A K F 2に決定する割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ である。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、示唆演出の表示画像なし、表示画像 8 7 A K D 1、表示画像 8 7 A K D 2、表示画像 8 7 A K D 3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像 8 7 A K F 2の表示となる割合が高くなる。同様に、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合の決定割合を比較すれば、この場合に、示唆演出の表示画像なし、表示画像 8 7 A K D 1、表示画像 8 7 A K D 2、表示画像 8 7 A K D 3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像 8 7 A K F 3の表示となる割合が高くなる。このような決定割合の設定により、示唆演出の実行有無や演出態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、示唆演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0619】

図 1 1 - 1 6 は、変形例となる促進演出の決定例を示している。例えば特徴部 8 7 A K に関する促進演出の決定例 8 7 A K 5 1のうち、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3である場合には、パチンコ遊技機 1における設定値に応じた割合で、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3のいずれかに決定してもよい。演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 6では、カットイン演出の演出態様が表示画像 8 7 A K E 3の表示による演出態様であるときに、パチンコ遊技機 1における設定値に応じた促進演出の決定例として、図 1 1 - 1 6 に示す決定例 8 7 A K 6 1となる場合があればよい。

【0620】

図 1 1 - 1 6 に示す促進演出の決定例 8 7 A K 6 1では、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機 1における設定値にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 1の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ である。これに対し、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、パチンコ遊技機 1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3の決定割合が異なる。このような場合において、表示画像 8 7 A K F 1の決定割合は $0 / 100 (= 0 \%)$ で同一である一方で、表示画像 8 7 A K F 2の決定割合は、設定値が 1 であれば $35 / 100 (= 35 \%)$ であり、設定値が 2 であれば $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、設定値が 3 であれば $25 / 100 (= 25 \%)$ であり、設定値が 4 であれば $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、設定値が 5 であれば $15 / 100 (= 15 \%)$ であり、設定値が 6 であれば $10 / 100 (= 10 \%)$ である。これに対応して、表示画像 8 7 A K F 3の決定割合は、設定値が 1 であれば $65 / 100 (= 65 \%)$ であり、設定値が 2 であれば $70 / 100 (= 70 \%)$ であり、設定値が 3 であれば $75 / 100 (= 75 \%)$ であり、設定値が 4 であれば $80 / 100 (= 80 \%)$ であり、設定値が 5 であれば $85 / 100 (= 85 \%)$ であり、設定値が 6 であれば $90 / 100 (= 90 \%)$ である。

【0621】

こうした決定例 8 7 A K 6 1の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 2、8 7 A K F 3のいずれかを

表示する演出態様となる比率を、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 1 である場合には、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 2 の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、カットイン演出の演出態様が表示画像 8 7 A K E 3 の表示であった場合に、促進演出は、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【0622】

促進演出の演出態様は、表示画像 8 7 A K F 3 の表示により「激熱！！」のメッセージを報知する所定態様としての演出態様になる。促進演出の演出態様が、このような所定態様となる比率は、表示結果が「大当り」となる複数回の可変表示に伴い、カットイン演出や促進演出が繰返し実行されることで把握できる。遊技者は、表示結果が「大当り」となる可変表示において、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 であった場合に促進演出が所定態様となる比率を把握することで、パチンコ遊技機 1 における設定値を認識できる。パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値であれば、可変表示の表示結果が「大当り」になりやすく大当り遊技状態に制御されやすい。したがって、賞球の獲得といった遊技価値の付与を期待する遊技者は、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値であることを期待するので、表示結果が「大当り」となる複数回の可変表示において、促進演出が所定態様となる比率などから設定値を認識可能にすることで、遊技意欲が高められる。

【0623】

なお、カットイン演出に使用する表示画像なしの場合や、表示画像 8 7 A K E 1、8 7 A K E 2 のいずれかである場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1～8 7 A K F 3 の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1～8 7 A K F 3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合は、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像 8 7 A K F 3 の表示により期待度が高い所定態様（大 V コン表示）の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。

【0624】

特徴部 8 8 A K に関する促進演出の決定例 8 8 A K 0 1 のうち、例えば第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 8 7 A K C 4 である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1～8 7 A K F 3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 8 7 A K C 4 である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 0 / 1 0 0 (= 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 9 0 / 1 0 0 (= 9 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) である。これに対し、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 8 7 A K C 4 である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当り」である場合において、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合は 0 / 1 0 0 (= 0 %) で同一である一方で、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合は、設定値が 1 であれば 3 5 / 1 0 0 (= 3 5 %) であり、設定値が 2 であれば 3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) であり、設定値が 3 であれば 2 5 / 1 0 0 (= 2 5 %) であり、設定値が 4 であれば 2 0 / 1 0 0 (=

20%)であり、設定値が5であれば15/100(=15%)であり、設定値が6であれば10/100(=10%)であってもよい。これに対応して、表示画像87AKF3の決定割合は、設定値が1であれば65/100(=65%)であり、設定値が2であれば70/100(=70%)であり、設定値が3であれば75/100(=75%)であり、設定値が4であれば80/100(=80%)であり、設定値が5であれば85/100(=85%)であり、設定値が6であれば90/100(=90%)であってもよい。こうした決定割合の設定により、例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行されることでアクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4であった場合に、促進演出は、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。また、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い変化演出や促進演出が繰返し実行されることで、促進演出が所定態様となる比率などを遊技者が把握できれば、パチンコ遊技機1における設定値を認識できるので、遊技者の遊技意欲が高められる。

【0625】

なお、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4以外である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像87AKF3の表示により期待度が高い所定態様(大Vコン表示)の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。その他、変化演出の実行なしである場合や、第1タイミングのみ、または、第2タイミングのみで実行する場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。

【0626】

特徴部89AKに関する促進演出の決定例89AK01のうち、例えば示唆演出の表示画像87AKD3である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば示唆演出の表示画像87AKD3である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値にかかわらず、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が90/100(=90%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100(=10%)である。これに対し、示唆演出の表示画像87AKD3である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合において、表示画像87AKF1の決定割合は0/100(=0%)で同一である一方で、表示画像87AKF2の決定割合は、設定値が1であれば35/100(=35%)であり、設定値が2であれば30/100(=30%)であり、設定値が3であれば25/100(=25%)であり、設定値が4であれば20/100(=20%)であり、設定値が5であれば15/100(=15%)であり、設定値が6であれば10/100(=10%)であってもよい。これに対応して、表示画像87AKF3の決定割合は、設定値が1であれば65/100(=65%)であり、設定値が2であれば70/100(=70%)であり、設定値が3であれば75/100(=

75%)であり、設定値が4であれば80/100(=80%)であり、設定値が5であれば85/100(=85%)であり、設定値が6であれば90/100(=90%)であってもよい。こうした決定割合の設定により、例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、示唆演出の演出態様が表示画像87AKD3の表示であった場合に、促進演出は、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。また、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い示唆演出や促進演出が繰返し実行されることで、促進演出が所定態様となる比率などを遊技者が把握できれば、パチンコ遊技機1における設定値を認識できるので、遊技者の遊技意欲が高められる。

10

【0627】

なお、示唆演出に使用する表示画像なしの場合や、表示画像87AKD1、87AKD2のいずれかである場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像87AKF3の表示により期待度が高い所定態様(大Vコン表示)の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。

20

【0628】

アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC3の決定割合、複数のタイミングに対応した変化パターン87AKP1-1～87AKP1-6の決定割合、示唆演出の有無や表示画像87AKD1～87AKD3の決定割合、カットイン演出の有無や表示画像87AKE1～87AKE3の決定割合、促進演出に用いる表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合のうち、一部または全部の決定割合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異なるように設定してもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度が高い演出態様に決定される割合は、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、期待度が高い演出態様の演出である高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。一般に、期待度が高い演出態様の高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合には、一旦は演出により高められた遊技者の期待感が可変表示の表示結果により急激に減退するので、遊技者は遊技継続の意欲が低下または喪失しやすくなる。これに対し、高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることで、遊技者が遊技継続の意欲を喚起されるように、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【0629】

なお、アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC3の決定割合、複数のタイミングに対応した変化パターン87AKP1-1～87AKP1-6の決定割合、示唆演出の有無や表示画像87AKD1～87AKD3の決定割合、カット

50

イン演出の有無や表示画像 87AKE1～87AKE3 の決定割合、促進演出に用いる表示画像 87AKF1～87AKF3 の決定割合のうち、一部または全部の決定割合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、パチンコ遊技機 1 における設定値が特定の設定値以上であるときと特定の設定値未満であるときとで、異なるように設定してもよい。例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 4 以上であるときには 4 未満であるときよりも、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当り遊技状態に制御される期待度が高い演出態様の決定割合を高くしてもよい。あるいは、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であるときには 6 以外（1～5 のいずれか）であるときよりも、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当り遊技状態に制御される期待度が高い演出態様の決定割合を高くしてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 以外（1～5 のいずれか）であるときには、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、決定割合が 0 / 100（＝0%）であり大当り確定となる演出態様について、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であるときには、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、所定割合で決定可能に設定してもよい。この設定によれば、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 以外（1～5 のいずれか）であるときには大当り確定となる演出態様の演出が実行されながら、可変表示の表示結果が「ハズレ」になった場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であることに確定するので、遊技者が遊技継続の意欲を高められるように、遊技興趣を向上させることができる。

【0630】

その他、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0631】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0632】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機 1 における演出の進行また

10

20

30

40

50

は履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【0633】

図11-17は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172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。可変表示中演出処理では、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ87AKS041）。ステップ87AKS041では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。このように、可変表示時間の経過は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した特図変動時間の経過として判定可能であればよい。

【0634】

ステップ87AKS041にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ87AKS041；No）、示唆演出を実行するための示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS042）。示唆演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（示唆演出制御パターン）において、予め定められていればよい。示唆演出期間である場合には（ステップ87AKS042；Yes）、示唆演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS043）。ステップ87AKS043では、例えば示唆演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて示唆演出を実行できればよい。

【0635】

ステップ87AKS042にて示唆演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS042；No）、ステップ87AKS043での制御を実行した後は、変化演出を実行するための変化演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS044）。変化演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（変化演出制御パターン）において、予め定められていればよい。変化演出期間である場合には（ステップ87AKS044；Yes）、変化演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS045）。変化演出期間として、例えば第1タイミングとなるリーチ成立前の期間や、第2タイミングとなるカットイン演出時の期間が予め設定されていればよい。第2タイミングとなるカットイン演出時には、カットイン演出の実行に対応して、アクティブ表示エリア87AKA1における演出画像の表示を変更することで、アクティブ表示の表示態様を変化可能であればよい。

【0636】

ステップ87AKS044にて変化演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS044；No）、ステップ87AKS045での制御を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS046）。リーチ演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合には（ステップ87AKS046；Yes）、リーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS047）。

【0637】

ステップ87AKS046にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS046；No）、ステップ87AKS047での制御を実行した後は、カットイン演出を実行するためのカットイン演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS048）。カットイン演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（カットイン演出制御パターン）において、予め定められていればよい。カットイン演出期間である場合には（ステップ87AKS048；Yes）、カットイン演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS049）。カットイン演出期間は、可変表示開始設定処理のステップ87AKS026により可変表示の開始に伴いアクティブ表示となる演出画像の表示が開始された後に、ステップ87AKS052にて動作演出期間であると判定されるより前に、カットイン演出を実行可能となるように予め設定されていればよい。このような設定により、アクティブ表示の表示後であって、動作演出の実行前に、カットイン演出を実行可能であればよい。

10

【0638】

なお、アクティブ表示、動作演出、カットイン演出の順序は、任意に変更されたものであってもよい。例えばカットイン演出を実行した後にアクティブ表示が開始され、その後に動作演出が実行されてもよい。あるいは、アクティブ表示が開始された後に動作演出が実行され、その後にカットイン演出が実行されてもよい。

【0639】

ステップ87AKS048にてカットイン演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS048；No）、ステップ87AKS049での制御を実行した後は、促進演出を実行するための促進演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS050）。促進演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（カットイン演出制御パターン）において、予め定められていればよい。促進演出期間である場合には（ステップ87AKS050；Yes）、促進演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS051）。促進演出期間では、促進演出の実行に伴い、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間となればよい。有効検出期間では、例えばコントローラセンサユニット35Aからの検出信号に基づいて、Vコントローラに対する引き操作といった、スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する遊技者の動作を検出可能にすればよい。

20

30

【0640】

ステップ87AKS050にて促進演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS050；No）、ステップ87AKS051での制御を実行した後は、動作演出を実行するための動作演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS052）。動作演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。なお、促進演出を開始してから有効検出期間において、Vコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿を引き操作する動作といった、遊技者による特定動作が検出されなかった場合には、動作演出期間が開始されないようにしてもよい。あるいは、特定動作が検出されなかった場合でも、動作演出用の特定タイミングに達した場合には、動作演出期間が開始されるようにしてもよい。動作演出期間である場合には（ステップ87AKS052；Yes）、動作演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS053）。

40

【0641】

動作演出を実行するために検出する遊技者の特定動作は、Vコントローラに対する押し操作といった、引き操作とは異なりスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する動作であってもよい。あるいは、遊技者の特定動作は、プッシュボタン31Bを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、動作演出に相当する任意の演出を実

50

行可能にしてもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、ＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電氣的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいて演出を実行可能にしてもよい。

【０６４２】

ステップ８７ＡＫＳ０５２にて動作演出期間ではないと判定されたときや（ステップ８７ＡＫＳ０５２；Ｎｏ）、ステップ８７ＡＫＳ０５３での制御を実行した後は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、飾り図柄の可変表示動作を含め、その他の可変表示中における演出を実行するための制御が行われ（ステップ８７ＡＫＳ０５４）、可変表示中演出処理を終了する。

【０６４３】

ステップ８７ＡＫＳ０４１にて可変表示時間が経過した場合には（ステップ８７ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、主基板１１から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ８７ＡＫＳ０５５）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ８７ＡＫＳ０５５；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【０６４４】

ステップ８７ＡＫＳ０５５にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ８７ＡＫＳ０５５；Ｙｅｓ）、例えば表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ８７ＡＫＳ０５６）。このときには、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ８７ＡＫＳ０５７）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップ８７ＡＫＳ０５８）、可変表示中演出処理を終了する。

【０６４５】

図１１－１８～図１１－２２は、飾り図柄の可変表示や各種演出の実行例を示している。図１１－１８は、可変表示の開始となる変動開始からリーチ成立前の第１タイミングに対応した示唆演出が実行されるまでの実行例を示している。図１１－１９は、リーチ成立前の第１タイミングに対応した変化演出が実行された後に、非リーチ（ハズレ）の場合に可変表示の終了となる変動終了や非リーチ（ハズレ）以外の場合に可変表示がリーチ状態となるリーチ成立の実行例を示している。図１１－２０は、ノーマル（ハズレ）の場合に可変表示の終了となる変動終了の実行例と、スーパーリーチとなるリーチ演出が開始されるスーパー発展からカットイン演出時の第２タイミングに対応した示唆演出が実行されるまでの実行例とを示している。図１１－２１は、カットイン演出時の第２タイミングに対応した変化演出が実行された後に、促進演出が実行される場合の実行例を示している。図１１－２２は、動作演出が実行されてから可変表示の終了となる変動終了までの実行例を示している。

【０６４６】

図１１－１８（Ａ）に示す演出実行例８７ＡＫＭ０１の可変表示が開始される変動開始に対応して、可変表示開始設定処理のステップ８７ＡＫＳ０２２にて実行した演出決定処理では、アクティブ表示における最終表示画像や変化演出の変化パターン、示唆演出の演出態様、カットイン演出の演出態様、促進演出の動作態様などが決定される。演出実行例８７ＡＫＭ０１における変動開始の後には、第１タイミングとなるリーチ成立前に対応して、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出が実行可能になる。図

11-18 (B1) は、第1タイミングに対応して表示画像87AKD1の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例87AKM11を示している。図11-18 (B2) は、第1タイミングに対応して表示画像87AKD2の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例87AKM12を示している。図11-18 (B3) は、第1タイミングに対応して表示画像87AKD3の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例87AKM13を示している。このように、示唆演出は、表示画像87AKD1～87AKD3のいずれを使用するかに応じて、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。なお、第1タイミングに対応して変化演出を実行しない場合のうち、演出決定処理のステップ87AKS103にてガセ示唆演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には、示唆演出が実行されずに飾り図柄の可変表示が進行する。第1タイミングとなるリーチ成立前に対応して、演出実行例87AKM11～87AKM13のいずれかにおける示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合と実行されない場合とがある。このうち、変化演出が実行される場合には、演出決定処理のステップ87AKS103にて決定された第1タイミングの変化パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。

【0647】

図11-19 (A1) は、第1タイミングの変化パターンなしに対応して、変化演出が実行されない場合の演出実行例87AKM21を示している。演出実行例87AKM21のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC1が表示されることで、アクティブ表示の表示態様が白色表示のまま変化しない。この場合に、演出実行例87AKM11～87AKM13のいずれかにおける示唆演出は、変化演出がない場合に実行されるガセ示唆演出となる。ただし、図11-11 (B) に示された決定例87AKM32では、演出実行例87AKM13のような表示画像87AKD3の表示による示唆演出が実行された場合であれば、変化パターン87AKP1-1～87AKP1-6のいずれかに決定されているので、ガセ示唆演出となることがない。

【0648】

図11-19 (A2) は、第1タイミングに対応して変化パターン87AKP1-1による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM22を示している。演出実行例87AKM22のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC2を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。図11-19 (A3) は、第1タイミングに対応して変化パターン87AKP1-2による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM23を示している。演出実行例87AKM23のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC3を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。図11-19 (A4) は、第1タイミングに対応して変化パターン87AKP1-3による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM24を示している。演出実行例87AKM24のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC4を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【0649】

演出実行例87AKM01の可変表示が開始された後に、第1タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例87AKM11～87AKM13のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-1による変化演出では、演出実行例87AKM22のような表示画像87AKC2がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。演出実行例87AKM01の可変表示が開始された後に、第1タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例87AKM11～87AKM13のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-2による変化演出では、演出実行例87AKM23のような表示画像87AKC3がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。演出実

行例 87AKM01 の可変表示が開始された後に、第 1 タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例 87AKM11～87AKM13 のように、表示画像 87AKD1～87AKD3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 87AKP1～3 による変化演出では、演出実行例 87AKM24 のような表示画像 87AKC4 がアクティブ表示エリア 87AKA1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【0650】

演出実行例 87AKM21 の場合に、非リーチ変動パターンによる可変表示では、例えば図 11-19 (B1) に示す演出実行例 87AKM31 のような非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。演出実行例 87AKM21 の場合に、非リーチ変動パターン以外の変動パターンによる可変表示では、例えば図 11-19 (B2) に示す演出実行例 87AKM32 のように飾り図柄の可変表示がリーチ態様となることで、リーチ成立となる。リーチ成立の後には、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されて可変表示が終了する場合と、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるスーパー発展の場合とがある。

【0651】

図 11-20 (A1) は、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行された場合に、リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで可変表示が終了する変動終了の演出実行例 87AKM41 を示している。図 11-20 (A2) は、ノーマルリーチとなるリーチ演出がスーパーリーチとなるリーチ演出に発展するスーパー発展の演出実行例 87AKM42 を示している。演出実行例 87AKM42 のようにスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R における飾り図柄が縮小表示されてもよい。また、画像表示装置 5 の画面上における所定位置には、小図柄表示エリアが配置されてもよい。小図柄表示エリアは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R よりも小さく、例えば画像表示装置 5 の画面上における右下方部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリアでは、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。このように、画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリアでは、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。小図柄表示エリアでは、簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。

【0652】

演出実行例 87AKM42 におけるスーパー発展に続いて、図 11-20 (B) に示す演出実行例 87AKM43 のようにスーパーリーチとなるリーチ演出が進行すればよい。演出実行例 87AKM43 におけるリーチ演出の後には、第 2 タイミングとなるカットイン演出時に対応して、カットイン演出の実行とともに、あるいは、カットイン演出の実行なしに、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出が実行可能になる。図 11-20 (C1) は、カットイン演出が実行されない場合に、第 2 タイミングに対応して表示画像 87AKD1 の表示による示唆演出が実行される演出実行例 87AKM51 を示している。演出決定処理のステップ 87AKS105 にてカットイン演出に使用する表示画像なしに決定されることで、カットイン演出を実行しない場合でも、演出決定処理のステップ 87AKS103 では第 2 タイミングに対応した示唆演出の表示画像を決定した場合には、第 2 タイミングとなるカットイン演出時にカットイン演出が実行されなく

ても、示唆演出を実行することができる。図11-20(C2)は、表示画像87AKE2の表示によるカットイン演出が実行される場合に、第2タイミングに対応して表示画像87AKD2の表示による示唆演出が実行される演出実行例87AKM52を示している。図11-20(C3)は、表示画像87AKE3の表示によるカットイン演出が実行される場合に、第2タイミングに対応して表示画像87AKD3の表示による示唆演出が実行される演出実行例87AKM53を示している。第2タイミングとなるカットイン演出時に対応して、演出実行例87AKM51～87AKM53のいずれかにおける示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される。このときには、演出決定処理のステップ87AKS103にて決定された第2タイミングの変化パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。

10

【0653】

図11-21(A1)は、第2タイミングに対応して変化パターン87AKP1-1による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM61を示している。演出実行例87AKM62のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC2を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。図11-21(A2)は、第2タイミングに対応して変化パターン87AKP1-2による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM62を示している。演出実行例87AKM62のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC3を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。図11-21(A3)は、第2タイミングに対応して変化パターン87AKP1-3による変化演出が実行された場合の演出実行例87AKM63を示している。演出実行例87AKM63のアクティブ表示エリア87AKA1では表示画像87AKC4を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

20

【0654】

演出実行例87AKM42、87AKM43のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第2タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例87AKM51～87AKM53のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-1による変化演出では、演出実行例87AKM61のような表示画像87AKC2がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。演出実行例87AKM42、87AKM43のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第2タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例87AKM51～87AKM53のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-2による変化演出では、演出実行例87AKM62のような表示画像87AKC3がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。演出実行例87AKM42、87AKM43のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第2タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例87AKM51～87AKM53のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-3による変化演出では、演出実行例87AKM63のような表示画像87AKC4がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。第2タイミングに対応したカットイン演出、示唆演出、変化演出の一部または全部が実行された後、あるいは、これらの演出が実行されずにリーチ演出が進行した後には、遊技者の動作を促進する促進演出が実行される。

30

40

【0655】

図11-21(B1)は、演出実行例87AKM63に続いて、表示画像87AKF1の表示による促進演出が実行される演出実行例87AKM71を示している。図11-21(B2)は、演出実行例87AKM63に続いて、表示画像87AKF2の表示による促進演出が実行される演出実行例87AKM72を示している。図11-21(B3)は

50

、演出実行例 87AKM63 に続いて、表示画像 87AKF3 の表示による促進演出が実行される演出実行例 87AKM73 を示している。第 2 タイミングとなるカットイン演出時の後には、演出実行例 87AKM71 のような表示画像 87AKF1 の表示による小 V コン表示の演出態様で促進演出が実行される場合と、演出実行例 87AKM72 のような表示画像 87AKF2 の表示による中 V コン表示の演出態様で促進演出が実行される場合と、演出実行例 87AKM73 のような表示画像 87AKF3 の表示による大 V コン表示の演出態様で促進演出が実行される場合とがある。演出決定処理のステップ 87AKS106 では、特徴部 87AK に関する促進演出の決定例 87AK51、特徴部 88AK に関する促進演出の決定例 88AK01、特徴部 89AK に関する促進演出の決定例 89AK01 など、特徴部 87AK～89AK に応じた割合で、促進演出に使用する表示画像 87AKF1～87AKF3 のいずれかに決定される。促進演出の実行に伴い、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間となる。有効検出期間では、V コントローラに対する引き操作といった、遊技者がスティックコントローラ 31A の操作桿を傾倒操作する動作を検出可能にする。有効検出期間において遊技者の動作を検出した結果に基づいて、動作演出を実行することができる。

【0656】

図 11-22 (A1) は、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して動作演出が実行された場合の演出実行例 87AKM81 を示している。この場合には、例えば図 11-22 (B1) に示す演出実行例 87AKM91 のようなリーチハズレとなる確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。

【0657】

図 11-22 (A2) は、可変表示の表示結果が「大当たり」に対応して動作演出が実行された場合の演出実行例 87AKM82 を示している。この場合には、例えば図 11-22 (B2) に示す演出実行例 87AKM92 のような大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。

【0658】

このように、遊技者の動作を促進する促進演出は、カットイン演出の実行有無や演出態様、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示の最終表示画像、示唆演出の実行有無や演出態様など、他の演出や表示の状態に応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができる。また、促進演出の演出態様により、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。また、示唆演出、変化演出、カットイン演出は、遊技者の動作を検出せずに実行可能である。こうした遊技者の動作を検出せずに実行可能な演出の実行有無や演出態様、タイミングに応じて、異なる割合で所定態様により促進演出を実行することができる。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感が演出によって適切に高められ、遊技興趣を向上させることができる。

【0659】

この発明は上記の実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。例えば特徴部 88AK に関する促進演出の決定例 88AK01 や、特徴部 89AK に関する促進演出の決定例 89AK01 のように、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず促進演出の演出態様を決定可能な構成では、カットイン演出が実行されなくてもよい。

【0660】

促進演出は、促進演出とは異なる任意の演出における実行有無、演出態様、タイミング、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができる。例えば「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その実行有無や演出態様、タイミングに応じて、促進演出の演出態様が所定態様となる割合を異ならせてもよい。「擬似連」の可変表示演出は、可変表示が開始された後に一旦仮停止

10

20

30

40

50

させた後に、再度可変表示を実行する再可変表示を、1回または複数回実行可能である。可変表示を仮停止させるときには、例えば擬似連チャンス目といった、予め定められた仮停止態様となればよい。擬似連チャンス目は、飾り図柄の組合せに応じた複数種類の仮停止図柄の組合せを含んでもよい。この場合に、例えば仮停止表示された擬似連チャンス目に応じて、促進演出の演出態様の割合を異ならせてもよい。

【0661】

「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、再可変表示の実行前と実行後や、各回の再可変表示の実行後に対応して、複数回の促進演出および動作演出を実行可能であってもよい。この場合に、複数回の促進演出のうち、第1促進演出よりも後に実行される第2促進演出は、第1促進演出における実行有無、演出態様、タイミング、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができるようにしてもよい。

10

【0662】

アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出とともに、あるいは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に代えて、保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出を実行可能であってもよい。この場合には、表示結果判定用の乱数値を含む保留データとして、可変表示に関する保留情報が記憶され、第1保留表示エリア87AKB1や第2保留表示エリア87AKB2では、保留情報に基づく第1保留表示や第2保留表示が実行される。そして、保留情報に対応する可変表示の開始前に、第1保留表示や第2保留表示の表示態様を、保留情報が特定情報であるか否かに応じて異なる割合で変化させる保留変化演出を実行可能にしてもよい。このような保留変化演出が実行可能な構成において、促進演出は、保留変化演出の実行有無や演出態様、タイミングに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行可能としてもよい。

20

【0663】

示唆演出、変化演出、カットイン演出、促進演出などの演出態様は、一部または全部の演出態様について、異なる表示画像の表示によって演出態様が相違するものに限定されず、各種の演出装置を用いた任意の演出態様が相違するものであってもよい。例えば表示画像の表示とともに、あるいは、表示画像の表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音出力態様、遊技効果ランプ9や演出用LEDなどの発光部材における発光態様、演出用可動部材における動作態様、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、複数の演出態様のうちいずれかにより演出が実行されてもよい。

30

【0664】

有利状態は大当たり遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC4や、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3は、これらの有利状態に制御されるか否かに応じて、異なる割合で決定されてもよい。

40

【0665】

遊技者にとって有利な有利状態として、可変表示結果が「小当たり」となる確率が高くなるKT（小当たりタイム）状態に制御されてもよい。例えば、大当たり遊技状態が終了した後に、所定割合（100%を含む）でKT状態に制御されるようにすればよい。なお、KT状態になっていない遊技状態を非KT状態ということがある。また、KT状態に制御される期間をKT期間と称し、KT状態に制御されていない期間を非KT期間と称することが

50

ある。

【0666】

非KT状態では、第2特図の可変表示時間が非常に長い時間（例えば30分程度）に設定される。これに対し、KT状態では、第2特図の可変表示時間が比較的短い時間（例えば5秒）に設定される。このため、KT状態では、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞が続けて発生する場合、第2特図を用いた可変表示の実行頻度が非KT状態のときよりも格段に向上することになる。第1特図や第2特図を用いた可変表示に対応して、可変表示結果が「小当り」に決定される割合は、可変表示結果が「大当り」に決定される割合よりも高くなっている。例えば、99/100（99%）の割合で可変表示結果が「小当り」に決定され、1/100（1%）の割合で可変表示結果が「大当り」に決定される。なお、第1特図を用いた可変表示結果が「小当り」になった場合は、大入賞口が開放される期間が短いので、大入賞口を遊技球が通過（進入）することは困難であり、実質的に賞球となる遊技球の払い出しが行われない。KT状態では、第2特図を用いた可変表示の実行頻度が向上しているため、第2特図を用いた可変表示結果が「小当り」となる頻度も向上して、小当り遊技状態で大入賞口が開放されやすくなる。KT状態では、遊技者が遊技球を右側遊技領域に向けて発射（右打ち）することにより、大入賞口が開放される頻度が非KT状態に比べて向上し、遊技者にとって有利な状態となる。アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC4や、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3は、KT状態に制御されるか否かに応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【0667】

各種の制限は、本願発明の達成目的や解決課題その他の趣旨を逸脱しないものであれば、任意の範囲や限界によるものであればよい。制限の範囲は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる条件であればよく、制限の限界は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる内容（例えば止める場合か減らす場合か、減らす程度など）であればよい。

【0668】

（特徴部87AKの課題解決手段および効果）

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120などの所定演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、所定演出実行手段は、例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージなどの所定態様を含む、例えば表示画像87AKE1～87AKE3に応じたメッセージなどの複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出を実行可能であり、例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41のように、特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で所定態様により所定演出が実行され、例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51のように、所定演出の演出態様

に応じて、異なる割合で特殊態様により促進演出が実行され、例えば図 11-13 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 87AK51 のように、促進演出の演出態様に
10
に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、多様な演出に対する遊技者の
興味を高めることで、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させる
ことができる。

【0669】

例えば図 11-9 (B3) に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であっ
て、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実
行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣
を向上させることができる。

【0670】

例えば図 11-9 (B3) における第 2 タイミングのカットイン演出時など、所定演出
の実行に対応して、特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これに
より、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0671】

例えばカットイン演出の決定例 87AK41 において表示画像 87AKE1~87AKE
E3 のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が
実行されたかに応じて、異なる割合で特定表示の表示態様を変化させることが可能であ
ってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上さ
せることができる。

【0672】

例えば変化パターンの決定例 87AK22 において第 1 タイミングが変化パターン 87
AKP1-3 に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定
表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、特定表示の表示態様を変化させなく
てもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上さ
せることができる。

【0673】

例えば図 8-13 におけるステップ S6A の設定値変更処理を実行する CPU103 な
ど、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能
な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちい
ずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により
適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0674】

例えば図 8-13 におけるステップ S6A の設定値変更処理を実行する CPU103 な
ど、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能
な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちい
ずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により
適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0675】

例えば図 8-13 におけるステップ S6A の設定値変更処理を実行する CPU103 な
ど、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能
な設定手段を備え、例えば図 11-16 における促進演出の決定例 87AK61 のように、
設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進出
演が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興
趣を向上させることができる。

【0676】

(特徴部 88AK の課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当たり遊技状態などの有利状態に制
御可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、例えばスティックコントロー
ラ 31A、コントローラセンサユニット 35A など、遊技者の動作を検出可能な検出手段と
50

、例えばアクティブ表示エリア 87AKA1、第1保留表示エリア 87AKB1、第2保留表示エリア 87AKB2など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS051を実行する演出制御用CPU120などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS053を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS045を実行する演出制御用CPU120などの変化演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば演出実行例 87AKM01～87AKM73などのように、動作演出の実行前である期間から、例えば表示画像 87AKC4を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像 87AKC1～87AKC4に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像 87AKF3を用いた大Vコン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像 87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、例えば図11-9(B3)における変化演出の実行可能タイミングなどのように、複数のタイミングのうちいずれかにて変化演出を実行可能であり、例えば図11-14における最終表示画像に応じた促進演出の決定例 88AK01のように、特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で特殊態様により促進演出が実行され、例えば図11-14における変化演出に応じた促進演出の決定例 88AK01のように、促進演出が特殊態様により実行されるときと特殊態様により実行されないときとで、変化演出が実行されるタイミングの選択割合が異なり、例えば図11-14における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 88AK01のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0677】

例えば図11-9(B3)に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0678】

例えば図11-9(B3)における第2タイミングのカットイン演出時など、所定演出実行手段による所定演出の実行に対応して、変化演出実行手段により変化演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0679】

例えばカットイン演出の決定例 87AK41において表示画像 87AKE1～87AKE3のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で変化演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0680】

例えば変化パターンの決定例 87AK22において第1タイミングが変化パターン 87AKP1-3に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、変化演出実行手段による変化演出を実行しなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0681】

例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれか

10

20

30

40

50

により特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0682】

例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0683】

例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0684】

(特徴部89AKの課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当たり遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、特定表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS043を実行する演出制御用CPU120などの示唆演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像87AKC1~87AKC4に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像87AKF1~87AKF3に応じたVコン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、例えば表示画像87AKD1~87AKD3に応じた示唆態様などの複数の演出態様のうちいずれかにより示唆演出を実行可能であり、例えば図11-11(B)における示唆演出の決定例87AK32のように、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で特定態様により特定表示が表示され、例えば図11-15における示唆演出に応じた促進演出の決定例89AK01のように、促進演出が特殊態様により実行されるか否かに応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより示唆演出が実行され、例えば図11-15における可変表示結果に応じた促進演出の決定例89AK01のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0685】

例えば図11-9(B3)に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0686】

例えば図11-9(B3)における第2タイミングのカットイン演出時など、所定演出

10

20

30

40

50

実行手段による所定演出の実行に対応して、特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0687】

例えばカットイン演出の決定例87AK41において表示画像87AKE1～87AKE3のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0688】

例えば変化パターンの決定例87AK22において第1タイミングが変化パターン87AKP1-3に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0689】

例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0690】

例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0691】

例えば図8-13におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0692】

- 1 … パチンコ遊技機
- 5 … 画像表示装置
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 120 … 演出制御用CPU

10

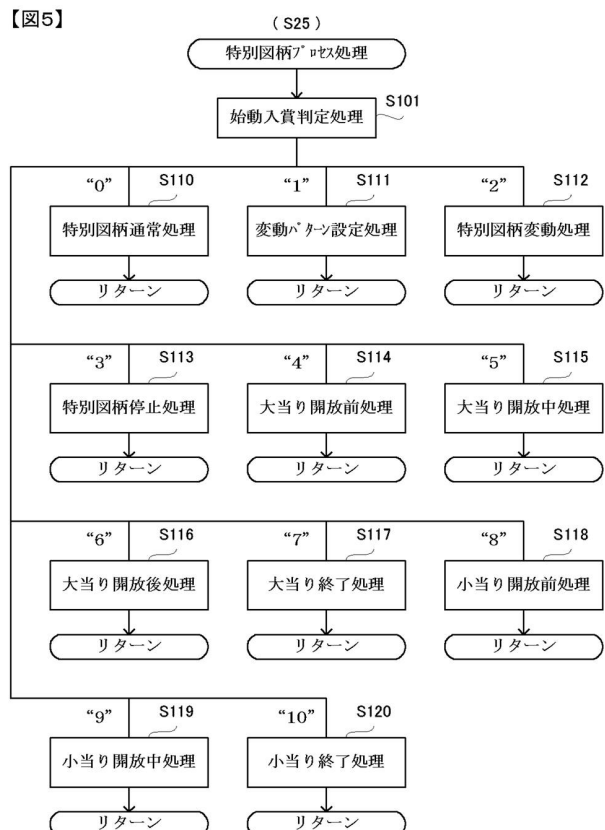
20

30

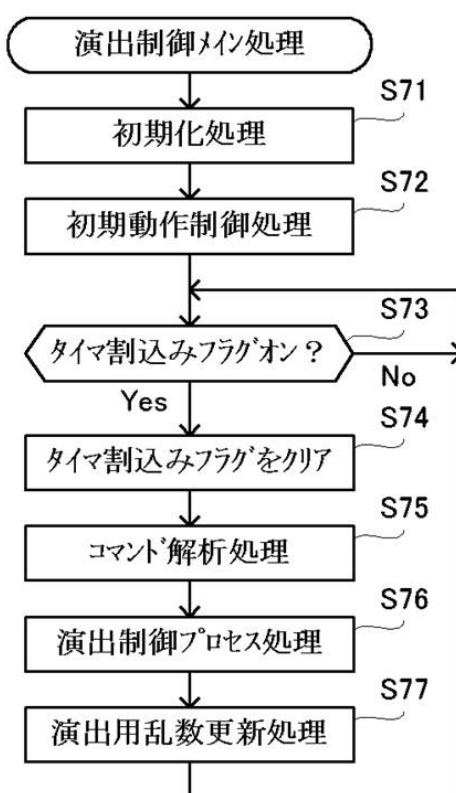
40

50

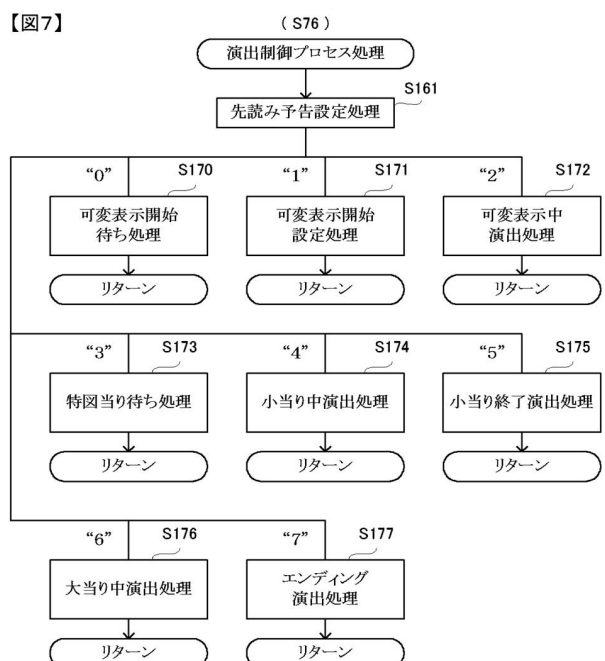
【图5】



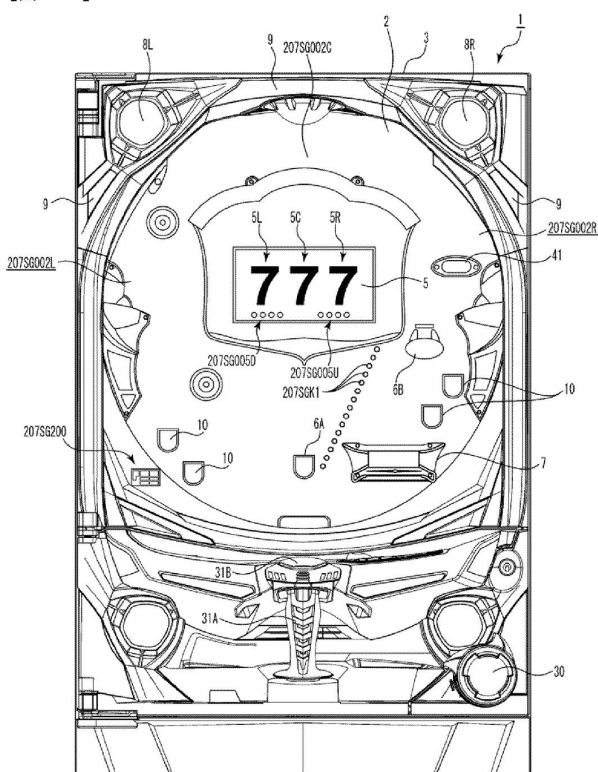
【图6】



【図7】



【图8-1】



50

【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 - 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 - 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 - 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

10

20

30

40

50

【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

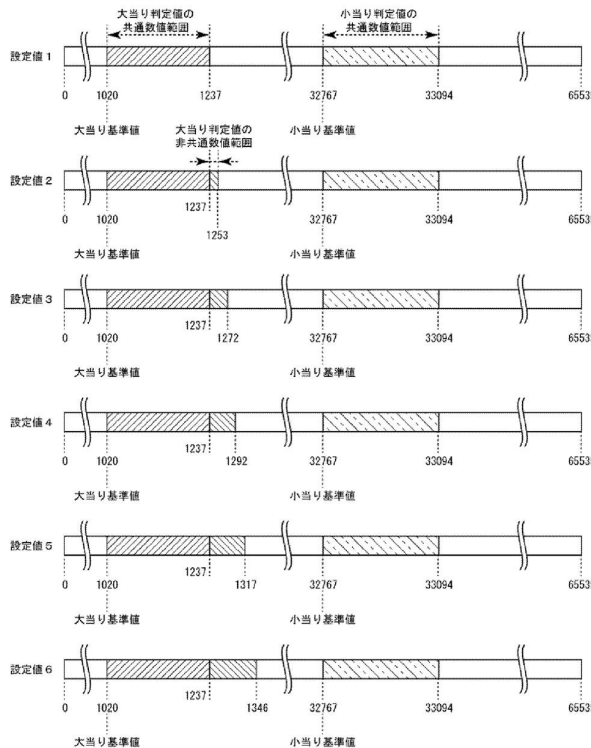
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

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】

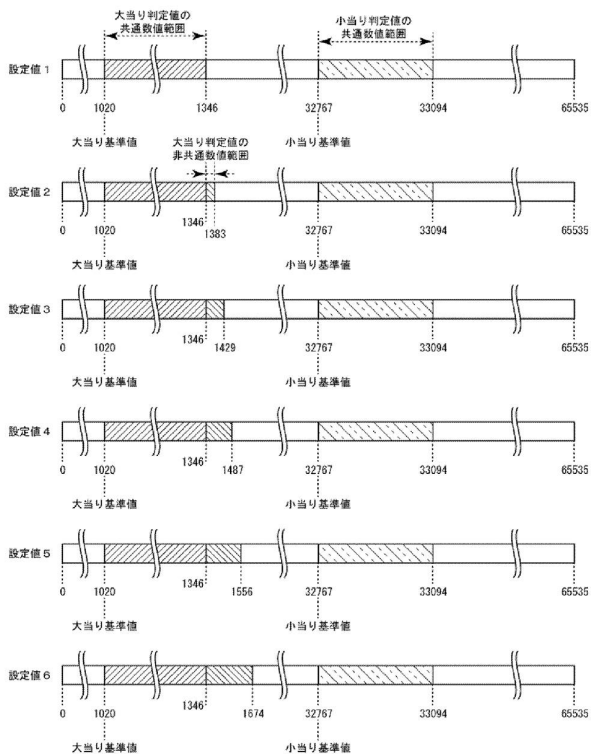
通常状態または時短状態の場合(第1特図)



【図 8 - 9】

【図8-9】

確変状態の場合(第1特図)



10

20

30

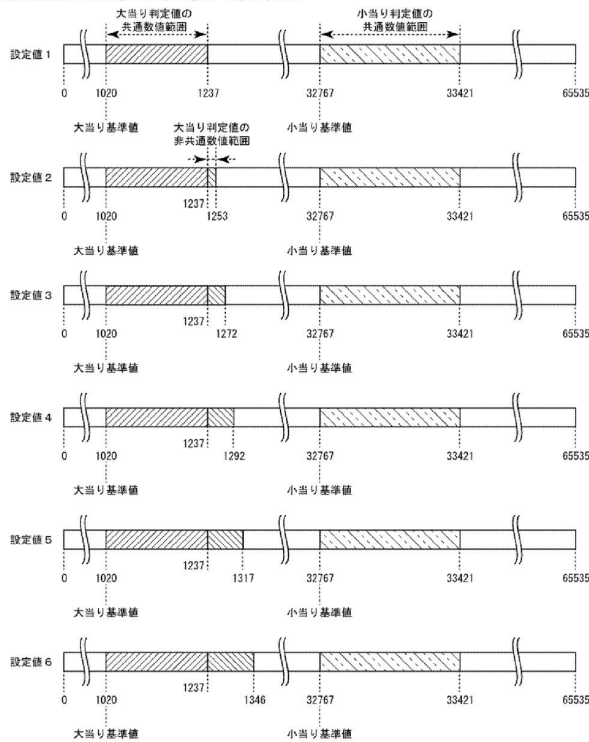
40

50

【図 8 - 10】

【図8-10】

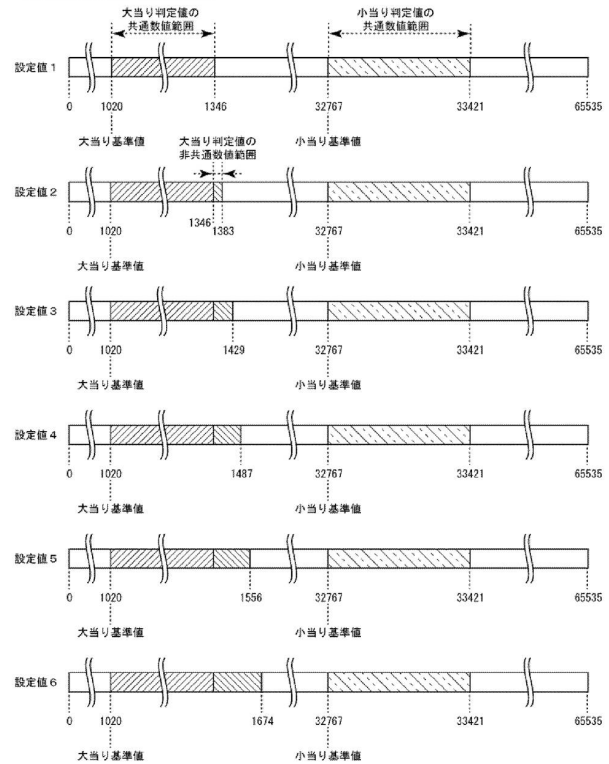
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【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）

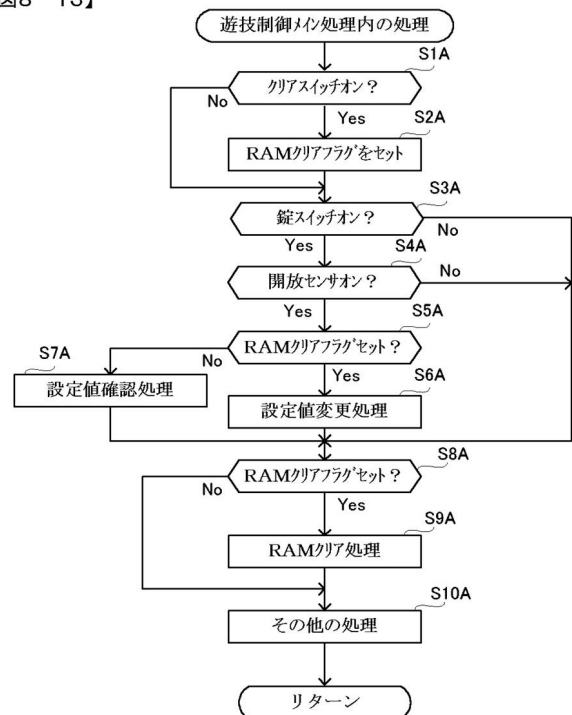
大当り種別	確変	時短	ラウンド数	決定割合
大当りA	100回	100回	4回	40%
大当りB	100回	100回	8回	50%
大当りC	100回	100回	2回	10%

(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】



10

20

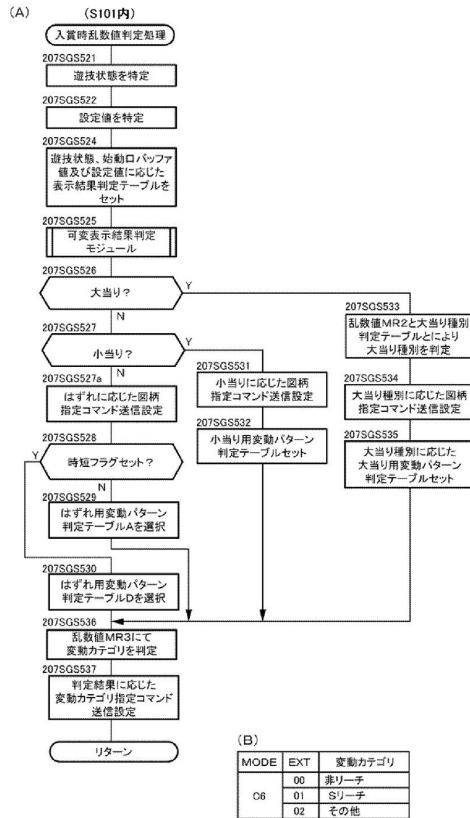
30

40

50

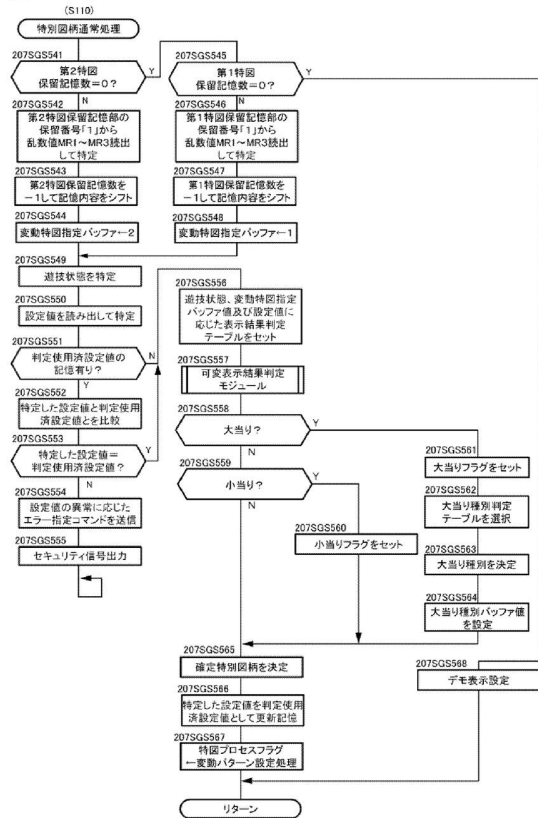
【図 8 - 1 4】

【図8-14】



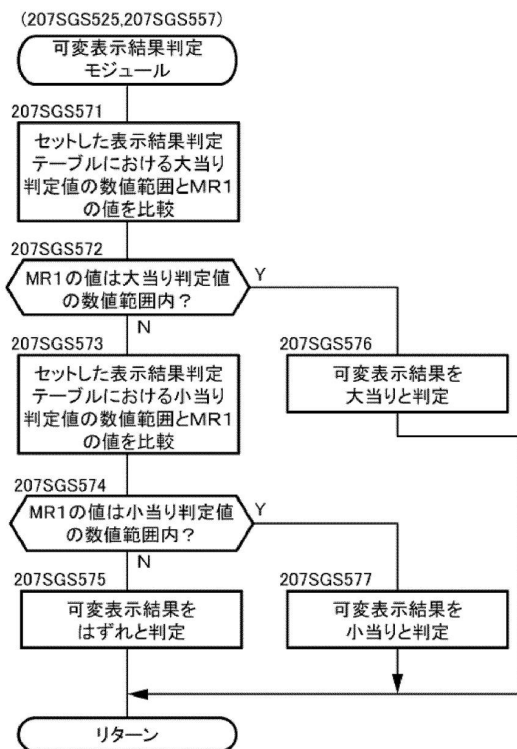
【図 8 - 1 5】

【図8-15】



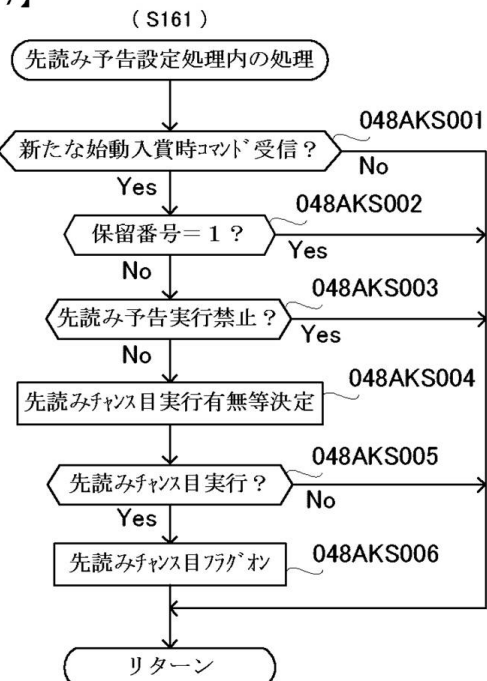
【図 8 - 1 6】

【図8-16】



【図 8 - 1 7】

【図8-17】



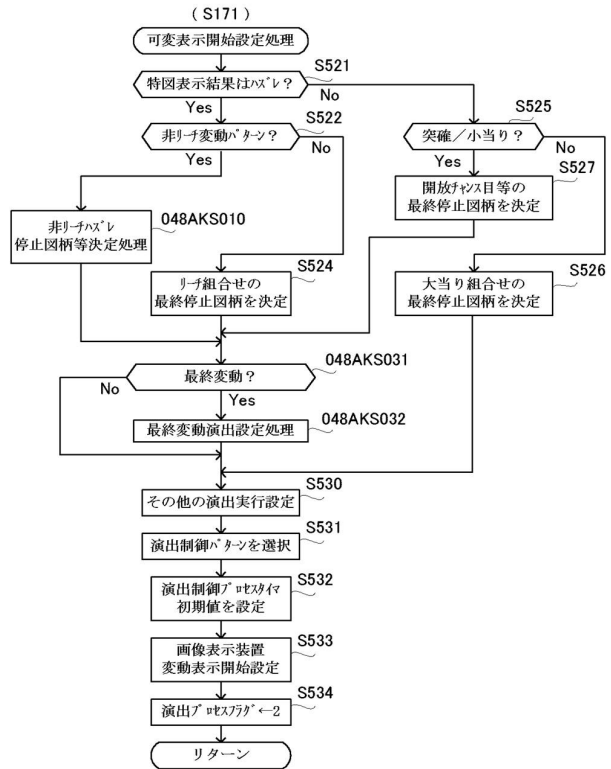
【図 8 - 18】

【図8-18】

決定結果	入賞時判定結果	
	大当たり	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 - 19】

【図8-19】

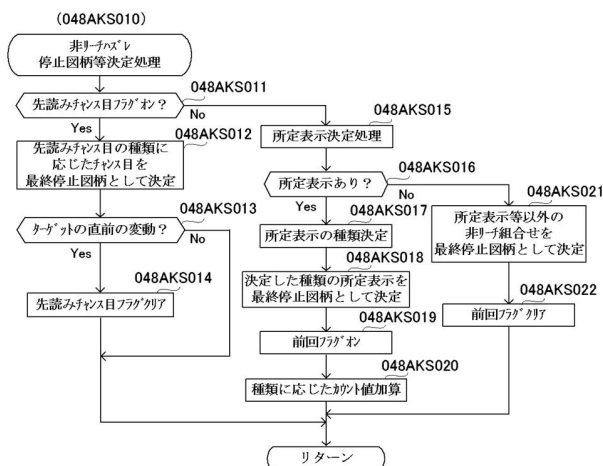


10

20

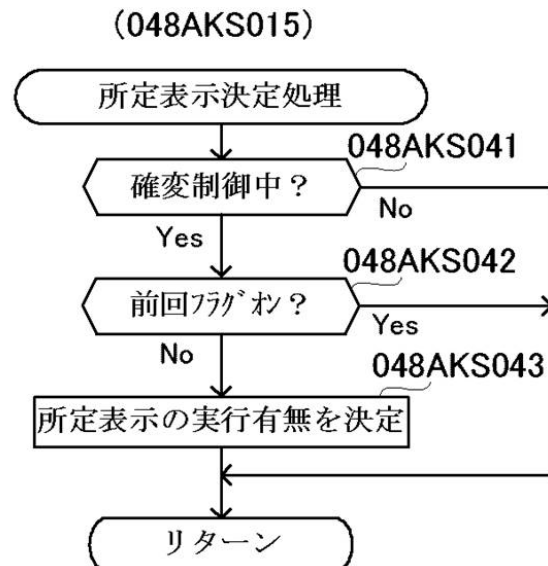
【図 8 - 20】

【図8-20】



【図 8 - 21】

【図8-21】



30

40

50

【図 8 - 2 2】

【図8-22】

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 - 2 3】

【図8-23】

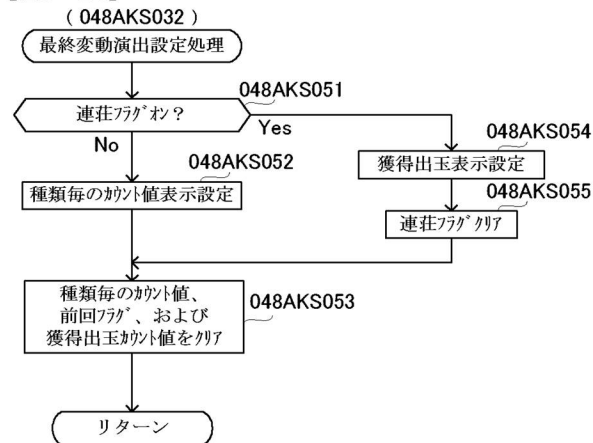
設定値	種類とその決定結果		
	種類A	種類B	種類C
設定1	50%	40%	10%
設定2	47%	41%	12%
設定3	44%	42%	14%
設定4	41%	43%	16%
設定5	38%	44%	18%
設定6	35%	45%	20%

(種類A:344 種類B:399 種類C:577)

10

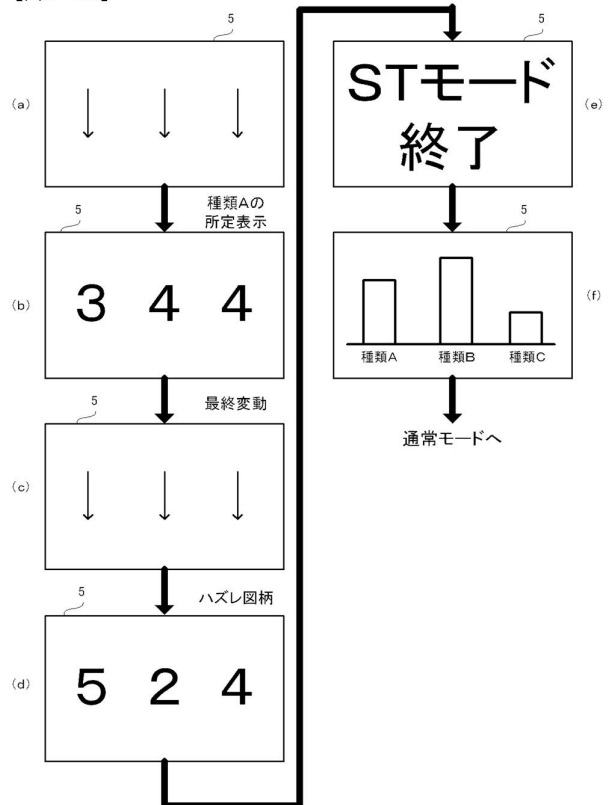
【図 8 - 2 4】

【図8-24】



【図 8 - 2 5】

【図8-25】



20

30

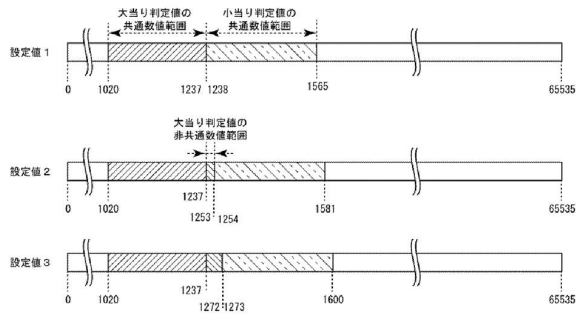
40

50

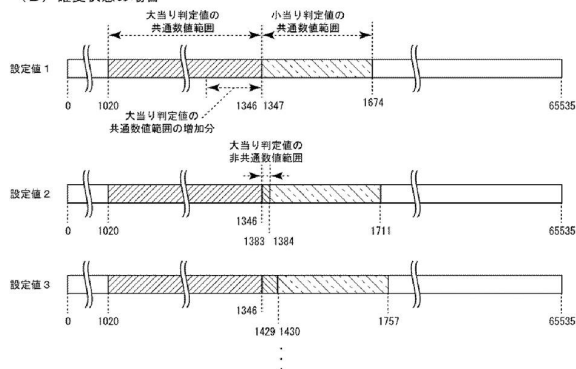
【図 8 - 2 6】

【図8-26】

(A) 通常状態または時短状態の場合

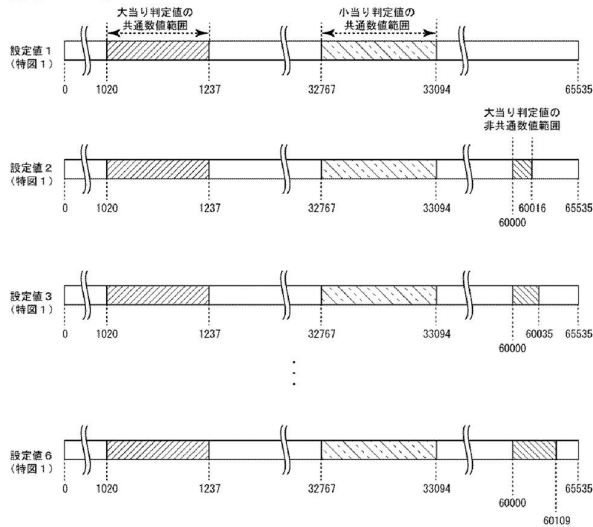


(B) 確変状態の場合



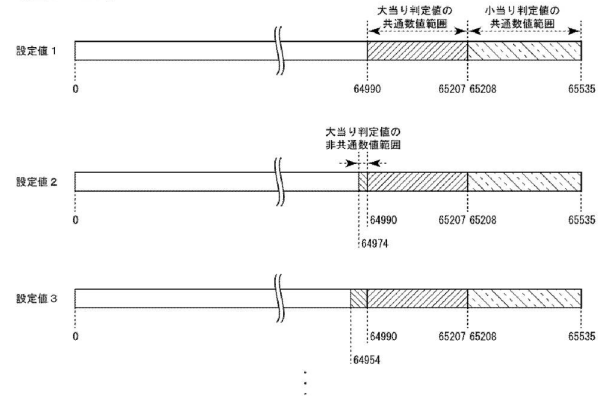
【図 8 - 2 8】

【図8-28】



【図 8 - 2 7】

【図8-27】

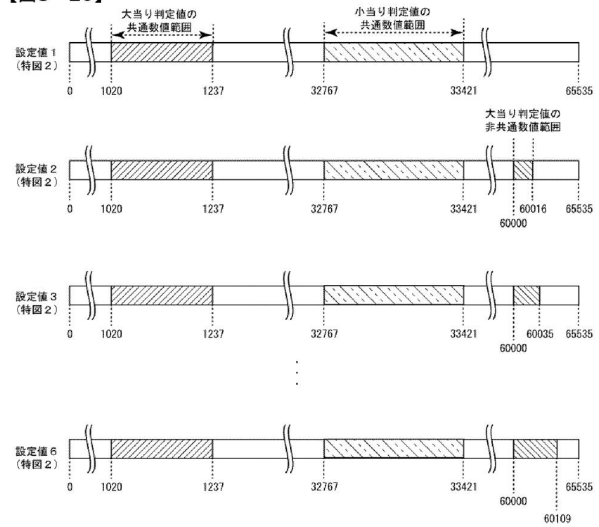


10

20

【図 8 - 2 9】

【図8-29】



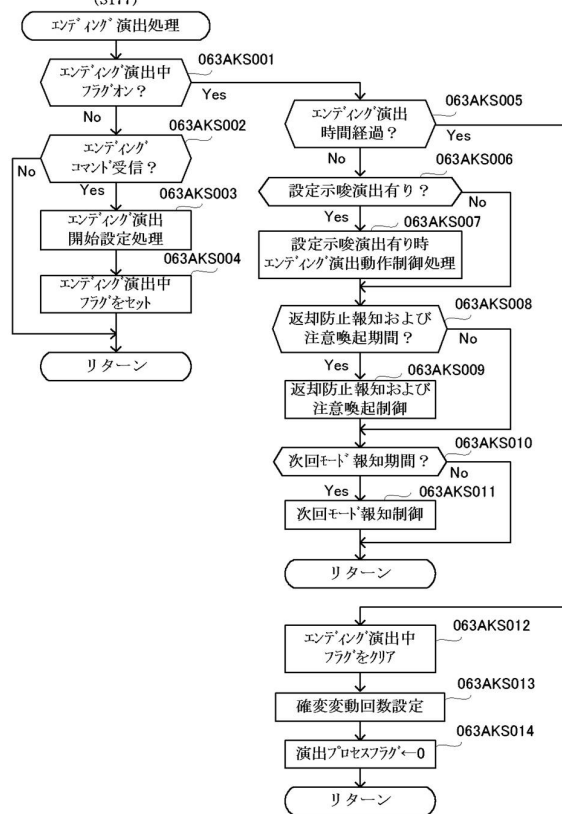
30

40

50

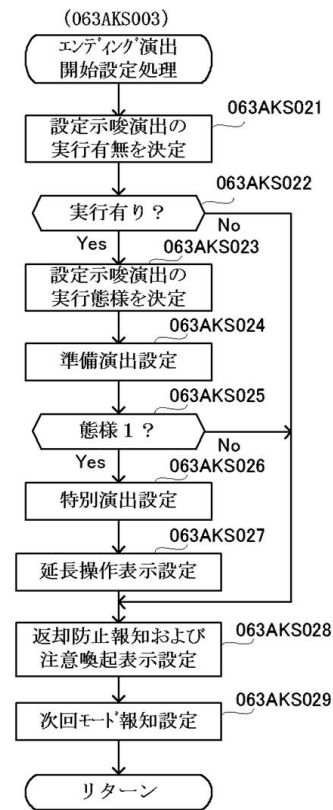
【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】



【図 9 - 3】

【图9-3】

決定結果	決定割合
実行あり	30%
実行なし	70%

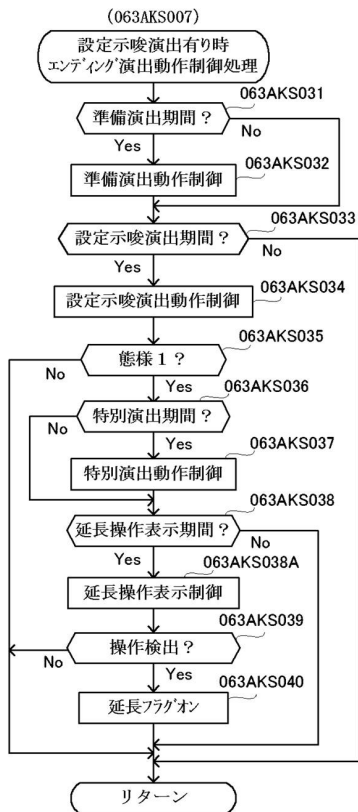
【図 9 - 4】

【图9-4】

設定値	設定示唆演出の態様とその決定割合	
	態様1	態様2
設定1	10%	90%
設定2	15%	85%
設定3	20%	80%
設定4	25%	75%
設定5	30%	70%
設定6	35%	65%

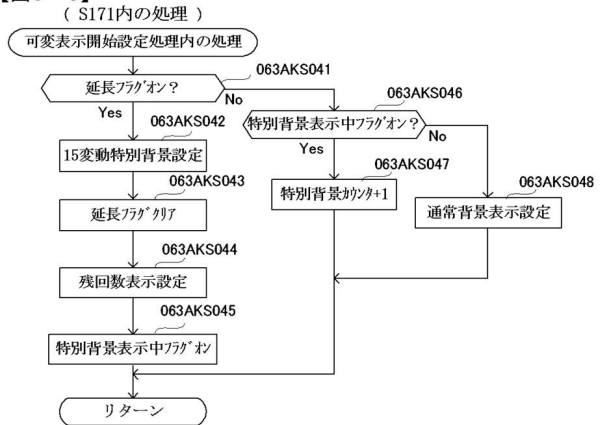
【図 9 - 5】

【図9-5】



【図 9 - 6】

【図9-6】



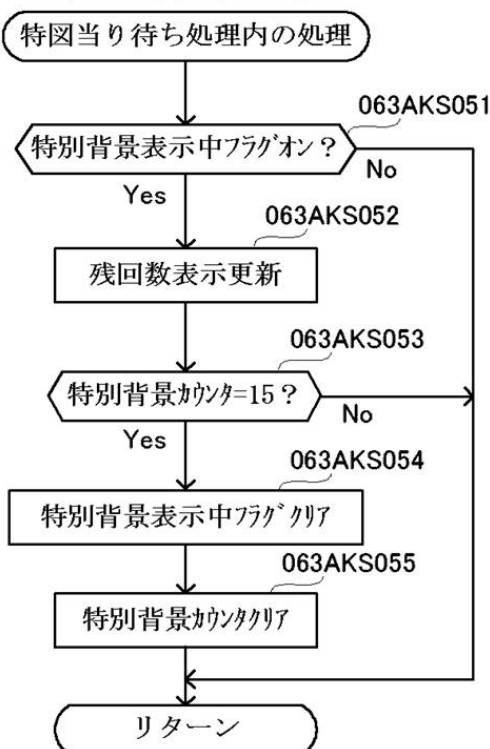
10

20

【図 9 - 7】

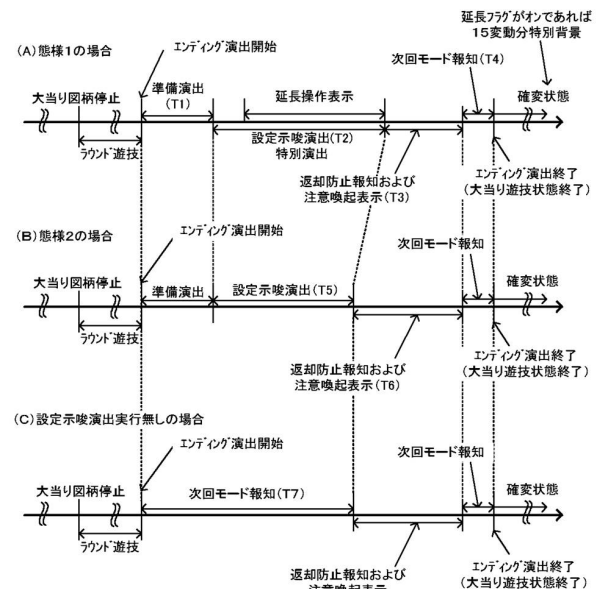
【図9-7】

(S173内の処理)



【図 9 - 8】

【図9-8】



30

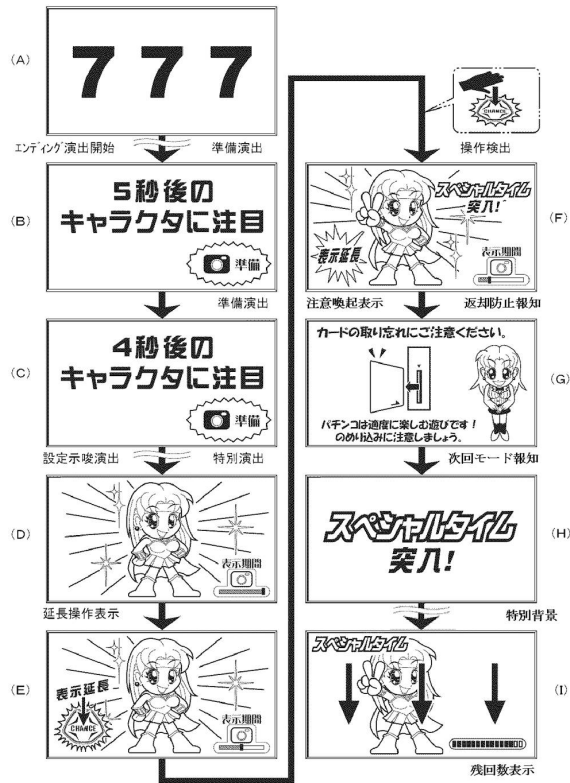
40

50

【図 9 - 9】

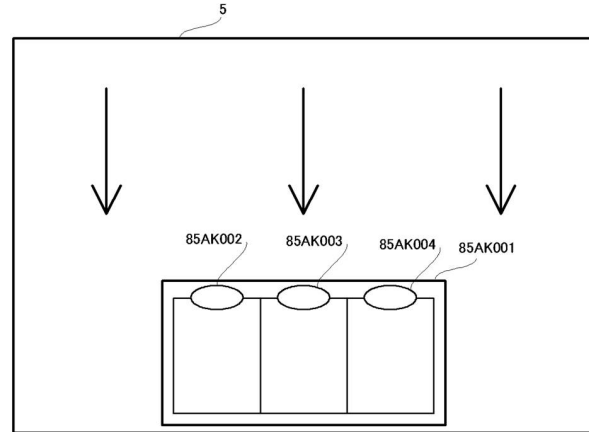
【図9-9】

大当たり図柄停止



【図 10 - 1】

【図10-1】

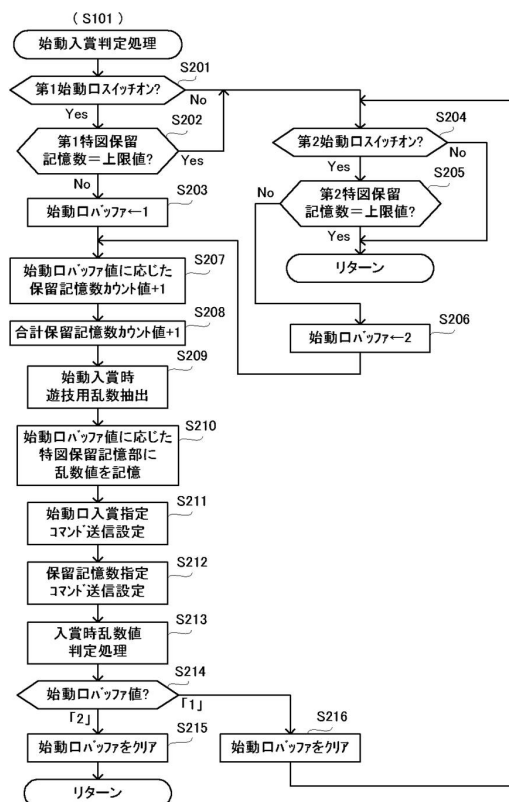


10

20

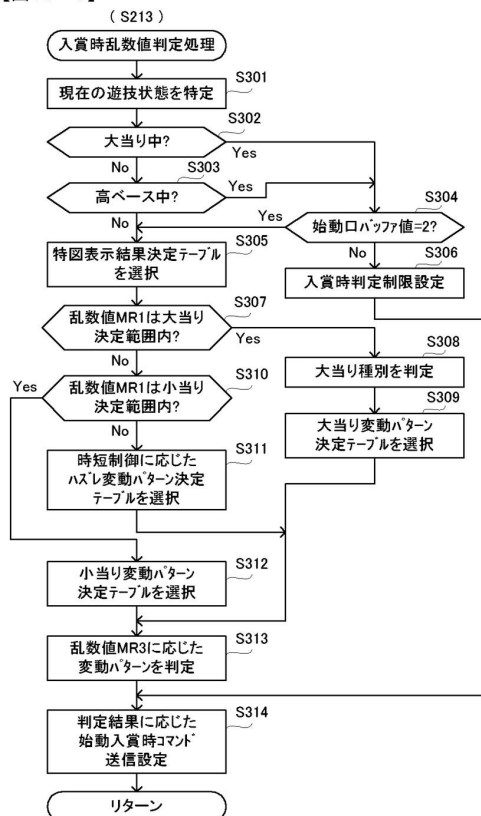
【図 10 - 2】

【図10-2】



【図 10 - 3】

【図10-3】



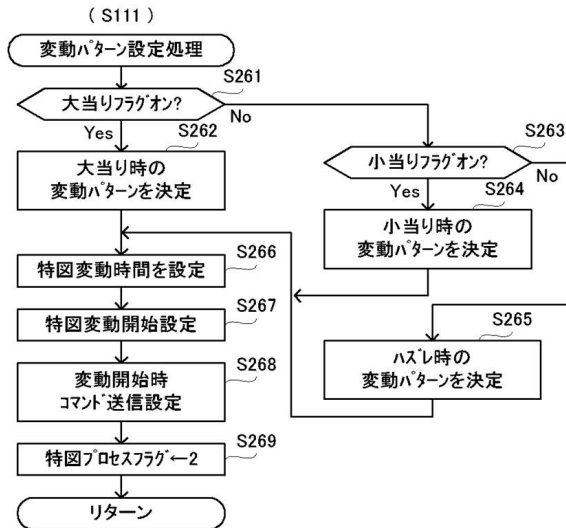
30

40

50

【図10-4】

【図10-4】



【図10-5】

【図10-5】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	2000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ: ノーマル(ハズレ)
PA2-2	35000	リーチ: ノーマル→スーパーA(ハズレ)
PA2-3	48000	リーチ: ノーマル→スーパーB(ハズレ)
PB1-1	20000	リーチ: ノーマル(大当り)
PB1-2	35000	リーチ: ノーマル→スーパーA(大当り)
PB1-3	48000	リーチ: ノーマル→スーパーB(大当り)
PC1-1	11000	非リーチ(突確/小当り)
PC1-2	20000	リーチ: 突確/小当り専用リーチ(突確/小当り)

10

【図10-6】

【図10-6】

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	変動パターン	内容	決定割合(MR3)
確変/非確変	PB1-1	ノーマルリーチ(大当り)	5
	PB1-2	スーパーリーチA(大当り)	25
	PB1-3	スーパーリーチB(大当り)	70
突確	PC1-1	非リーチ(突確)	20
	PC1-2	リーチ: 突確/小当り専用リーチ(突確)	80

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PC1-1	非リーチ(小当り)	75
PC1-2	リーチ: 突確/小当り専用リーチ(小当り)	25

(C) ハズレ変動パターン決定テーブル(非時短状態)

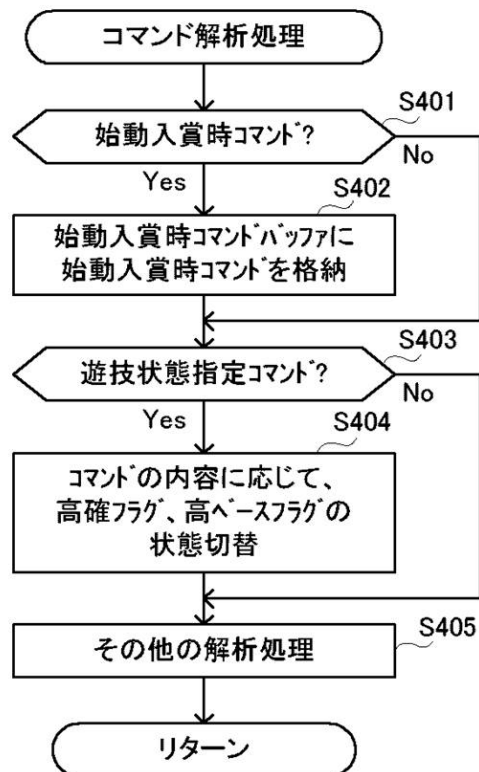
変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-1	非リーチ(ハズレ)	80
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	10
PB2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	6
PB2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	4

(D) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短状態)

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-2	短縮あり→非リーチ(ハズレ)	88
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	8
PA2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	3
PA2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	1

【図10-7】

【図10-7】



20

30

40

50

【図 10－8】

【図10-8】

(A) 第1始動入賞時コマンドバッファ

保留表示 番号	第2始動口 入賞指定	第2特図保留 記憶数指定	図柄判定 結果指定	変動パターン 判定結果指定	点灯パターン
0 (当該変動)	B100 (H)	C104 (H)	C402 (H)	C532 (H)	PI4-3-01
1	B100 (H)	C103 (H)	C401 (H)	C522 (H)	0
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

(B) 第2始動入賞時コマンドバッファ

保留表示 番号	第1始動口 入賞指定	第1特図保留 記憶数指定	図柄判定 結果指定	変動パターン 判定結果指定	点灯パターン
0 (当該変動)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

【図 10－9】

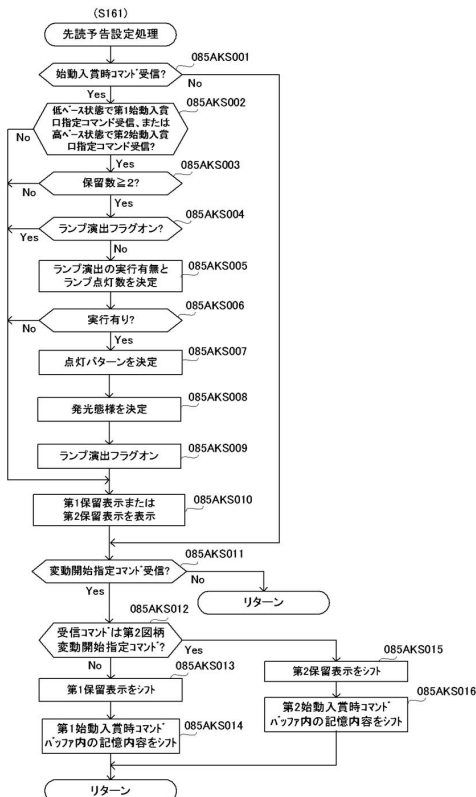
【図10-9】

受信コマンドの名称	処理内容
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納、 変動パターン指定コマンド受信フラグをセット
第1始動入賞口指定	第1始動入賞口指定コマンド受信フラグをセット(S402)
第2始動入賞口指定	第2始動入賞口指定コマンド受信フラグをセット(S402)
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
第1図柄変動開始指定	第1図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセット
第2図柄変動開始指定	第2図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセット
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
遊技状態指定	遊技状態指定コマンド受信フラグをセット(S404)
大当り開始指定	大当り開始指定コマンド受信フラグをセット
小当り開始指定	小当り開始指定コマンド受信フラグをセット
大入賞口開放中指定	大入賞口開放中指定コマンド受信フラグをセット
大入賞口開放後指定	大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをセット
大当り終了指定	大当り終了指定コマンド受信フラグをセット
小当り終了指定	小当り終了指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶数指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶数指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
図柄判定結果指定	図柄判定結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
変動パターン判定結果指定	変動パターン判定結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)

10

【図 10－10】

【図10-10】



【図 10－11】

【図10-11】

ランプ点灯数決定テーブル

可変表示結果	実行有無とランプ点灯数			
	実行なし	1つ	2つ	3つ
大当り	5	0	30	65
ハズレ(スーパリーチ)/小当り	25	25	25	25
上記以外(その他)	40	35	20	5

20

30

40

50

【図 10 - 12】

【図10-12】

(A) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 4 / 点灯数: 3)

点灯パターン	点灯タイミング					決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	2回目 変動中	3回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT4-3-01	1つ点灯	1つ点灯	1つ点灯	—	—	35	20	5
PT4-3-02	—	1つ点灯	1つ点灯	1つ点灯	—	25	20	15
PT4-3-03	—	—	1つ点灯	1つ点灯	1つ点灯	20	20	20
PT4-3-04	1つ点灯	—	1つ点灯	—	1つ点灯	10	20	30
PT4-3-05	—	1つ点灯	—	1つ点灯	1つ点灯	10	20	30

(B) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 4 / 点灯数: 2)

点灯パターン	点灯タイミング					決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	2回目 変動中	3回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT4-2-01	1つ点灯	1つ点灯	—	—	—	30	30	10
PT4-2-02	—	1つ点灯	1つ点灯	—	—	25	30	10
PT4-2-03	—	—	1つ点灯	1つ点灯	—	20	20	20
PT4-2-04	—	—	—	1つ点灯	1つ点灯	15	10	20
PT4-2-05	—	1つ点灯	—	1つ点灯	—	5	5	20
PT4-2-06	—	—	1つ点灯	—	1つ点灯	5	5	20

(C) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 4 / 点灯数: 1)

点灯パターン	点灯タイミング					決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	2回目 変動中	3回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT4-1-01	1つ点灯	—	—	—	—	0	20	15
PT4-1-02	—	1つ点灯	—	—	—	0	20	15
PT4-1-03	—	—	1つ点灯	—	—	0	20	23
PT4-1-04	—	—	—	1つ点灯	—	0	20	23
PT4-1-05	—	—	—	—	1つ点灯	0	20	24

【図 10 - 14】

【図10-14】

(A) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 2 / 点灯数: 3)

点灯パターン	点灯タイミング			決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT2-3-01	1つ点灯	1つ点灯	1つ点灯	35	25	15
PT2-3-02	1つ点灯	2つ点灯	—	30	25	20
PT2-3-03	—	1つ点灯	2つ点灯	20	25	30
PT2-3-04	—	—	3つ点灯	15	25	35

(B) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 2 / 点灯数: 2)

点灯パターン	点灯タイミング			決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT2-2-01	1つ点灯	1つ点灯	—	30	20	15
PT2-2-02	—	1つ点灯	1つ点灯	25	20	15
PT2-2-03	1つ点灯	—	1つ点灯	20	20	23
PT2-2-04	—	2つ点灯	—	15	20	23
PT2-2-05	—	—	2つ点灯	10	20	24

(C) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 2 / 点灯数: 1)

点灯パターン	点灯タイミング			決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT2-1-01	1つ点灯	—	—	0	33	20
PT2-1-02	—	1つ点灯	—	0	33	35
PT2-1-03	—	—	1つ点灯	0	34	45

【図 10 - 13】

【図10-13】

(A) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 3 / 点灯数: 3)

点灯パターン	点灯タイミング				決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	2回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT3-3-01	1つ点灯	1つ点灯	1つ点灯	—	35	25	15
PT3-3-02	—	1つ点灯	1つ点灯	1つ点灯	30	25	20
PT3-3-03	1つ点灯	—	1つ点灯	1つ点灯	20	25	30
PT3-3-04	—	1つ点灯	1つ点灯	1つ点灯	15	25	35

(B) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 3 / 点灯数: 2)

点灯パターン	点灯タイミング				決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	2回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT3-2-01	1つ点灯	1つ点灯	—	—	35	16	10
PT3-2-02	—	1つ点灯	1つ点灯	—	20	16	15
PT3-2-03	—	—	1つ点灯	1つ点灯	15	16	15
PT3-2-04	1つ点灯	—	1つ点灯	—	10	16	20
PT3-2-05	—	1つ点灯	—	1つ点灯	10	18	20
PT3-2-06	1つ点灯	—	—	1つ点灯	10	18	20

(C) 点灯パターン決定テーブル (保留数: 3 / 点灯数: 1)

点灯パターン	点灯タイミング				決定割合		
	入賞時	1回目 変動中	2回目 変動中	ターゲット 変動中	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
PT3-1-01	1つ点灯	—	—	—	0	25	15
PT3-1-02	—	1つ点灯	—	—	0	25	20
PT3-1-03	—	—	1つ点灯	—	0	25	30
PT3-1-04	—	—	—	1つ点灯	0	25	35

【図 10 - 15】

【図10-15】

発光態様	点灯順序			決定割合		
	1番目	2番目	3番目	大当り	ハズレ(SR)/ 小当り	その他
態様A	ランプ1	ランプ3	ランプ2	60	50	40
態様B	ランプ3	ランプ1	ランプ2	40	50	60

10

20

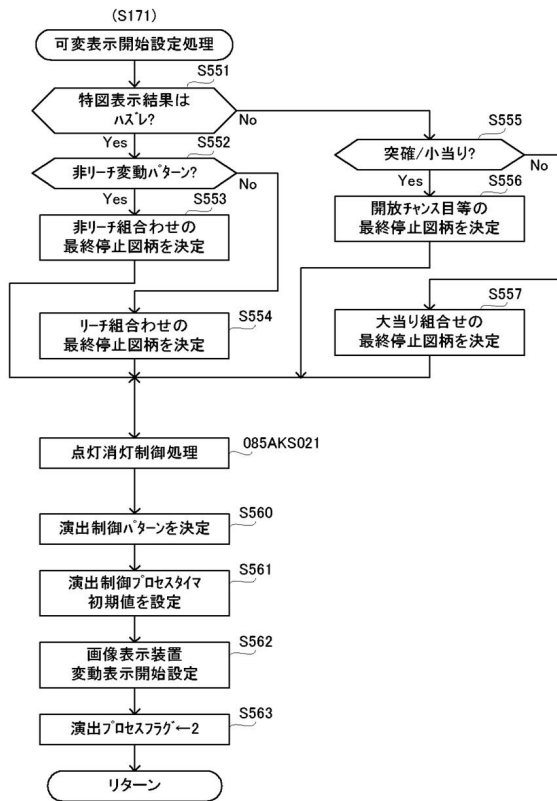
30

40

50

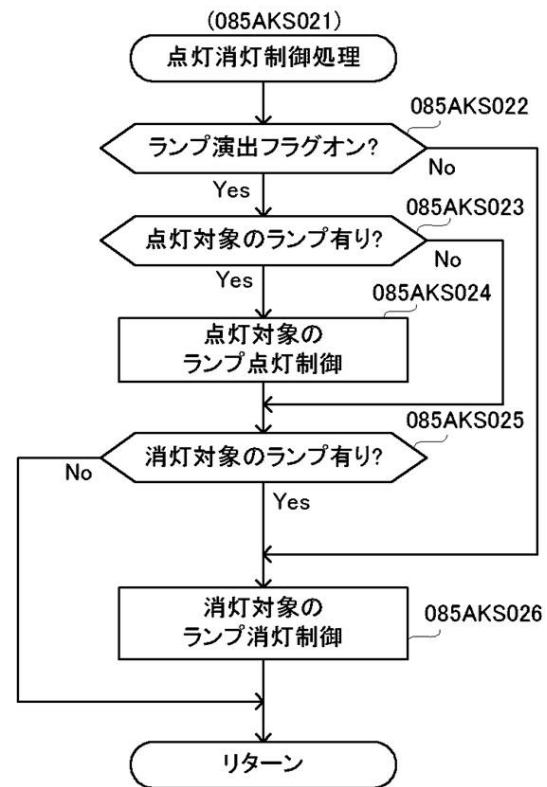
【図10-16】

【図10-16】



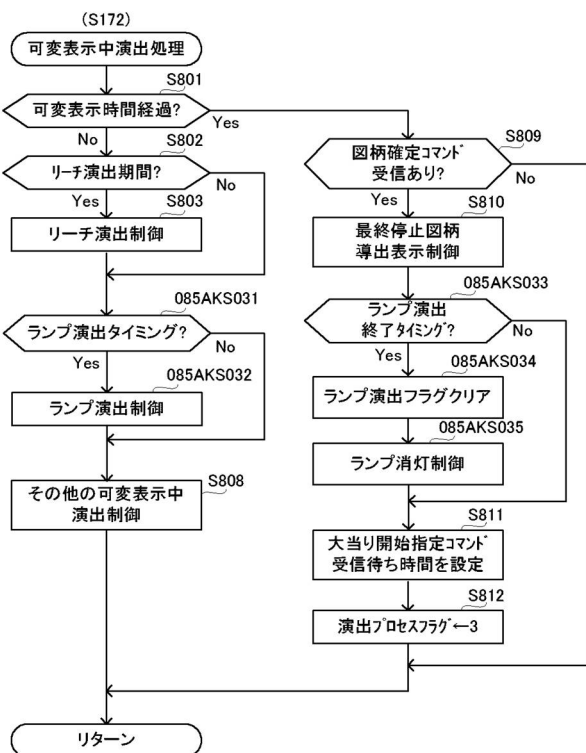
【図10-17】

【図10-17】



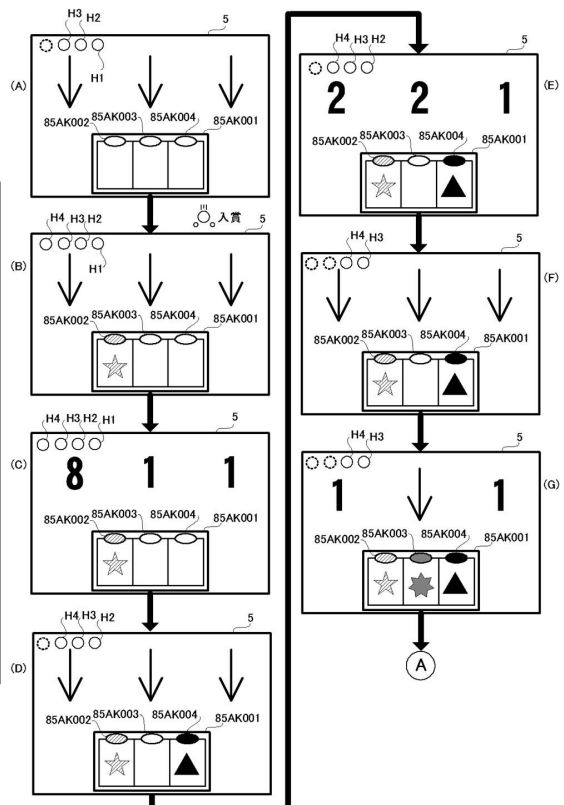
【図10-18】

【図10-18】



【図10-19】

【図10-19】



10

20

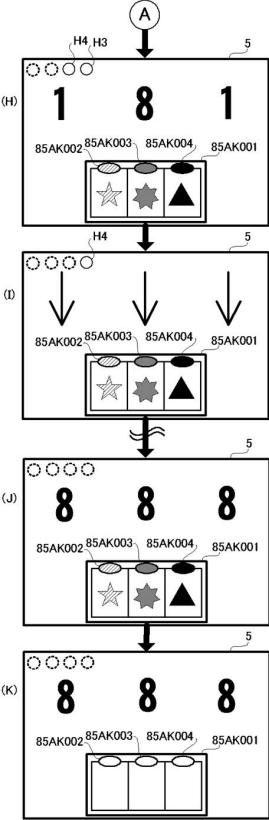
30

40

50

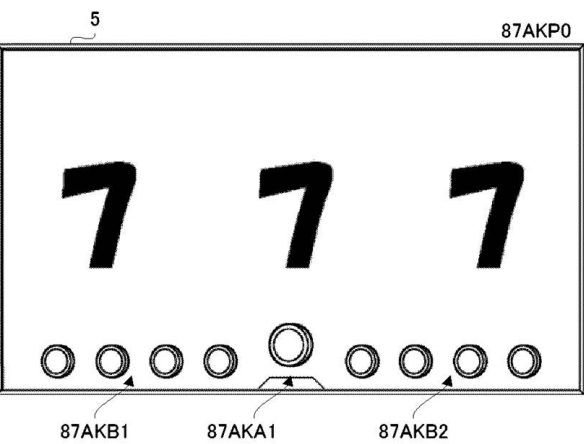
【図10-20】

【図10-20】



【図11-1】

【図11-1】



【図11-2】

【図11-2】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	8000	時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	4500	時短中第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	2000	時短中第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	40000	リーチ:ノーマル→スーパーA(ハズレ)
PA2-3	80000	リーチ:ノーマル→スーパーB(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ:ノーマル(大当り)
PA3-2	40000	リーチ:ノーマル→スーパーA(大当り)
PA3-3	80000	リーチ:ノーマル→スーパーB(大当り)

【図11-3】

【図11-3】

(A) 大当り変動パターン決定例

変動パターン	決定割合
PA3-3	60/100
PA3-2	39/100
PA3-1	1/100

(B1) ハズレ変動パターン決定例(通常時)

保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PA2-2, PA2-3	3/100
	PA2-1	17/100
	上記以外のハズレ変動パターン	80/100
1	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100
2以上	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100

(B2) ハズレ変動パターン決定例(時短中)

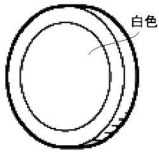
保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100
1	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	6/100
	上記以外のハズレ変動パターン	92/100
2以上	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	2/100
	上記以外のハズレ変動パターン	96/100

【図 11-4】

【図11-4】

アクティブ表示例

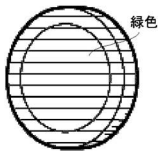
(A1) 87AKC1



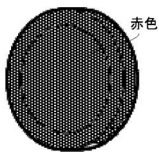
(A2) 87AKC2



(A3) 87AKC3

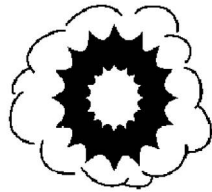


(A4) 87AKC4

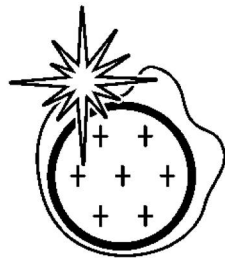


示唆演出例

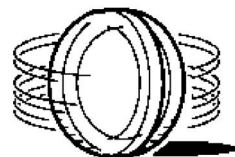
(B1) 87AKD1



(B2) 87AKD2



(B3) 87AKD3



【図 11-5】

【図11-5】

カットイン演出例

(A1) 87AKE1



(A2) 87AKE2



(A3) 87AKE3



促進演出例

(B1) 87AKF1



(B2) 87AKF2



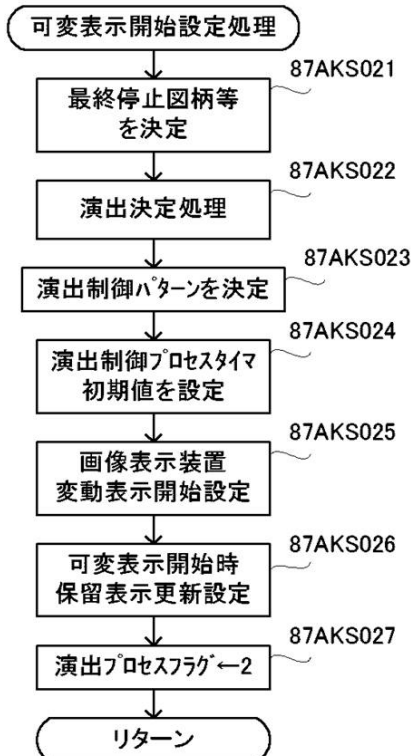
(B3) 87AKF3



【図 11-6】

【図11-6】

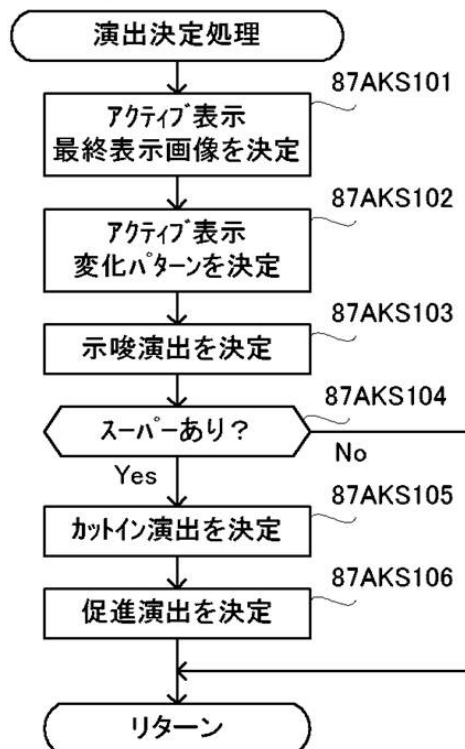
(S171)



【図 11-7】

【図11-7】

(87AKS022)



10

20

30

40

50

【図 11-8】

【図11-8】

最終表示画像の決定例

87AK11

最終表示画像	可変表示内容			
	非リーチ (ハズレ)	ノーマル (ハズレ)	スーパー (ハズレ)	大当たり
87AKC1	90/100	70/100	10/100	10/100
87AKC2	10/100	20/100	40/100	20/100
87AKC3	0/100	10/100	40/100	30/100
87AKC4	0/100	0/100	10/100	40/100

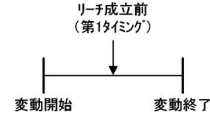
【図 11-9】

【図11-9】

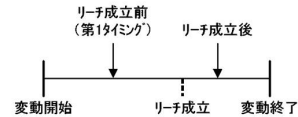
(A) 変化パターンの構成例

変化パターン	7タイプ表示変化内容
87AKP1-1	87AKC1→87AKC2
87AKP1-2	87AKC1→87AKC3
87AKP1-3	87AKC1→87AKC4
87AKP1-4	87AKC2→87AKC3
87AKP1-5	87AKC2→87AKC4
87AKP1-6	87AKC3→87AKC4

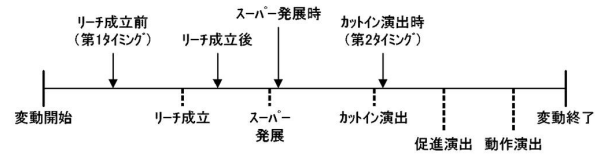
(B1) 変化演出の実行可能タイミング [非リーチ]



(B2) 変化演出の実行可能タイミング [ノーマル]



(B3) 変化演出の実行可能タイミング [スーパー]



【図 11-10】

【図11-10】

(A) 変化パターンの決定例 [スーパーなし]

87AK21

第1タイミング 変化パターン	最終表示画像			
	87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	100/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	0/100	100/100	0/100	0/100
87AKP1-2	0/100	0/100	100/100	0/100
87AKP1-3	0/100	0/100	0/100	100/100

【図 11-11】

【図11-11】

(A) カセ示唆演出の実行決定例

87AK31

カセ示唆演出	第1タイミング	第2タイミング
実行あり	10/100	0/100
実行なし	90/100	100/100

(B) 示唆演出の決定例

87AK32

示唆演出	変化パターン			
	なし (カセ示唆)	87AKP1-1	87AKP1-2 87AKP1-4	87AKP1-3 87AKP1-5 87AKP1-6
87AKD1	80/100	60/100	20/100	10/100
87AKD2	20/100	30/100	60/100	30/100
87AKD3	0/100	10/100	20/100	60/100

(B) 変化パターンの決定例 [スーパーあり]

87AK22

第1タイミング 変化パターン	第2タイミング 変化パターン	最終表示画像			
		87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	なし	100/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	なし	0/100	100/100	0/100	0/100
なし	87AKP1-1	0/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	87AKP1-4	0/100	0/100	40/100	0/100
なし	87AKP1-2	0/100	0/100	40/100	0/100
87AKP1-2	なし	0/100	0/100	20/100	0/100
87AKP1-1	87AKP1-5	0/100	0/100	0/100	30/100
87AKP1-2	87AKP1-6	0/100	0/100	0/100	30/100
なし	87AKP1-3	0/100	0/100	0/100	30/100
87AKP1-3	なし	0/100	0/100	0/100	10/100

10

20

30

40

50

【図 11-12】

【図11-12】

カットイン演出の決定例

87AK41

カットイン演出	最終表示画像			
	87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	80/100	20/100	10/100	0/100
87AKE1	20/100	40/100	30/100	0/100
87AKE2	0/100	30/100	40/100	20/100
87AKE3	0/100	10/100	20/100	80/100

【図 11-13】

【図11-13】

促進演出の決定例 [特徴部87AK]

87AK51

カットイン演出	促進演出	可変表示結果	
		ハズレ	大当たり
なし	87AKF1	80/100	30/100
	87AKF2	10/100	30/100
	87AKF3	10/100	40/100
87AKE1	87AKF1	60/100	20/100
	87AKF2	20/100	20/100
	87AKF3	20/100	60/100
87AKE2	87AKF1	40/100	10/100
	87AKF2	30/100	10/100
	87AKF3	30/100	80/100
87AKE3	87AKF1	0/100	0/100
	87AKF2	90/100	10/100
	87AKF3	10/100	90/100

【図 11-14】

【図11-14】

促進演出の決定例 [特徴部88AK]

88AK01

変化演出	最終表示画像	促進演出	可変表示結果	
			ハズレ	大当たり
なし	87AKC1	87AKF1	60/100	40/100
		87AKF2	40/100	60/100
		87AKF3	0/100	0/100
	87AKC1以外	87AKF1	50/100	50/100
		87AKF2	50/100	50/100
		87AKF3	0/100	0/100
第1タイミングのみ	87AKC2	87AKF1	70/100	20/100
		87AKF2	30/100	80/100
		87AKF3	0/100	0/100
	87AKC2以外	87AKF1	80/100	30/100
		87AKF2	20/100	70/100
		87AKF3	0/100	0/100
第2タイミングのみ	87AKC3	87AKF1	20/100	20/100
		87AKF2	50/100	30/100
		87AKF3	30/100	50/100
	87AKC3以外	87AKF1	30/100	20/100
		87AKF2	50/100	50/100
		87AKF3	20/100	30/100
第1タイミングおよび第2タイミング	87AKC4	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	10/100
		87AKF3	10/100	90/100
	87AKC4以外	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	95/100	40/100
		87AKF3	5/100	60/100

【図 11-15】

【図11-15】

促進演出の決定例 [特徴部89AK]

89AK01

示唆演出	促進演出	可変表示結果	
		ハズレ	大当たり
なし	87AKF1	80/100	30/100
	87AKF2	10/100	30/100
	87AKF3	10/100	40/100
87AKD1	87AKF1	60/100	20/100
	87AKF2	20/100	20/100
	87AKF3	20/100	60/100
87AKD2	87AKF1	40/100	10/100
	87AKF2	30/100	10/100
	87AKF3	30/100	80/100
87AKD3	87AKF1	0/100	0/100
	87AKF2	90/100	10/100
	87AKF3	10/100	90/100

10

20

30

40

50

【図 11-16】

【図11-16】

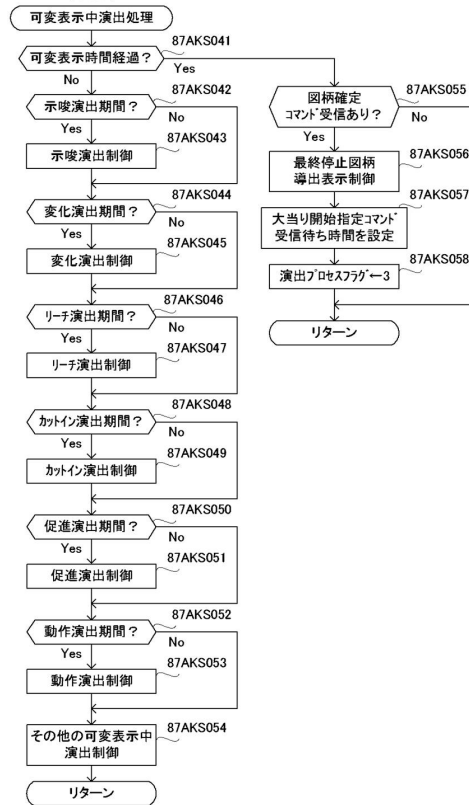
促進演出の決定例 [変形例]

カットイン演出	設定値	促進演出	可変表示結果	
			ハズレ	大当たり
87AKE3	1	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	35/100
		87AKF3	10/100	65/100
	2	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	30/100
		87AKF3	10/100	70/100
	3	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	25/100
		87AKF3	10/100	75/100
	4	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	20/100
		87AKF3	10/100	80/100
	5	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	15/100
		87AKF3	10/100	85/100
	6	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	10/100
		87AKF3	10/100	90/100

【図 11-17】

【図11-17】

(S172)



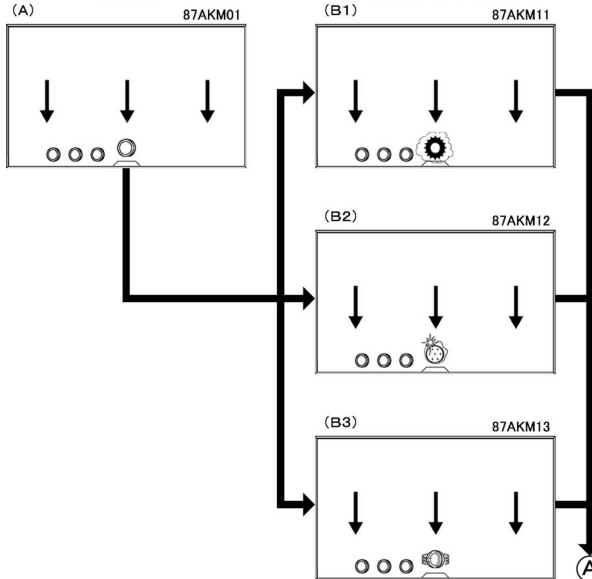
10

20

【図 11-18】

【図11-18】

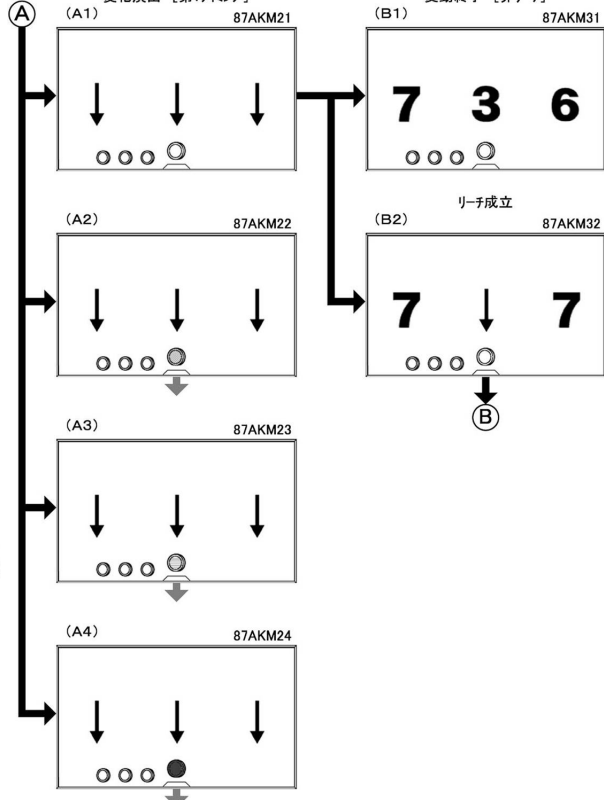
変動開始



【図 11-19】

【図11-19】

変化演出 [第1タイミング]



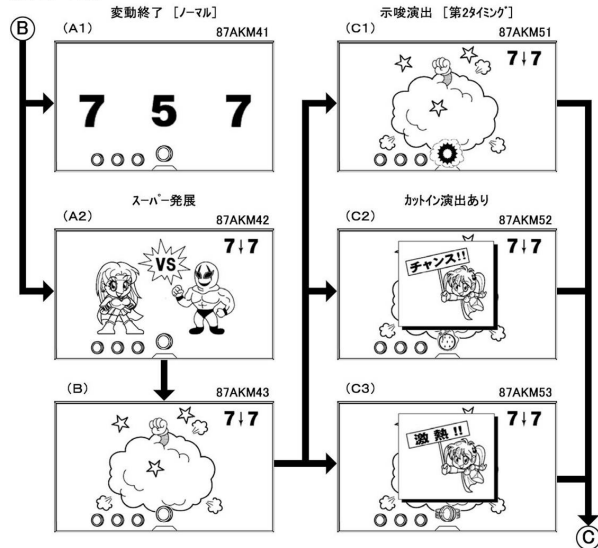
30

40

50

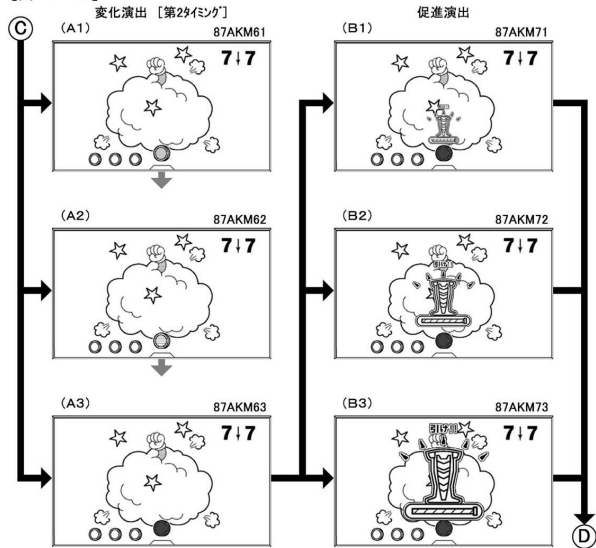
【図 11-20】

【図11-20】



【図 11-21】

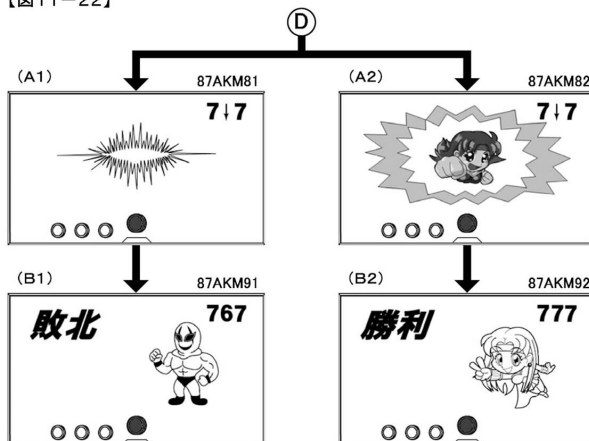
【図11-21】



10

【図 11-22】

【図11-22】



20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2021-016679 (JP, A)
特開 2021-016681 (JP, A)
特開 2009-219942 (JP, A)
特開 2017-184991 (JP, A)
特許第 6912446 (JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02