(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7195985号
(P7195985)

(45)発行日　令和4年12月26日(2022.12.26)

(24)登録日　令和4年12月16日(2022.12.16)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３３Ｚ

請求項の数　1　（全263頁）

(21)出願番号　特願2019-51072(P2019-51072)
(22)出願日　平成31年3月19日(2019.3.19)
(65)公開番号　特開2020-151066(P2020-151066A)
(43)公開日　令和2年9月24日(2020.9.24)
審査請求日　令和3年10月12日(2021.10.12)

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

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】
可変表示の表示結果として第１表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な第１有利状態に制御可能であり、可変表示の表示結果として前記第１表示結果とは異なる第２表示結果が導出表示されたときに、前記第１有利状態とは異なる第２有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、
遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
遊技者にとって有利な第１状態と、遊技者にとって不利な第２状態とに変化する可変手段と、
前記有利状態中に前記可変手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、
前記可変手段を前記第１状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
前記保留記憶に基づいて、前記第１有利状態に制御するか否かと、前記第２有利状態に制御するか否かと、を決定する決定手段と、
前記決定手段による決定結果に応じて所定のフラグ情報を設定するフラグ情報設定手段と、

前記決定手段による決定結果に応じて所定の処理を実行する所定処理実行手段と、を備え、
前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、
前記設定確認状態が終了した後に前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、
前記変化期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、
前記フラグ情報設定手段は、
前記第１有利状態に制御されることを示すフラグ情報と前記第２有利状態に制御されることを示すフラグ情報とを、共通のフラグ記憶領域に設定し、
前記第１有利状態に制御されることを示すフラグ情報と前記第２有利状態に制御されることを示すフラグ情報とを、同時に設定せず、
前記決定手段による決定前に前記共通のフラグ記憶領域に設定されたフラグ情報を消去し、
前記所定処理実行手段は、前記共通のフラグ記憶領域に設定されたフラグ情報に基づいて所定の処理を実行する、
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、有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来の遊技機には、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機がある。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１０－２００９０２号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

上記特許文献１における遊技機では、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができないという問題があった。

【０００５】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に設定確認作業を実行することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

手段Ａの遊技機は、
可変表示の表示結果として第１表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な第１有利状態に制御可能であり、可変表示の表示結果として前記第１表示結果とは異なる第２表示結果が導出表示されたときに、前記第１有利状態とは異なる第２有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、
遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
遊技者にとって有利な第１状態と、遊技者にとって不利な第２状態とに変化する可変手段と、
前記有利状態中に前記可変手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、
前記可変手段を前記第１状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
前記保留記憶に基づいて、前記第１有利状態に制御するか否かと、前記第２有利状態に制御するか否かと、を決定する決定手段と、
前記決定手段による決定結果に応じて所定のフラグ情報を設定するフラグ情報設定手段と、
前記決定手段による決定結果に応じて所定の処理を実行する所定処理実行手段と、を備え、
前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、
前記設定確認状態が終了した後に前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、
前記変化期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、
前記フラグ情報設定手段は、
　前記第１有利状態に制御されることを示すフラグ情報と前記第２有利状態に制御されることを示すフラグ情報とを、共通のフラグ記憶領域に設定し、
　前記第１有利状態に制御されることを示すフラグ情報と前記第２有利状態に制御されることを示すフラグ情報とを、同時に設定せず
前記決定手段による決定前に前記共通のフラグ記憶領域に設定されたフラグ情報を消去し、
前記所定処理実行手段は、前記共通のフラグ記憶領域に設定されたフラグ情報に基づいて所定の処理を実行する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、好適に設定確認作業を実行することができる。
さらに、手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
データを記憶する記憶手段（例えば、ＲＯＭ１０１のデータ領域）と、
特定アドレスからの相対値を指定することで、当該指定されたアドレスの前記記憶手段の記憶領域からデータを読み出す特定命令（例えば、ＬＤＴ命令）をプログラム（例えば、領域内プログラム）に基づいて実行する命令実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否か

を判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、前記特定アドレスから始まる所定範囲の記憶領域に、遊技の進行に応じて用いられる複数のテーブル形式のデータ（例えば、大当り抽選の判定値や、変動パターン決定用の判定値などのテーブル形式のデータ）を記憶し、
前記特定命令は、前記命令実行手段で実行される頻度が高いプログラム（例えば、大当り抽選の判定値の読み込み）に用いられ、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）と、を含んで設定されており、
前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１９及び図２０に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、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。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】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８】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】遊技情報表示部を示す図である。
【図１０】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１】各乱数を示す説明図である。
【図１２】変動パターンを例示する図である。
【図１３】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１４】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１６】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１９】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２０】確変状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図２１】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２２】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２３】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２４】各種大当りの内容を示す説明図である。
【図２５】（Ａ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）を示す説明図であり、（Ｂ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）を示す説明図であり、（Ｃ）は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２６】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２７】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図２８】（Ａ）は、表示モニタの正面図、（Ｂ）は、表示モニタの表示態様を示す図、（Ｃ）は表示内容の説明図である。
【図２９】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図３０】（Ａ）はＲＡＭクリア処理を示すフローチャートであり、（Ｂ）はＲＡＭの概略図である。
【図３１】設定値変更処理を示すフローチャートである。
【図３２】設定値確認処理を示すフローチャートである。
【図３３】電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図３４】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。
【図３５】（Ａ）はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、（Ｂ）は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。
【図３６】（Ａ）は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、（Ｂ）は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す図である。
【図３７】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図３８】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
【図３９】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図４０】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。
【図４１】遊技停止開始処理を示すフローチャートである。
【図４２】遊技停止終了処理を示すフローチャートである。
【図４３】変形例Ａ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４４】変形例Ａ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４５】変形例Ａ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４６】変形例Ａ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４７】変形例Ｂにおける演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図４８】変形例Ｂにおける変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の変換および復元に関する処理を説明するための図である。
【図４９】変形例Ｂにおける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５０】変形例Ｂにおける先読み変動パターン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５１】変形例Ｂにおける先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】変形例Ｃにおける共通バッファを用いた特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】変形例Ｄにおけるタイマ更新処理を行う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５４】変形例Ｄにおける第２ゼロフラグ更新処理を行う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５５】変形例Ｄにおけ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。
【図５６】変形例Ｄにおける第２ゼロフラグに基づく特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図５７】変形例Ｄにおける第２ゼロフラグに基づく特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図５８－１】第２の実施形態のパチンコ遊技機の正面図である。
【図５８－２】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。
【図５８－３】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。
【図５８－４】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図５８－５】小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図５８－６】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図５８－７】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図５８－８】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図５８－９】小当り用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図５８－１０】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図５８－１１】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図５８－１２】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図５８－１３】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図５８－１４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図５８－１５】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図５８－１６】第１変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５８－１７】第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５８－１８】第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図５８－１９】第１ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
【図５８－２０】第１大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図５８－２１】第１大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図５８－２２】第１小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図５８－２３】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図５８－２４】第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図５８－２５】第２ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
【図５８－２６】第２大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図５８－２７】第２大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図５８－２８】第２小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図５８－２９】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
【図５８－３０】普通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５８－３１】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図５８－３２】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図５８－３３】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。
【図５８－３４】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
【図５８－３５】設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図５８－３６】小当りＲＵＳＨ継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
【図５８－３７】小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図５８－３８】右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。
【図５９－１】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図５９－２】可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９－３】可変表示中演出種別の内容を示す説明図である。
【図５９－４】（Ａ）は演出（リーチ予告）種別決定用テーブルＡを示す図、（Ｂ）は演出（設定示唆）種別決定用テーブルＢを示す図である。
【図５９－５】（Ａ）～（Ｃ）は可変表示中演出の流れを示す図である。
【図５９－６】（Ａ）はパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の演出態様を示す図、（Ｂ）はパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の演出態様を示す図である。
【図５９－７】（Ａ）は変形例１としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャート、（Ｂ）は演出種別決定用テーブルＣを用いた場合のリーチ予告と設定示唆の決定割合を示す図である。
【図５９－８】（Ａ）は実施例２としての可変表示中演出の演出期間を示す図、（Ｂ）は可変表示中演出実行決定テーブルを示す図である。
【図５９－９】（Ａ）は変動パターンがノーマルリーチで設定値１と設定値６における第１期間と第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｂ）は変動パターンがスーパーリーチで設定値１と設定値６における第１期間と第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。
【図５９－１０】変動パターンがノーマルリーチの場合の第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－１１】変動パターンがノーマルリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－１２】変動パターンがスーパーリーチの場合の第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－１３】変動パターンがスーパーリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－１４】（Ａ）は実施例３において変動パターンがノーマルリーチで設定値１と設定値６における第１期間と第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｂ）は変動パターンがスーパーリーチで設定値１と設定値６における第１期間と第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。
【図５９－１５】変動パターンがノーマルリーチの場合の第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－１６】変動パターンがノーマルリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－１７】変動パターンがスーパーリーチの場合の第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－１８】変動パターンがスーパーリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－１９】実施例４としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。
【図５９－２０】実施例４としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９－２１】（Ａ）は実施例４において変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値１と設定値６における第１期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｂ）は変動パターンがノーマルリーチで設定値１と設定値６における第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｃ）は変動パターンがスーパーリーチで設定値１と設定値６における第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。
【図５９－２２】第１期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－２３】変動パターンがノーマルリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。
【図５９－２４】変動パターンがスーパーリーチの場合の第２期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図５９－２５】変形例２としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。
【図５９－２６】（Ａ）は変形例２において全変動パターン共通で設定値１と設定値６における第１期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｂ）は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値１と設定値６における第２期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、（Ｃ）は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値１と設定値６における第３期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。
【図６０－１】予告Ｘの実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。
【図６０－２】予告Ｘの他の実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。
【図６０－３】予告Ｙの実行割合、出現率の一例を示す図である。
【図６０－４】予告Ｚの実行割合、出現率の一例を示す図である。
【図６０－５】演出動作例を示す図である。
【図６１－１】メモリ領域のアドレスマップの一例を示す図である。
【図６１－２】初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６１－３】特定命令処理の一例を示すフローチャートである。
【図６１－４】ＬＤＴ命令を用いてデータを読み出す例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
（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。
【０００９】
（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、図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図であり、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。また、遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが左側辺を中心として遊技機用枠３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３ａ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３ａ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。
【００１０】
また、遊技機用枠３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３及びガラス扉枠３ａを開放することはできないようになっている。
【００１１】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方位置）には、遊技情報表示部２００が設けられ、当該遊技情報表示部２００には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００１２】
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。

【００１３】

なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【００１４】

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。

【００１５】

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

【００１６】

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５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕが設定されている。第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕでは、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示が行われる。なお、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アクティブ表示エリアが設けられてもよい。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。

【００１７】

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。

【００１８】

また、遊技情報表示部２００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。

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに

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

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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

【００２７】

また、遊技情報表示部２００には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００２８】

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。

【００２９】

また、遊技情報表示部２００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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

また、遊技情報表示部２００には、上記した第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ以外にも、図保留表示器２５Ｃ大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器１３１、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ１３２、確変状態であるとき点灯する確変ランプ１３３、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ１３４が設けられている（後述の図９参照）。

【００３９】

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２Ｌ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２Ｒに形成されている。

【００４０】

左遊技領域２Ｌ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２Ｒは、打球操作ハンドル３０の操作によって左遊技領域２Ｌ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２Ｃを通過して流下する遊技領域である。

【００４１】

また、左遊技領域２Ｌには、一般入賞口１０が配置されており、右遊技領域２Ｒには、該右遊技領域２Ｒ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２Ｌ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２Ｒを流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、一般入賞口１０及び特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能となっている。

【００４２】

図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Ｋ１が配設されている。このため、左遊技領域２Ｌ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２Ｒ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。

【００４３】

図２に示すように、主基板１１は、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケース２０１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５１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５２と、遊技機用枠３の開放を検知する開放センサ９０（後述する図３参照）と、が設けられている。なお、詳細は後述するが、本実施形態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。

【００４４】

これら錠スイッチ５１及び設定切替スイッチ５２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２０１内に収容されており、錠スイッチ５１及び設定切替スイッチ５２は、基板ケース２０１を開放しなくても操作可能となるように基板ケース２０１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。

【００４５】

錠スイッチ５１及び設定切替スイッチ５２を有する基板ケース２０１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３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３を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ５１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５１は、設定キーによって、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。なお、本実施形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。

【００４６】

また、図２に示すように、基板ケース２０１には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ２９が配置されている。該表示モニタ２９は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース２０１の上部に配置されている。つまり、表示モニタ２９は、基板ケース２０１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３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３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。

【００４７】

（遊技の進行の概略）

本実施形態のパチンコ遊技機１は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

【００４８】

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。

【００４９】

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

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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

【００５４】

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。

【００５５】

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

【００５６】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【００５７】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【００５８】

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

【００５９】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【００６０】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【００６１】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【００６２】

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

【００６３】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【００６４】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【００６５】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【００６６】

（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。

【００６７】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中

」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第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。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。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。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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。
【００８２】
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。
【００８３】
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。
【００８４】
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。
【００８５】
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。
【００８６】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【００９０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【００９１】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character

Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【００９２】

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

【００９３】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【００９４】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【００９５】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【００９６】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００９７】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００９８】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【００９９】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１００】

（主基板１１の主要な動作）

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

【０１０１】

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

【０１０２】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。
【０１０３】
また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。
【０１０４】
クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。
【０１０５】
ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。
【０１０６】
ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。
【０１０７】
ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。
【０１０８】
そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これ

らコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【０１０９】

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。

【０１１０】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１１１】

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

【０１１２】

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。

【０１１３】

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

【０１１４】

図６は、特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップＳ２５にて実行される処理

の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０１１５】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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。

【０１１９】

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

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０１２７】
ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。
【０１２８】
ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。
【０１２９】
ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。
【０１３０】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図７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７に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。
【０１３１】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【０１３２】
また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた

演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０１３３】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１３４】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１３５】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０１３６】

図８は、演出制御プロセス処理として、図７のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図８に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１３７】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１３８】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１３９】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無

やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１４０】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば

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

【０１４５】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０１４６】

（遊技情報表示部の各種表示装置）

次に、遊技情報表示部２００に設けられる各種表示装置について図９を参照して説明する。

【０１４７】

図９に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとは、それぞれ８セグメントのＬＥＤから構成されている。また、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【０１４８】

第１特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第１特別図柄表示装置４Ａは、大当り種別毎に２種類の大当り図柄（点灯するＬＥＤの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第２特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第２特別図柄表示装置４Ｂは、大当り種別毎に２種類の大当り図柄（点灯するＬＥＤの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

【０１４９】

なお、本実施形態では、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第１特別図柄表示装置４Ａで導出表示可能な大当り図柄と第２特別図柄表示装置４Ｂで導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【０１５０】

図９に示すように、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとは、それぞれ４セグメントのＬＥＤが左右方向に並列して配置されている。これら第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとでは、保留記憶数が１個であれば左端部のＬＥＤのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から２番目、左から３番目、左から４番目のＬＥＤが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのＬＥＤが所定のシフト方向（本実施形態では左方向）に向けて消灯していく。

【０１５１】

なお、本実施形態では、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とが両方存在する場合は、第２特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため、例えば第１特図保留記憶が１個存在するとともに第２特図保留記憶が２個存在する場合（第１保留表示器２５Ａの左端部のＬＥＤのみが点灯しているとともに、第２保留表示器２５Ｂの左２個のＬＥＤが点灯している場合）は、第２特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第２特図保留記憶が０個となった後に、第１特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【０１５２】

また、図９に示すように、ラウンド表示器１３１は５個のセグメント（ＬＥＤ）から構成されている。なお、本実施形態における大当り種別としては、５ラウンド大当りである大当りＡ、１０ラウンド大当りである大当りＢ、１５ラウンド大当りである大当りＣの計３個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器１３１を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【０１５３】

（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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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

【０１５９】

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。

【０１６０】

（第１の実施形態）

まず、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に係る第１の実施形態について説明する。第１の実施形態では、設定値を設定可能な設定機能を備えたパチンコ遊技機１において、設定機能を備えたことによる主基板１１（メイン側の制御基板）の容量の圧迫を軽減

するための特徴等について説明する。

【０１６１】

図１０（Ａ）は、第１の実施形態において用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。なお、図１０（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０１６２】

図１０（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。なお、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１６３】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図１０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１６４】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図１０（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【０１６５】

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

【０１６６】

コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１においてエラー（異常）の発生および発生し

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

【０１６７】

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

【０１６８】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１５」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１６９】

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

【０１７０】

コマンドＣ１ＸＸＨは、画像表示装置５などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、画像表示装置５などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０１７１】

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

【０１７２】
コマンドＤ０ＸＸＨは、新たに設定された設定値を主基板１１から演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドＥ１０１Ｈは、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドＥ１０２Ｈは、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドＥ１０３Ｈは、パチンコ遊技機１において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機１が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドＥ１０４Ｈは、パチンコ遊技機１において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドＥ１０５Ｈは、パチンコ遊技機１において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機１が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドＥ１０６Ｈは、パチンコ遊技機１の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。
【０１７３】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（ＲＴＣ）１０６とを備えて構成される。
【０１７４】
一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。
【０１７５】
図１１は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１に示すように、第１の実施形態では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【０１７６】
なお、本実施形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図１１に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０１７７】
図１２は、第１の実施形態における変動パターンを示している。第１の実施形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、１の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。
【０１７８】
大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。なお、第１の実施形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。
【０１７９】
図１２に示すように、第１の実施形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、第１の実施形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。
【０１８０】
なお、第１の実施形態では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。
【０１８１】
なお、第１の実施形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。
【０１８２】
また、第１の実施形態では、図１２に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではな

く、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンＰＡ２－１の場合は、設定されている設定値が１の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が２の場合は、擬似連演出を２回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が３の場合は、擬似連演出を３回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【０１８３】

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

【０１８４】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図１３～図２６などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【０１８５】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図１３（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値１）、図１３（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図１４（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図１４（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図１５（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値３）、図１５（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値３）、図１６（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値４）、図１６（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値４）、図１７（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値５）、図１７（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値５）、図１８（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値６）、図１８（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値６）、図２３（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図２３（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０１８６】

第１の実施形態のパチンコ遊技機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。

【０１８７】

図１３（Ａ）～図１８（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。第１の実施形

態では、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。

【０１８８】

図１３（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。

【０１８９】

図１３（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。

【０１９０】

図１４（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。

【０１９１】

図１４（Ｂ）に示すように、設定値が２であり変動特図が第２特図である場合に用いる第２特図用表示結果判定テーブル（設定値２）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２５３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３８３までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１９２】

図１５（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。

【０１９３】

図１５（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。

【０１９４】

図１６（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。

【０１９５】

図１６（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。

【０１９６】

図１７（Ａ）に示すように、設定値が５であり変動特図が第１特図である場合に用いる第１特図用表示結果判定テーブル（設定値４）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１３１７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１５５６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１９７】

図１７（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。

【０１９８】

図１８（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。

【０１９９】

図１８（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。

【０２００】

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

【０２０１】

なお、第１の実施形態では、図１３～図１８に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値１であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．５倍であり、設定値２であればば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約１．５６倍であり、設定値３であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．６２５倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、５倍）に設定してもよい。

【０２０２】
　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１３（Ａ）、図１４（Ａ）、図１５（Ａ）、図１６（Ａ）、図１７（Ａ）、図１８（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。
【０２０３】
　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１３（Ｂ）、図１４（Ｂ）、図１５（Ｂ）、図１６（Ｂ）、図１７（Ｂ）、図１８（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。
【０２０４】
　なお、第１の実施形態では、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、第１の実施形態では、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。
【０２０５】
　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１９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。
【０２０６】
　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。
【０２０７】
　つまり、第１の実施形態では、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。
【０２０８】
　このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくこと

によって高くなっていく。

【０２０９】

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。

【０２１０】

次に、図２０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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

つまり、第１の実施形態では、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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

図２１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。

【０２１６】
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。
【０２１７】
つまり、第１の実施形態では、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。
【０２１８】
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。
【０２１９】
なお、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち３２７６７～３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３４２１の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２２０】
次に、図２２に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２２１】
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。
【０２２２】
つまり、第１の実施形態では、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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
なお、遊技状態が確変状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち３２７６７～３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１６７４までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１６７４）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３４２１の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２２５】
以上、第１の実施形態においては、図１９～図２２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。
【０２２６】
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。
【０２２７】
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）。
【０２２８】
つまり、ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、ＭＲ１が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。なお、図１３（Ａ）図１８（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。
【０２２９】
なお、第１の実施形態では、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。
【０２３０】
図２３（Ａ）及び図２３（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図２３（Ａ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図２３（Ｂ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。
【０２３１】
大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当りＣのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０２３２】
ここで、第１の実施形態における大当り種別について、図２４を用いて説明する。第１の実施形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りＡ（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りＢや大当りＣ（確変大当りともいう）が設定されている。
【０２３３】
「大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１５回（いわゆる１５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。
【０２３４】
「大当りＡ」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（第１の実施形態では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。
【０２３５】
一方、大当りＢや大当りＣの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りＢや大当りＣである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。
【０２３６】
なお、第１の実施形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。
【０２３７】
また、図２３（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２４９までが大当りＢに割り当てられており、２５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「２」であ

る場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２２９までが大当りＢに割り当てられており、２００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２０９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「４」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１８９までが大当りＢに割り当てられており、１９０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「５」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１６９までが大当りＢに割り当てられており、１７０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「６」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１４９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【０２３８】

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

【０２３９】

一方で、図２３（Ｂ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１９９までが大当りＢに割り当てられており、２００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「２」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１７９までが大当りＢに割り当てられており、１８０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１５９までが大当りＢに割り当てられており、１６０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「４」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１３９までが大当りＢに割り当てられており、１４０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「５」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１１９までが大当りＢに割り当てられており、１２０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「６」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている（大当りＢには判定値が割り当てられていない）。

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

このように、第１の実施形態では、設定されている設定値に応じて可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０２４３】

なお、第１の実施形態では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。

【０２４４】

また、第１の実施形態では、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。

【０２４５】

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

【０２４６】

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。

【０２４７】

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

【０２４８】

また、ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターン

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

図２５（Ａ）及び図２５（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りＡである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）と、大当り種別が大当りＢ、大当りＣ用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０２５２】

図２５（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）においては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、４０１～８５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３８０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３８１～８３５までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８３６～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３６０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３６１～８２０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８２１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「４」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３４０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３４１～８０５までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８０６～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「５」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３２０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３２１～７９０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、７９１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「６」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３０１～７７５までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、７７６～９９７までがスーパーリーチβ大当

りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。
【０２５３】
図２５（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～２００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、２０１～５５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、５５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～１８０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１８１～５１０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、５１１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～１６０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１６１～４７０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、４７１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「４」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～１４０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１４１～４３０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、４３１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「５」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～１２０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１２１～３９０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、３９１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「６」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～１００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１０１～３５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、３５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。
【０２５４】
このように、特図ゲームにおいて大当りＡが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値６、５、４、３、２、１の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りＢまたは大当りＣが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値６、５、４、３、２、１の順に低くなるようになっている。
【０２５５】
つまり、第１の実施形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りＢ」または「大当りＣ」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りＡ」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当りＢ」または「大当りＣ」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることできる。
【０２５６】
また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図２５（Ｃ）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が１～６のいずれである場合でも、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～９９７までが小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）に割り当てられている。なお、本実施における小当りの変動パターンと

してはＰＣ１－１のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては２以上の変動パターンを設け、設定値１～６で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

図２６（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ（低ベース中合算保留記憶数１個以下用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４５０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４３０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４３１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４１０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４１１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「４」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３９０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、３９１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「５」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３７０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、３７１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「６」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３５０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、３５１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβは

ずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。
【０２６０】
　また、はずれ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、合計保留記憶数が２～４個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【０２６１】
　図２６（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ（低ベース中合算保留記憶数２～４個用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５００までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、５０１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４８０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４８１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、１～４６０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４６１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「４」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４４０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４４１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「５」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４２０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４２１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「６」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４００までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に割り当てられており、４０１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。
【０２６２】
　また、はずれ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、合計保留記憶数が５～８個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【０２６３】
　図２６（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣ（低ベース中合算保留記憶数５個以上用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１

～９９７のうち、１～５５０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に割り当てられており、５５１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５３０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に割り当てられており、５３１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５１０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に割り当てられており、５１１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「４」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４９０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に割り当てられており、４９１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「５」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４７０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に割り当てられており、４７１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「６」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４５０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。

【０２６４】

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

【０２６５】

図２６（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤ（高ベース中用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５５０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に割り当てられており、５５１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５３０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に割り当てられており、５３１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の

判定値の範囲１～９９７のうち、１～５１０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に割り当てられており、５１１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「４」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４９０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に割り当てられており、４９１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「５」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４７０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に割り当てられており、４７１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「６」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～４５０までが非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

なお、第１の実施形態では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【０２６９】

また、第１の実施形態では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形

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

【０２７０】

また、第１の実施形態では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当りの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【０２７１】

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

【０２７２】

なお、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（ＰＡ１－２）よりも非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）の方が変動時間は短い（図１２参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である４に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【０２７３】

また、第１の実施形態では、図２６（Ａ）～図２６（Ｃ）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第１特別図柄の可変表示を実行する場合は第１特別図柄の保留記憶数、第２特別図柄の可変表示を実行する場合は第２特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【０２７４】

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

【０２７５】
図３に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。
【０２７６】
このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図２７に示す遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、普図保留記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。
【０２７７】
第１特図保留記憶部１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０２７８】
第２特図保留記憶部１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０２７９】
なお、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始

動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０２８０】

普図保留記憶部１５１Ｃは、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｃは、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２８１】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２８２】

遊技制御タイマ設定部１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２８３】

遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２８４】

遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０２８５】

遊技制御バッファ設定部１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２８６】

次に、第１の実施形態における表示モニタ２９の表示について説明する。

【０２８７】

図２８（Ａ）に示すように、表示モニタ２９は、第１表示部２９Ａ、第２表示部２９Ｂ、第３表示部２９Ｃ、第４表示部２９Ｄを備えている。第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【０２８８】

なお、第１の実施形態における表示モニタ２９の表示制御は、パチンコ遊技機１の試験時においてＲＯＭ１０１やＲＡＭ１０２の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【０２８９】

表示モニタ２９には、図２８（Ｂ）及び図２８（Ｃ）に示すように、全遊技状態のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースＬと、全遊技状態における１回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース１と、全遊技状態における２回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース２と、全遊技状態における３回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース３と、を表示可能となっている。ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３は、百分率にて表示モニタ２９に表示される。

【０２９０】

実際に表示モニタ２９にてベースＬを表示する場合は、該ベースＬの略記である「ｂＬ．」を表示するために第１表示部２９Ａに「ｂ」、第２表示部２９Ｂに「Ｌ．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２９Ｃと第４表示部２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２９にてベース１を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ１．」を表示するために第１表示部２９Ａに「ｂ」、第２表示部２９Ｂに「１．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２９Ｃと第４表示部２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２９にてベース２を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ２．」を表示するために第１表示部２９Ａに「ｂ」、第２表示部２９Ｂに「２．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２９Ｃと第４表示部２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２９にてベース３を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ３．」を表示するために第１表示部２９Ａに「ｂ」、第２表示部２９Ｂに「３．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２９Ｃと第４表示部２９Ｄとにおいて表示される。

【０２９１】

第１の実施形態の表示モニタ２９では、主基板１１（ＣＰＵ１０３）の制御によってこれらベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図８－２９に示すように、主基板１１は、ベースＬ→ベース１→ベース２→ベース３の順番で表示モニタ２９の表示を５秒間隔で切り替える制御を実行する。なお、これら表示モニタ２９における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図８－２８に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「１」である場合は表示モニタ２９における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「２」である場合は表示モニタ２９における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「３」である場合は表示モニタ２９における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「４」である場合は表示モニタ２９における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「５」である場合は表示モニタ２９における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「６」である場合は表示モニタ２９における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、ＣＰＵ１０３が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ２９の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定可能となっている。

【０２９２】

次に、第１の実施形態における遊技制御メイン処理について説明する。図２９は、ＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、割込禁止に設定する（ステップＳａ００１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳａ００２）。初期設定には、スタックポインタの設定

、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０２９３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されているか否か（ステップＳａ００３）や、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）が正常であるか否か（ステップＳａ００４）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳａ００３；Ｎ）やＲＡＭ１０２が正常でない場合（ステップＳａ００４；Ｎ）は、ステップＳａ０１７に進み、バックアップデータが記憶されており、且つＲＡＭ１０２が正常である場合（ステップＳａ００３；Ｙ、ステップＳａ００４；Ｙ）は、更にＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかであるか、つまり、ＲＡＭ１０２に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する（ステップＳａ００５）。

【０２９４】

ＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかではない場合（ステップＳａ００５；Ｎ）は、ステップＳａ０１７に進み、ＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかである場合（ステップＳａ００５；Ｙ）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であったこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳａ００６）。設定値変更中フラグがセットされている場合（ステップＳａ００６；Ｙ）は、ステップＳａ０１７に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するＲＡＭクリア処理を実行したことを示すＲＡＭクリアフラグがセットされていれば該ＲＡＭクリアフラグをクリアし（ステップＳａ００７）、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Ｓａ００８）。

【０２９５】

クリアスイッチがＯＮである場合（ステップＳａ００８；Ｙ）は、ＲＡＭクリアフラグをセットしてステップＳａ０１１に進み（ステップＳａ０１０）、クリアスイッチがＯＦＦである場合（ステップＳａ００８；Ｎ）は、ステップＳａ０１０を実行せずにステップＳａ０１１に進む。

【０２９６】

ステップＳａ０１１においてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ５１がＯＮであるか否かを判定する（ステップＳａ０１１）。錠スイッチ５１がＯＮである場合（ステップＳａ０１１；Ｙ）は、更に開放センサ９０がＯＮであるか否かを判定する（ステップＳａ０１２）。開放センサ９０がＯＮである場合、つまり、錠スイッチ５１がＯＮ且つ遊技機用枠３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Ｓａ０１２；Ｙ）は、ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳａ０１３ａ）。

【０２９７】

ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（ステップＳａ０１３ａ；Ｙ）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（ステップＳａ０１３ｂ）を実行してステップＳａ０１３ｄ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Ｓａ０１３ａ；Ｎ）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（ステップＳａ０１３ｃ）を実行してステップＳａ０１３ｄに進む。

【０２９８】

なお、錠スイッチ５１がＯＦＦである場合（ステップＳａ０１１；Ｎ）や開放センサがＯＦＦである場合（ステップＳａ０１２；Ｎ）は、ステップＳａ０１３ａ～ステップＳａ０１３ｃの処理を実行せずにステップＳａ０１３ｄに進む。

【０２９９】

ステップＳａ０１３ｄ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Ｓａ００９）を実行するか）否かを判定する（ステップＳ

ａ０１３ｄ）。ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（ステップＳａ０１３ｄ；Ｙ）はＲＡＭクリア処理（ステップＳａ０１３ｅ）を実行した後にステップＳａ０１４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Ｓａ０１３ｄ；Ｎ）はＲＡＭクリア処理（ステップＳａ０１３ｅ）を実行せずにステップＳａ０１４に進む。

【０３００】

ステップＳａ０１４においてＣＰＵ１０３は、再度ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否か判定する（ステップＳａ０１４）。ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（ステップＳａ０１４；Ｙ）はステップＳａ０２２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Ｓａ０１４；Ｎ）は、主基板１１の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（ステップＳａ０１５）。

【０３０１】

復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板１２に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、ステップＳａ０２８に進む（ステップＳａ０１６）。

【０３０２】

また、ステップＳａ０１７においてＣＰＵ１０３は、クリアスイッチがＯＮであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１が起動したか否かを判定する（ステップＳａ０１７）。クリアスイッチがＯＮである場合（ステップＳａ０１７；Ｙ）は、更に錠スイッチ５１がＯＮであるか否か（ステップＳａ０１８）や、開放センサ９０がＯＮであるか否かを判定する（ステップＳａ０１９）。

【０３０３】

錠スイッチ５１がＯＮであり（ステップＳａ０１８；Ｙ）、且つ開放センサ９０がＯＮである場合、つまり、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが存在しない、ＲＡＭ１０２が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機１を起動した場合（遊技機用枠３を開放し、錠スイッチ５１をＯＮとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機１を起動した場合）は、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値をクリアするとともに（ステップＳａ０２０）、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（ステップＳａ０２１）。そして、前述したステップＳａ００９～ステップＳａ０１６の処理を実行する。

【０３０４】

なお、クリアスイッチがＯＦＦである場合（ステップＳａ０１７；Ｎ）、錠スイッチ５１がＯＦＦである場合（ステップＳａ０１８；Ｎ）、開放センサ９０がＯＦＦである場合（ステップＳａ０１９；Ｎ）は、ステップＳａ０３１に進む。

【０３０５】

また、ステップＳａ０２２においてＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板１２に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（ステップＳａ０２２）。そして、パチンコ遊技機１のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（ステップＳａ０２３）、図３５（Ａ）に示すように、表示モニタ２９を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（ステップＳａ０２４）。

【０３０６】

ステップＳａ０２４の実行後、ＣＰＵ１０３は、コールドスタート報知タイマの値を－１し（ステップＳａ０２５）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳａ０２６）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしてい

ない場合（ステップＳａ０２６；Ｎ）は、ステップＳａ０２５とステップＳａ０２６の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（ステップＳａ０２６；Ｙ）は、表示モニタ２９における全セグメントの点滅を終了し（ステップＳａ０２７）、ステップＳａ０２８に進む。

【０３０７】

なお、第１の実施形態では、パチンコ遊技機１のコールド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２９を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１のコールドスタート時には、表示モニタ２９を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ２９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。

【０３０８】

そして、ステップＳａ０２８においてＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理（ステップＳａ０２８）を実行し、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳａ０２９）、割込みを許可する（ステップＳａ０３０）。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。

【０３０９】

また、ステップＳａ０３１においてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板１２に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（ステップＳａ０３１）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（ステップＳａ０３２）。そして、ＣＰＵ１０３は、エラー報知実行待ちタイマの値を－１し（ステップＳａ０３３）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳａ０３４）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳａ０３４；Ｎ）は、ステップＳａ０３３とステップＳａ０３４の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳａ０３４；Ｙ）は、図３５（Ｂ）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ２９を構成する第１表示部２９Ａ、第２表示部２９Ｂ、第３表示部２９Ｃ、第４表示部２９Ｄのそれぞれにおいて「Ｅ．」を表示する（ステップＳａ０３５）。

【０３１０】

また、ＣＰＵ１０３は、図３６（Ｂ）に示すように、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（ステップＳａ０３６）、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ステップＳａ０３２に進む（ステップＳａ０３７）。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）ステップＳａ０３２～ステップＳａ０３７の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ２９、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。

【０３１１】

このように、第１の実施形態におけるパチンコ遊技機１は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ２９、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機１の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機１のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機１のセキュリティ性を向上できるようになってい

る。
【０３１２】
なお、第１の実施形態の遊技制御メイン処理では、図２９に示すように、ステップＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（ステップＳａ００８；Ｙ）やステップＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後にＲＡＭクリア処理（ステップＳａ００９）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該ＲＡＭクリア処理は、ステップＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（ステップＳａ００８；Ｙ）やステップＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、ステップＳａ０１４においてＲＡＭクリアフラグがセットされていると判定した場合（ステップＳａ０１４；Ｙ）に実行してもよい。
【０３１３】
図３０（Ａ）は、ＣＰＵ１０３が遊技制御面処理において実行するＲＡＭクリア処理（ステップＳａ００９）を示すフローチャートである。ＲＡＭクリア処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２における先頭から２番目のアドレスを指定する（ステップＳａ０４１）。次いで、指定したアドレスに「００Ｈ」をセット（格納）する（ステップＳａ０４２）。そして、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレス（後述するＦＸＸ）であるか否かを判定する（ステップＳａ０４３）。指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスでない場合（ステップＳａ０４３；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における次のアドレスを指定し（ステップＳａ０４４）、該指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレス（Ｆ００２）であるか否かを判定する（ステップＳａ４５）。
【０３１４】
指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレスでない場合（ステップＳａ０４５；Ｎ）はステップＳａ０４２に進み、指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレスである場合（ステップＳａ０４５；Ｎ）は、更に次のアドレスを指定してステップＳａ０４２に進む（ステップＳａ０４６）。なお、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスである場合（ステップＳａ０４３；Ｙ）は、ＲＡＭクリア処理を終了する。
【０３１５】
なお、第１の実施形態におけるＲＡＭ１０２は、図３０（Ｂ）に示すように、格納領域毎にアドレス（Ｆ０００～ＦＸＸＸ）が割り当てられている。これら格納領域のうち、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）には、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が格納されており、ＲＡＭ１０２の先頭から２番目のアドレス（Ｆ００１）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、３番目のアドレス（Ｆ００２）には、ＲＡＭクリアフラグが格納されている。その他のアドレス（Ｆ００３以降）には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機１にて発生したエラー情報を含む遊技情報、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値（判定使用済設定値）と、が格納されている。なお、バックアップデータ（バックアップフラグを含む）は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）には、工場出荷状態を示す値（例えば、設定値「０」）がセットされている。なお、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機１を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置５での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機１を再起動するように促してもよい。
【０３１６】
つまり、第１の実施形態におけるＲＡＭクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「００Ｈ」を格納することによって設定値とＲＡＭクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

【０３１７】
なお、第１の実施形態では、ＲＡＭクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合は、ＲＡＭ１０２の所定のアドレス（第１の実施形態ではアドレスＦ００３以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。
【０３１８】
また、第１の実施形態では、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＲＡＭクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュームレータ、アキュームレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフレアグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、ＣＰＵ１０３の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。なお、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフラグを記憶する場合は、ＲＡＭクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ１００のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、ＲＡＭクリアフラグがＣＰＵ１０３の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。
【０３１９】
図３１は、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（ステップＳａ０１３ｂ）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（ステップＳｂ００１）。なお、遊技停止開始処理の詳細については後述する。
【０３２０】
次いで、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を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（ステップＳａ０５１）、右打ちランプ１３２及び第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂの点滅を開始する（ステップＳａ０５２、図３６（Ａ）参照）。更にＣＰＵ１０３は、設定値変更処理に応じた態様として、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントのうち、１のセグメントのみの点灯を開始する（ステップＳａ０５２ａ）。
【０３２１】
また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（ステップＳａ０５３）、ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に設定値として１～６のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（ステップＳａ０５３ａ）。ＲＡＭ１０２に設定値として１～６以外の値が記憶されている場合や、ＲＡＭ１０２に設定値が記憶されていない場合（ステップＳａ０２０において設定値がクリアされている場合）は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に設定値として「１」をセット（設定値を「１」にリセット）してステップＳａ０５４に進む（ステップＳａ０５３ｂ）。なお、ＲＡＭ１０２に設定値として１～６のいずれかの値が記憶されている場合（ステップＳａ０５３ａ；Ｙ）は、ステップＳａ０５３ｂの処理を実行せずにステップＳａ０５４に進む。
【０３２２】
ステップＳａ０５４においてＣＰＵ１０３は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－１し（ステップＳａ０５５）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳａ０５６）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳａ０５６；Ｎ）は、ステップＳａ０５５とステップＳａ０５６の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳａ０５６；Ｙ）は、電源断検出処理を実行する（ステップＳａ０５７）。
【０３２３】
電源断検出処理の実行後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の表示を表示モニタ２９において開始し（ステップＳａ０５８）、

パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（ステップＳａ０５９）。

【０３２４】

そしてＣＰＵ１０３は、設定値変更中フラグをセットし（ステップＳａ０６１）、設定切替スイッチ５２の操作が有りか否かを判定する（ステップＳａ０６２）。設定切替スイッチ５２の操作が無い場合（ステップＳａ０６２；Ｎ）はステップＳａ０６５に進み、設定切替スイッチ５２の操作が有る場合（ステップＳａ０６２；Ｙ）は、該設定切替スイッチ５２の操作にもとづいてＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１の内容を更新する（ステップＳａ０６３）。

【０３２５】

具体的には、表示モニタ２９に表示されている設定値が「１」である場合は、該「１」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「２」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納し、表示モニタ２９に表示されている設定値が「２」である場合は、該「２」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「３」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する等、表示モニタ２９に表示されている設定値よりも１大きい数値を借りの設定としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する。なお、表示モニタ２９に表示されている設定値が「６」である場合は、「１」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納すればよい。

【０３２６】

そして、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ２９に表示し（ステップＳａ０６４）、錠スイッチ５１がＯＮであるか否かを判定する（ステップＳａ０６５）。

【０３２７】

錠スイッチ５１がＯＮである場合（ステップＳａ０６５；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳａ０６２～ステップＳａ０６５の処理を繰り返し実行することによってＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスＦ００１に格納されている設定値を表示モニタ２９に表示する処理を実行する。

【０３２８】

また、ステップＳａ０６５において錠スイッチ５１がＯＦＦである場合（ステップＳａ０６５；Ｎ）は、ＣＰＵ１０３は、設定値変更中フラグをクリアする（ステップＳａ０６６）処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する（ステップＳｂ００２）。なお、遊技停止終了処理の詳細については後述する。

【０３２９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ２９における設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（ステップＳａ０６７）、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全セグメントを消灯する（ステップＳａ０６７ａ）。更に、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ１３２、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂの点滅と、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントの点灯を終了する（ステップＳａ０６８、ステップＳａ０６８ａ）。

【０３３０】

そしてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（ステップＳａ０６９）。ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されていない場合（ステップＳａ０６９；Ｎ）はステップＳａ０７２に進み、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されている場合（ステップＳａ０６９；Ｙ）は、更にＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の値とアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（ステップＳａ０７０）。

【０３３１】

ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の値とアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合（ステップＳａ０７０；Ｎ）はス

テップＳａ０７２に進み、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の値とアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合（ステップＳａ０７０；Ｙ）は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値をアドレスＦ０００に格納し（ステップＳａ０７１）、ステップＳａ０７２に進む。つまり、ステップＳａ０７１の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてＲＡＭ１０２に更新記憶する。

【０３３２】

また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し（ステップＳａ０７３）、設定値変更処理を終了する。

【０３３３】

図３２は、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（ステップＳａ０１３ｃ）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（ステップＳｂ００１）。なお、遊技停止開始処理の詳細については後述するが、この遊技停止開始処理は、図３１の遊技停止開始処理と共通の処理である。

【０３３４】

次いで、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を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（ステップＳａ１０１）、右打ちランプ１３２及び第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂの点滅を開始する（ステップＳａ１０２、図３６（Ａ）参照）。更にＣＰＵ１０３は、設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントのうち、１のセグメントのみの点灯を開始する（ステップＳａ１０３）。

【０３３５】

また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（ステップＳａ１０４）、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする（ステップＳａ１０５）。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－１し（ステップＳａ１０６）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳａ１０７）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳａ１０７；Ｎ）は、ステップＳａ１０６とステップＳａ１０７の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳａ１０７；Ｙ）は、電源断検出処理を実行する（ステップＳａ１０８）。なお、本電源断検出処理（ステップＳａ１０８）は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理（ステップＳａ０５７）と同一の処理である。

【０３３６】

電源断検出処理の実行後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の表示を表示モニタ２９において開始し（ステップＳａ１０９）、パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（ステップＳａ１１０）。

【０３３７】

そしてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ５１がＯＮであるか否かを判定する（ステップＳａ１１１）。錠スイッチ５１がＯＮである場合（ステップＳａ１１１；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳａ１１１の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ５１がＯＦＦとなるまで待機する。また、ステップＳａ１１１において錠スイッチ５１がＯＦＦである場合（ステップＳａ１１１；Ｎ）は、遊技停止終了処理を実行する（ステップＳｂ００２）。なお、遊技停止終了処理の詳細については後述するが、この遊技停止終了処理は、図３１の遊技停止終了処理と共通の処理である。

【０３３８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ２９における設定値の表示を終了するとともに（ステップＳａ１１２）、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全セグメントを消灯する（ステップＳａ１１２ａ）。更に、ＣＰＵ１０３は、右打ち

ランプ１３２、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂの点滅と、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントの点灯を終了する（ステップＳａ１１３、ステップＳａ１１４）。

【０３３９】

そしてＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し（ステップＳａ１１５）、設定値確認処理を終了する。

【０３４０】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ及びラウンド表示器１３１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２３２の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機１の正面側から該パチンコ遊技機１が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【０３４１】

なお、第１の実施形態では、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントのうち１のＬＥＤのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントの点灯パターンは、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【０３４２】

また、第１の実施形態では、図３６（Ａ）に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントが同一態様にて点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【０３４３】

以上のように、第１の実施形態では、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦ（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠３が開放されている状態で錠スイッチ５１とクリアスイッチとをＯＮとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【０３４４】

このとき、表示モニタ２９では、図３４（Ａ）～図３４（Ｅ）に示すように、パチンコ遊技機１の電源をＯＦＦとすることによって第１表示部２９Ａ、第２表示部２９Ｂ、第３表示部２９Ｃ、第４表示部２９Ｄを用いた表示（図２８に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本実施形態における表示モニタ２９は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【０３４５】

次に、パチンコ遊技機１の再起動によってＣＰＵ１０３が設定値変更処理を開始すると、第４表示部２９Ｄにおいてパチンコ遊技機１に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第４表示部２９Ｄにおいて設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ５２が操作されると、第４表示部２９Ｄでの表示が更新されていくようになっている。なお、この状態にて錠スイッチ５１がＯＦＦとなった場合は、第４表示部２９Ｄに表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【０３４６】

また、第１の実施形態では、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦ（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠３が開放されている状態で錠スイッチ５１をＯＮ（クリアスイッチはＯＦＦ）とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【０３４７】

このとき、表示モニタ２９では、図３４（Ａ）、図３４（Ｂ）及び図３４（Ｅ）に示すように、パチンコ遊技機１の電源をＯＦＦとすることによって第１表示部２９Ａ、第２表示部２９Ｂ、第３表示部２９Ｃ、第４表示部２９Ｄを用いた表示（図２８に示すベース値

の表示）が終了する。つまり、第１の実施形態における表示モニタ２９は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【０３４８】

次に、パチンコ遊技機１の再起動によってＣＰＵ１０３が設定値確認処理を開始すると、第４表示部２９Ｄにおいてパチンコ遊技機１に設定されている設定値の表示が開始される。なお、該第４表示部２９Ｄにける設定値の表示は、錠スイッチ５１がＯＦＦとなることによって終了し、パチンコ遊技機１が遊技可能な状態となる。

【０３４９】

図３３は、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電源断検出処理（ステップＳａ０１３ｃ）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（ステップＳ０８１）。電源断信号の入力が無い場合は（ステップＳ０８１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（ステップＳ０８１；Ｙ）、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し（ステップＳ０８２）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１２２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（ステップＳ０８３）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（ステップＳ０８４）、パチンコ遊技機１が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【０３５０】

なお、第１の実施形態における遊技制御用タイマ割込み処理（図５参照）において、ＣＰＵ１０３は、前述したステップＳａ０５７及びステップＳａ１０８と同一の電源断検出処理（ステップＳ２００）を実行した後にステップＳ２１～Ｓ２７の処理を実行するものとしてもよい。

【０３５１】

次に、図６のステップＳ１０１において実行される第１の実施形態に係る始動入賞判定処理について、図３７にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（ステップＳ５０１ａ；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ５０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ５０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ５０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップＳ５０３）。

【０３５２】

ステップＳ５０１ａにて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップＳ５０１ａ；Ｎ）、ステップＳ５０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップＳ５０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５０１ｂ）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（ステップＳ５０１ｂ；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ５０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ

Ｓ５０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ５０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップＳ５０６）。

【０３５３】

ステップＳ５０３，ステップＳ５０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップＳ５０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップＳ５０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０３５４】

ステップＳ５０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出して特定する（ステップＳ５０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップＳ５１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０３５５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ５０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出するとともに、後述する可変表示結果判定モジュール（ステップＳ５２５）において可変表示結果を判定するために特定する。

【０３５６】

ステップＳ５１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップＳ５１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０３５７】

ステップＳ５１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップＳ５１

２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ５１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０３５８】

ステップＳ５１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップＳ５１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ５１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ５１５）、ステップＳ５０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップＳ５１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ５１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０３５９】

図３８（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図３７のステップＳ５１２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。第１の実施形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図６のステップＳ２２、図３９）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がステップＳ５１２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予告演出が実行されるようになる。

【０３６０】

図３８（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップＳ５２１）。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。

【０３６１】

ステップＳ５２１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２における先頭のアドレス（図３０（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（ステップＳ５２２）。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（ステップＳ５２４）。その後、図４０に示す可変表示結果判定モジュール（ステップＳ５２５）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。

【０３６２】

図４０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（ステップＳ５７１）、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ５７２）。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。

【０３６３】

ステップＳ５７２にて大当り判定範囲内であると判定された場合（ステップＳ５７２；Ｙ）、可変表示において大当りとなると判定する（ステップＳ５７６）。一方、ステップＳ５７２にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップＳ５７２；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（ステップＳ５７３）、図３７のステップＳ５０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ５７４）。

【０３６４】

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（ステップＳ５７４；Ｙ）、可変表示において小当りとなると判定する（ステップＳ５７７）。一方、ステップＳ５７４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（ステップＳ５７４；Ｎ）、可変表示においてはずれとなると判定する（ステップＳ５７５）。

【０３６５】

図３８（Ａ）に戻って、ステップＳ５７５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（ステップＳ５２６）、大当りとならないと判定した場合（ステップＳ５２６；Ｎ）、ステップＳ５２５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（ステップＳ５２７）、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（ステップＳ５２６；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（ステップＳ５２７ａ）、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（ステップＳ５２８）。

【０３６６】

ステップＳ５２６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（ステップＳ５２６；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（ステップＳ５３３）。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。

【０３６７】

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図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップＳ５３４）、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（ステップＳ５３５）、ステップＳ５３６に進む。

【０３６８】

また、ステップＳ５２７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（ステップＳ５２７；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップＳ５３１）、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（ステップＳ５３２）、ステップＳ５３６に進む。
【０３６９】
　また、ステップＳ５２８にて時短フラグがセットされていない場合は（ステップＳ５２８；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（ステップＳ５２９）、時短フラグがセットされている場合は（ステップＳ５２８；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップＳ５３０）。なお、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。
【０３７０】
　なお、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、図２６に示すように、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。
【０３７１】
　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。
【０３７２】
　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。
【０３７３】
　一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち、７０１～９９７までが設定値にかかわらず割り当てられている。
【０３７４】
　このため、ステップＳ５２９においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡまたははずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡまたははずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンを判定するようになっている。
【０３７５】
　ステップＳ５２９，ステップＳ５３０，ステップＳ５３２，ステップＳ５３５の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップＳ５３６）。では、図３８（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。

【０３７６】

その後、ステップＳ５３６の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ５３７）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０３７７】

なお、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。

【０３７８】

図３９は、特別図柄通常処理として、図６のステップ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３９に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ５４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップＳ５４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４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。

【０３７９】

ステップＳ５４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップＳ５４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部１５１Ｂ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（ステップＳ５４２）。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。

【０３８０】

ステップＳ５４２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１５１Ｂのデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップＳ５４３）。

【０３８１】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップＳ５４４）、ステップＳ５４９に移行する。

【０３８２】

一方、ステップＳ５４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップＳ５４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ５４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップＳ５４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップＳ５４５の処理は、ステップＳ５４１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。

【０３８３】

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。

【０３８４】

ステップＳ５４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップＳ５４５；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（ステップＳ５４６）。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。

【０３８５】

ステップＳ５４６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１５１Ａのデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップＳ５４７）。

【０３８６】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップＳ５４８）、ステップＳ５４９に移行する。

【０３８７】

ステップＳ５４９においては、例えば、遊技制御フラグ設定部１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップＳ５４９）。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。

【０３８８】

ステップＳ５４９の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（図３０（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（ステップＳ５５０）。

【０３８９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されている遊技情報（図３０（Ｂ）参照）を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する（ステップＳ５５１）。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には（ステップＳ５５１：Ｙ）、ステップＳ５５０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（ステップＳ５５２）、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（ステップＳ５５３）。

【０３９０】

ステップＳ５５３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（ステップＳ５５３：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（ステップＳ５５４）、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（ステップＳ５５５）、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。なお、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。

【０３９１】

このように、第１の実施形態におけるパチンコ遊技機１は、前回の可変表示を実行する

際に参照した設定値（判定使用済設定値）と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を認識することができるので、パチンコ遊技機１のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【０３９２】

なお、第１の実施形態では、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。

【０３９３】

また、第１の実施形態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２９、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを図３５（Ｂ）や図３６（Ｂ）に示すような表示態様（点灯態様）とすることによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

【０３９４】

また、第１の実施形態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。

【０３９５】

また、第１の実施形態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。

【０３９６】

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。なお、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（第１の実施形態では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。

【０３９７】

ステップＳ５５１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（ステップＳ５５１：Ｎ）またはステップＳ５５３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（ステップＳ５５３：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（ステップＳ５５６）。その後、図３８（Ａ）に示すステップＳ５２５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４０に示すステップＳ５７１～ステップＳ５７７の処理を行う（ステップＳ５５７）。

【０３９８】
続いて、ステップＳ５５７において可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し（ステップＳ５５８）、大当りとならないと判定した場合（ステップＳ５５８；Ｎ）、ステップＳ５５７において可変表示において小当りとなると判定したか否かを確認する（ステップＳ５５９）。
【０３９９】
ステップＳ５５８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（ステップＳ５５８；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ５６１）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図２３（Ａ）（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップＳ５６２）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップＳ５６３）。
【０４００】
ステップＳ５６３の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップＳ５６４）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当りＡ」であれば「１」とし、「大当りＢ」であれば「２」とし、「大当りＣ」であれば「３」とすればよい。
【０４０１】
一方、ステップＳ５５９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（ステップＳ５５９；Ｙ）、ステップＳ５６０に進んで、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ５６０）。
【０４０２】
一方、ステップＳ５５９にて可変表示において小当りとなると判定しなかった場合、つまり、可変表示においてはずれとなる場合には（ステップＳ５５９；Ｎ）、ステップＳ５６５に進む。
【０４０３】
ステップＳ５６５においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップＳ５５８にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップＳ５６３における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「１」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップＳ５５９にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合（ステップＳ５６０において小当りフラグがセットされた場合）には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。なお、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。
【０４０４】
ステップＳ５６５にて確定特別図柄を設定した後には、ステップＳ５５３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（ステップＳ５６６）、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップＳ５６７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０４０５】

なお、ステップＳ５４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップＳ５４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ５６８）、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。

【０４０６】

なお、第１の実施形態では、判定使用済み設定値をＲＡＭ１０２に遊技情報の１つとして記憶しているため（図３０（Ｂ）参照）、パチンコ遊技機１をコールドスタートにて起動した場合には、最初の可変表示を実行する際に判定使用済設定値が存在しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値をＲＡＭ１０２におけるＲＡＭクリア処理にてクリアされてない領域に格納することによって、パチンコ遊技機１をコールドスタートにて起動した場合においても最初の可変表示を実行する際に判定使用済設定値とＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機１に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

【０４０７】

なお、第１の実施形態では、図３８及び図３９に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、ＣＰＵ１０３が特定した設定値（ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済設定値とを比較する処理（図３９に示すステップＳ５５１～ステップＳ５５３）や、該処理結果としてＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機１を遊技停止状態に制御する処理（ステップＳ５５４～ステップＳ５５５）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とを比較する処理や該処理結果としてＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機１を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機１のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【０４０８】

（各種タイマについて）

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。ＣＰＵ１０３は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。ＣＰＵ１０３は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当り遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【０４０９】

Ｖ蓋開放時間タイマは、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Ｖ確変の遊技機において、所定スイッチ（Ｖ確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態と

に制御されるＶ蓋の開放時間を計時するためのタイマである。Ｖ確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてＶ蓋が開放状態となる。このようなＶ蓋が開放状態となる領域をＶ入賞領域という。ＣＰＵ１０３は、Ｖ蓋開放時間タイマにより、Ｖ蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。Ｖ通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するＶ入賞の時間を計時するためのタイマである。ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内のＶ入賞と判定する。ＣＰＵ１０３は、Ｖ通過待ち時間タイマにより、Ｖ入賞が有効に判定されるＶ入賞の有効期間を計時する。

【０４１０】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）である一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、ＣＰＵ１０３は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置６Ｂが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【０４１１】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。ＣＰＵ１０３は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。ＣＰＵ１０３は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【０４１２】

ファンファーレ時間タイマは、大当り開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当り図柄が停止表示された後に、大当り遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。ＣＰＵ１０３は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【０４１３】

エンディング時間タイマは、大当り終了時に大当りの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当り終了処理が実行される期間であり、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である。ＣＰＵ１０３は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【０４１４】

ＣＰＵ１０３は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、０．５秒）を計時するタイマである。ＣＰＵ１０３は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、０．４秒）を計時するタイマである。ＣＰＵ１０３は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

【０４１５】

（遊技停止開始処理）

次に、図３１、３２における遊技停止開始処理（ステップＳｂ００１の処理）について説明する。図４１は、遊技停止開始処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、

まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１０）。ステップＳｂ０１０において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１０；Ｙ）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１０；Ｎ）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１１）。ステップＳｂ０１１において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１１；Ｙ）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。

【０４１６】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１１；Ｎ）、Ｖ蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１２）。ステップＳｂ０１２において、Ｖ蓋開放時間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１２；Ｙ）、作動中のＶ蓋開放時間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１３）。ステップＳｂ０１３において、Ｖ通過待ち時間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１３；Ｙ）、作動中のＶ通過待ち時間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。

【０４１７】

Ｖ通過待ち時間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１３；Ｎ）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１４）。ステップＳｂ０１４において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１４；Ｎ）、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１５）。ステップＳｂ０１５において、特図変動時間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１５；Ｙ）、作動中の特図変動時間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。

【０４１８】

特図変動時間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１５；Ｎ）、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１６）。ステップＳｂ０１６において、普図変動時間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１６；Ｙ）、作動中の普図変動時間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１６；Ｎ）、ファンファーレ時間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１７）。ステップＳｂ０１７において、ファンファーレ時間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１７；Ｙ）、作動中のファンファーレ時間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。

【０４１９】

ファンファーレ時間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１７；Ｎ）、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１８）。ステップＳｂ０１８において、エンディング時間タイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１８；Ｙ）、作動中のエンディング時間タイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０１９）。ステップＳｂ０１９において、その他のタイマが作動中であれば（ステップＳｂ０１９；Ｙ）、作動中のその他のタイマを停止し（ステップＳｂ０２０）、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ（ステップＳｂ０１９；Ｎ）、その他処理（ステップＳｂ０２１）を実行し、その後に処理を終了する。

【０４２０】

ここで、その他処理（ステップＳｂ０２１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を

無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理（ステップＳｂ０２１）により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【０４２１】

（遊技停止終了処理）

次に、図３１、３２における遊技停止終了処理（ステップＳｂ００２）について説明する。図４２は、遊技停止終了処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３０）。ステップＳｂ０３０において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３０；Ｙ）、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３０；Ｎ）、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３１）。ステップＳｂ０３１において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３１；Ｙ）、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。

【０４２２】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３１；Ｎ）、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３２）。ステップＳｂ０３２において、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３２；Ｙ）、停止中のＶ蓋開放時間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３３）。ステップＳｂ０３３において、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３３；Ｙ）、停止中のＶ通過待ち時間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。

【０４２３】

Ｖ通過待ち時間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３３；Ｎ）、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３４）。ステップＳｂ０３４において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３４；Ｎ）、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３５）。ステップＳｂ０３５において、特図変動時間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３５；Ｙ）、停止中の特図変動時間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。

【０４２４】

特図変動時間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３５；Ｎ）、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３６）。ステップＳｂ０３６において、普図変動時間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３６；Ｙ）、停止中の普図変動時間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３６；Ｎ）、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３７）。ステップＳｂ０３７において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３７；Ｙ）、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。

【０４２５】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３７；Ｎ）、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３８）。ステップＳｂ０３８において、エンディング時間タイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３８；Ｙ）、停止中のエンディング時間タイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する（ステップＳｂ０３９）。ステップＳｂ０３９において、その他のタイマが停止中であれば（ステップＳｂ０３９；Ｙ）、停止中のその他のタイマを作動させ（ステップＳｂ０４０）、処

理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（ステップＳｂ０３９；Ｎ）、その他処理（ステップＳｂ０４１）を実行し、その後に処理を終了する。

【０４２６】

ここで、その他処理（ステップＳｂ０４１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（ステップＳｂ０４１）により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【０４２７】

（遊技停止開始処理及び遊技停止終了処理による効果等）

以上のように、図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置７が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４２８】

図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４２９】

図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてＶ入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４３０】

図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置６Ｂが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４３１】

図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４３２】

図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確

認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４３３】

図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４３４】

図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４３５】

図３１～図４２に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４３６】

なお、第１の実施形態では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（Ｖ入賞口）に遊技球が入賞（Ｖ入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第２始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第２特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第１始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとしない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第２特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（Ｖ領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３により実行される。

【０４３７】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（Ｖ領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。ＣＰＵ１０３は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。ＣＰＵ１０３は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このよ

うにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０４３８】

前述した第１の実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図３１～図４２に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、ＣＰＵ１０３は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【０４３９】

特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当り表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当り表示結果となるかはずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【０４４０】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【０４４１】

（第１の実施形態による効果等）

以上、第１の実施形態におけるパチンコ遊技機１においては、図１９～図２２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。

【０４４２】

特に、第１の実施形態においては、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。

【０４４３】
　また、図１９～図２２に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の１０２０を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１の値が、１０２０から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び１０２０から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否を判定すればよいので、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。
【０４４４】
　更に、図１９～図２２に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第１特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は３２８個であるのに対して、第２特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は６５５個と約２倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、３２７６７を基準値（小当り基準値）として設定されている。このため、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１の値が、３２７６７から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。
【０４４５】
　なお、図１９～図２２に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（３２７６７～３３０９４または、３２７６７～３３４２１）に設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１が１０２０から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値ＭＲ１が３２７６７から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。
【０４４６】
　また、第１の実施形態における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３９に示すように、第１の実施形態におけるＣＰＵ１０３は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し（設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し）、大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、ＣＰＵ１０３は、可変表示を実行する毎にＲＡＭ１０２から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。
【０４４７】
　なお、第１の実施形態では、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。なお、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。

【０４４８】
　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、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、設定値情報が異常である旨のエラー報知を行なう（例えば、画像表示装置５にエラーに応じた報知画像を表示する）ものとしてもよい。このようにエラー報知を実行することで、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、ＲＡＭ１０２に不適切な設定値が設定されていることをより的確に特定することができるばかりか、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。
【０４４９】
　なお、第１の実施形態では、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。
【０４５０】
　また、ＣＰＵ１０３は、図３８～図４０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。
【０４５１】
　また、第１の実施形態では、図１９～図２２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、第１の実施形態のように、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。
【０４５２】
　また、図１９～図２２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。
【０４５３】
　なお、第１の実施形態においては、図１９～図２２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、第１の実施形態においては、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。

【０４５４】

また、第１の実施形態においては、図１９～図２２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。

【０４５５】

以上、第１の実施形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０４５６】

例えば、第１の実施形態では、遊技情報表示部２００を、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド表示器１３１、右打ちランプ１３２、確変ランプ１３３、時短ランプ１３４から構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部２００は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとを少なくとも含んでいればよい。

【０４５７】

また、第１の実施形態では、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機１が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【０４５８】

また、第１の実施形態では、設定値変更状態や設定値確認状態では、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全セグメントを点灯させることによって、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂの表示態様（点灯態様）を第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂの表示態様（点灯態様）は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【０４５９】

また、第１の実施形態において、設定値変更状態や設定値確認状態では、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂと構成する全セグメント及びラウンド表示器１３１を構成する１のセグメントの点灯、右打ちランプ１３２及び第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器１３１を構成する１のセグメントの点灯、右打ちランプ１３２の点滅、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【０４６０】

また、第１の実施形態において、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器１３１を構成するセグメントのうち１のセグメントのみを点灯する形態を例示している

が、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれにも該当しない組み合わせであれば、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器１３１を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【０４６１】

また、第１の実施形態では、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機１にエラー報知用のＬＥＤを個別に設け、該ＬＥＤを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【０４６２】

また、第１の実施形態においては、パチンコ遊技機１にベース値を表示するための表示モニタ２９を備え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には表示モニタ２９を備えないようにしてもよい。なお、このようにパチンコ遊技機１に表示モニタ２９を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

【０４６３】

また、第１の実施形態では、遊技情報表示部２００を構成する第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、ラウンド表示器１３１、右打ちランプ１３２等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部２００を構成する第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、ラウンド表示器１３１、右打ちランプ１３２等は、パチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

【０４６４】

また、第１の実施形態では、遊技情報表示部２００を構成する第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、ラウンド表示器１３１、右打ちランプ１３２等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【０４６５】

また、第１の実施形態では、遊技情報表示部２００を構成する第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、ラウンド表示器１３１、右打ちランプ１３２を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機１が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、ラウンド表示器１３１、右打ちランプ１３２の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機１の所定箇所（例えば、遊技情報表示部２００の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機１について熟知していない遊技場の店員等が、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、ラウンド表示器１３１、右打ちランプ１３２の点灯や点滅をパチンコ遊技機１の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【０４６６】

なお、第１の実施形態の遊技制御メイン処理では、図２９に示すように、ステップＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（ステップＳａ００８；Ｙ）やステップＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後にＲＡＭクリア処理（

ステップＳａ００９）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該ＲＡＭクリア処理は、ステップＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（ステップＳａ００８；Ｙ）やステップＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、ステップＳａ０１４においてＲＡＭクリアフラグがセットされていると判定した場合（ステップＳａ０１４；Ｙ）に実行してもよい。

【０４６７】

（変形例Ａ：大当り判定値と小当り判定値の数値範囲に関する変形例）

また、第１の実施形態では、図１９～図２２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い。以下に、第１の実施形態における大当り判定値と小当り判定値の数値範囲に関する変形例Ａについて、図４３－図４４を参照して説明する。

【０４６８】

変形例Ａでは、図４３（Ａ）及び図４３（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。

【０４６９】

なお、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。

【０４７０】

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４３（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。

【０４７１】

遊技状態が確変状態である場合は、図４３（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。

【０４７２】
　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４４に示すように、小当り判定値の数値範囲を６５３０８～６５５３５の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲（６４９９０～６５２０７）を設定してもよい。更にこの場合は、大当り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確率を設定値に応じて異ならせればよい。
【０４７３】
　なお、図４４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４４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。
【０４７４】
　以上、図４３及び図４４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。
【０４７５】
　また、図４３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。
【０４７６】
　また、図４３及び図４４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。

【０４７７】
なお、図４３及び図４４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。
【０４７８】
また、第１の実施形態では、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４５及び図４６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。
【０４７９】
なお、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４５及び図４６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４５では３２７６７～３３０９４、図４６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。
【０４８０】
なお、図４５及び図４６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。
【０４８１】
（変形例Ａによる効果等）
以上のように、図４５及び図４６に示す形態にあっては、大当り判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず１０２０を基準値とした１０２０～１２３７の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２～６の場合において、大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、６００００を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値２であれば６００００～６００１６、設定値３であれば６００００～６００３５・・・設定値６であれば６００００～６０１０９）が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機１の開発環境において、設定値の変更に応じて大当り判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当り確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、ＣＰＵ１０３による大当り遊技状態に制御するか否かの判定並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。
【０４８２】
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。
【０４８３】
また、図４５及び図４６に示す形態にあっては、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲が設定されないので、ＣＰＵ１０３は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、ＣＰＵ１０３による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。
【０４８４】
また、図４５及び図４６に示す形態にあっては、小当り判定値の数値範囲（小当り判定

値の共通数値範囲）は、設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、３２７６７を基準値（小当り基準値）として連続した数値範囲（３２７６７～３３０９４）となるように設定されている。つまり、小当り判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一値である３２７６７を小当り基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、ＣＰＵ１０３の小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０４８５】

なお、図４５及び図４６に示す形態にあっては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機１に設定値として２以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。なお、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４５及び図４６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。

【０４８６】

更に、図４５及び図４６に示す形態にあっては、変動特図が第１特図である場合は、３２７６７～３３０９４の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第２特図である場合は、３２７６７～３３４２１の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、ＣＰＵ１０３は、変動特図が第１特図である場合と第２特図である場合とで同一値である３２７６７を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、ＣＰＵ１０３による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０４８７】

なお、図４５及び図４６に示す形態にあっては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

【０４８８】

また、第１の実施形態においては、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、第１の実施形態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。

【０４８９】
（変形例Ｂ：乱数値の数値データの復元に関する変形例）
次に、第１の実施形態における乱数値の数値データの復元に関する変形例Ｂについて、図４７－図５１を参照して説明する。変形例Ｂでは、遊技制御側（メイン側とも称する）のＣＰＵ１０３が抽出した変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の数値データに基づいて、演出制御側（サブ側とも称する）の演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示を実行可能である場合において、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ３の数値データを加工した特定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に出力し、演出制御用ＣＰＵ１２０が、受信した特定コマンドから乱数値ＭＲ３の数値データを復元し、復元された乱数値ＭＲ３の数値データに基づいて可変表示に対応した演出を制御する例を主に説明する。
【０４９０】
主基板１１の側においては、ＣＰＵ１０３が遊技制御に用いる乱数値として、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、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５等がカウント可能に制御される。乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３により、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、カウンタとしての乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【０４９１】
ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミング、および、第２始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミングで、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の数値データをカウンタから抽出し、抽出した数値データに基づいて、大当り判定、小当り判定等の当否判定等（小当り決定時の停止図柄、ハズレ決定時の停止図柄の決定も含む）を行うことが可能である。ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミング、および、第２始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミングで、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の数値データをカウンタから抽出し、抽出した数値データに基づいて、大当りの種別を複数種類の大当り種別から選択決定する大当り種別判定等（大当り種別毎の停止図柄の決定も含む）を行うことが可能である。ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミング、および、第２始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミングで、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３をカウンタから抽出し、抽出した乱数値ＭＲ３を加工して演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信することが可能である。
【０４９２】
始動入賞が検出されたタイミングで抽出された乱数値ＭＲ１、乱数値ＭＲ２、および、乱数値ＭＲ３は、保留情報（保留データ）としてＲＡＭ１０２に保留記憶される。そして、ＣＰＵ１０３では、乱数値ＭＲ１による当否判定、および、乱数値ＭＲ２による大当り種別判定のそれぞれが、演出制御用ＣＰＵ１２０での保留先読み予告演出等の演出の実行のために、始動入賞が検出されたタイミングで実行される。始動入賞が検出されたタイミングでの乱数値ＭＲ３による変動パターン判定は、ＣＰＵ１０３では実行されず、演出制御用ＣＰＵ１２０において、加工された乱数値ＭＲ３を復元して実行される。その後、変動表示の開始タイミングにおいては、変動表示を実行するために、このような乱数値ＭＲ１、乱数値ＭＲ２、および、乱数値ＭＲ３の保留情報に基づいて、当否判定等、大当り種別判定等、および、変動パターン判定が実行される。
【０４９３】
変形例Ｂでは、大当りとすることが決定されたときに、大当り種別が「非確変」（通常大当り）、「確変」（確変大当り）のいずれかの大当りに選択決定される設定を一例として説明する。
【０４９４】
通常大当りの場合は、大当り遊技状態の終了後において、低確率状態（非確変状態）で

所定回数（例えば１００回）の可変表示が実行されるまでの間、時短状態（高ベース状態）となる。このような遊技状態は、低確高ベース状態と呼ばれる。そのような時短状態が終了した後は、低確率状態（非確変状態）で低ベース状態（第２始動入賞口に遊技球が進入しにくくなる制御状態）に制御される。このような遊技状態は、低確低ベース状態と呼ばれる。パチンコ遊技機１の電源投入時における起動当初の状態は、基本的に低確低ベース状態である。

【０４９５】

確変大当りの場合は、大当り遊技状態の終了後において、所定回数（例えば１００回）の可変表示が実行されるまでの間、高確率状態（確変状態）かつ時短状態（高ベース状態）となる。このような遊技状態は、高確高ベース状態と呼ばれる。そのような高確高ベース状態が終了した後は、低確低ベース状態に制御される。小当りの場合は、小当り遊技状態の終了前後で遊技状態が変化しない。

【０４９６】

図４７は、変形例Ｂにおける演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。変形例Ｂでは、図１０（Ａ）を参照して説明した演出制御コマンドの内容に、コマンドＣ３ＸＸＨ、コマンドＦ０ＸＸ、コマンドＦ１ＸＸ、コマンドＦ２ＸＸ、及びコマンドＦ３ＸＸが追加されている。

【０４９７】

コマンドＣ３ＸＸＨは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【０４９８】

コマンドＦ０ＸＸ、コマンドＦ１ＸＸ、コマンドＦ２ＸＸおよびコマンドＦ３ＸＸは、始動入賞時において、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の乱数値情報を通知（送信）する乱数値送信用コマンド１～４である。乱数値送信用コマンド１～４は、乱数値ＭＲ３の数値データを４分割して送信するために用いられる。コマンドＦ４ＸＸは、始動入賞時において、変動パターン（可変表示パターン）の振分け状態を指定する変動パターン振分け状態指定コマンド（可変表示パターンの区分を特定可能な区分コマンド）である。

【０４９９】

図４８は、変形例Ｂにおける変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の変換および復元に関する処理を説明するための図である。変形例Ｂにおいては、ＣＰＵ１０３によるメイン側の処理において、変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の変換処理が実行される。ＣＰＵ１０３により変換処理が実行されることにより複数のコマンドが主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０によるサブ側の処理において、複数のコマンドから乱数値ＭＲ３の復元処理が実行される。以下に、これらの処理について具体例を示し説明する。

【０５００】

図４８に示すように、変動パターン判定用乱数値ＭＲ３（０～６５５３５の範囲）として「６００００」が抽出されたとする。このような場合、ＣＰＵ１０３によるメイン側の処理において、（６００００）Ｄから（ＥＡ６０）Ｈへと１０進数の数値を１６進数へと変換する。そして、１６進数への変換後に（ＥＡ６０）Ｈという４桁の数値データとなった乱数値ＭＲ３の各桁の値を、複数（４つ）に分けて、乱数値送信用コマンド１～４として送信する。例えば、（ＥＡ６０）Ｈという４桁の数値データとなった乱数値ＭＲ３の各桁を、Ｆ０－００ｈ、Ｆ１－０６ｈ、Ｆ２－０Ａｈ、Ｆ３－０Ｅｈというように加工することにより、複数（４つ）の乱数値送信用コマンド１～４に分けて、送信する。

【０５０１】

複数の乱数値送信用コマンド１～４を受信したサブ側では、演出制御用ＣＰＵ１２０により、下位ｂｉｔ（図４８の下線部）を取出し、（ＥＡ６０）Ｈを（６００００）Ｄと判断する。具体的には、図４８に示すように、取出した下位ｂｉｔの数値から０×１６０＋６×１６１＋Ａ×１６２＋Ｅ×１６３＝０×１＋６×１６＋１０×２５６＋１４×４０９６＝６００００とし、乱数値送信用コマンド１～４から乱数値ＭＲ３が６００００として

復元される。このように、乱数値ＭＲ３は、複数の乱数値送信用コマンド１～４を所定の順序で解析することにより復元される。

【０５０２】

先読み予告を実行する際に、細かい変動パターンに関する情報の方が変動パターン種別のみの粗い情報よりも多くの種類の先読み予告を実行することが可能となる。しかし、変動パターンを決定するための細かい情報をメイン側で決めてしまうとサブ側よりも容量の少ないメイン側の容量が圧迫され、処理負担が高くなってしまう。そこで、抽出した変動パターン判定用乱数値をメイン側で変換後にサブ側に送信し、サブ側で変動パターン判定用乱数値を復元した後に先読み予告を実行することにより、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０５０３】

また、変動パターンコマンドは、変動パターン（可変表示パターン）を特定するためのコマンドである。よって、サブ側で変動パターンコマンドを特定できるようになるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０５０４】

また、抽出された変動パターン判定用乱数値ＭＲ３は、１０進数から１６進数に変換され、変換された値を複数の乱数値送信用コマンド１～４に分けられる。そして、複数の乱数値送信用コマンド１～４が一括で、メイン側からサブ側へと出力される。これにより、サブ側で変動パターンコマンドを特定できるようになるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０５０５】

図４９は、変形例Ｂにおいて、図３７に示す入賞時乱数値判定処理（ステップＳ５１２）とし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４９に示す変形例Ｂの入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、遊技制御フラグ設定部等に設けられた確変フラグ等の状態を確認すること等により、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Ｓｃ０２１）。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すればよい。

【０５０６】

ステップＳｃ０２１の処理に続いて、変動パターン振分状態を特定する処理を実行する（ステップＳｃ０２２）。変動パターン振分状態とは、以下に説明するような変動パターンの振分を選択する状態をいう。

【０５０７】

ＣＰＵ１０３が可変表示を実行するときには、複数種類の変動パターンのそれぞれに対応して変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の数値データが振分けられた変動パターンテーブルを用い、始動入賞時に抽出されて保留データとして記憶され、可変表示開始時に読出されたＭＲ３の数値データに対応する変動パターンが、実行する変動パターンとして選択決定される。

【０５０８】

変動パターンテーブルについては、可変表示結果および保留記憶数等の所定のテーブル選択条件に基づいてデータ内容（選択可能な変動パターンの種類および変動パターンの選択の割振り等）が異なる複数のテーブルがＲＡＭ１０２に記憶される態様で設けられている。例えば変動パターンテーブルとしては、大当り決定時かつ確変決定時に用いる確変大当り時テーブル、大当り決定時かつ非確変決定時に用いる非確変大当り時テーブル、ハズレ決定時かつ保留記憶数少数時（例えば特図１または特図２の保留データが１～３個）に用いる保留少数ハズレ時テーブル、ハズレ決定時かつ保留記憶数多数時（例えば特図１または特図２の保留データが４個）に用いる保留多数ハズレ時テーブル、ハズレ決定時に保留記憶数少数に関係なく用いる基本ハズレ時テーブル、および、小当り決定時に用いる小当り時テーブルが含まれている。

【０５０９】

このような変動パターンテーブルは、大当り確率の状態、ベースの状態、および、時短

制御の進行状態等の遊技状態に応じて、複数のカテゴリ（区分）に分類されてＲＡＭ１０２に記憶されている。例えば、変動パターンテーブルのカテゴリとしては、第１低確低ベースカテゴリ、第２低確低ベースカテゴリ、第１低確高ベースカテゴリ、第２低確高ベースカテゴリ、第１高確高ベースカテゴリ、および、第２高項確高ベースカテゴリが設けられている。

【０５１０】

第１低確低ベースカテゴリは、低確低ベース状態が継続している期間中（大当りが発生すると初期化される期間）に実行された可変表示回数が所定回数（例えば２００回）未満のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。第２低確低ベースカテゴリは、低確低ベース状態が継続している期間中（大当りが発生すると初期化される期間）に実行された可変表示回数が所定回数（例えば２００回）以上のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。

【０５１１】

第１低確高ベースカテゴリは、低確高ベース状態（非確変大当り後の時短状態）が所定回数（例えば５０回）未満のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。第２低確高ベースカテゴリは、低確高ベース状態（非確変大当り後の時短状態）が所定回数（例えば５０回）以上のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。

【０５１２】

第１高確高ベースカテゴリは、高確高ベース状態（確変大当り後の確変状態および時短状態）が所定回数（例えば５０回）未満のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。第２高確高ベースカテゴリは、高確高ベース状態（確変大当り後の確変状態および時短状態）が所定回数（例えば５０回）以上のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。

【０５１３】

変形例Ｂでは、前述の各種変動パターンテーブルについて、低ベース状態（非時短状態）と高ベース状態（時短状態）とで選択可能なテーブルとして設定されたテーブルが異なる例を説明する。なお、低ベース状態（非時短状態）と高ベース状態（時短状態）とで選択可能なテーブルとして設定されたテーブルが同じであってもよい。

【０５１４】

第１低確低ベースカテゴリ、および、第２低確低ベースカテゴリのそれぞれは、確変大当り時テーブル、非確変大当り時テーブル、保留少数ハズレ時テーブル、および、小当り時テーブルよるなるテーブルの組合せにより構成され、遊技状態に応じて、変動パターンの決定に用いられるテーブルが選択される。

【０５１５】

第１低確高ベースカテゴリ、第２低確高ベースカテゴリ、第１高確高ベースカテゴリ、および、第２高確高ベースカテゴリのそれぞれは、確変大当り時テーブル、非確変大当り時テーブル、基本ハズレ時テーブル、および、小当り時テーブルよりなるテーブルの組合せにより構成され、遊技状態に応じて、変動パターンの決定に用いられるテーブルが選択される。

【０５１６】

以上に説明したように、可変表示を実行するときの変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルは、遊技状態に応じたカテゴリ別に設けられている。したがって、可変表示を実行するときに変動パターンを選択決定するためには、可変表示を実行するときの遊技状態に基づいて、前述のように分類（区分）された遊技状態に応じた変動パターンテーブルのカテゴリを特定する。そして、特定したカテゴリに対応して記憶されている複数の変動パターンテーブルのうちから、大当り判定結果、大当り種別判定結果、小当り判定結果、および、保留記憶数を含む遊技状態に応じた変動パターンテーブルを選択し、選択した変動パターンテーブルを用い、保留データから読出した変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の数値データに基づいて、可変表示に用いる変動パターンを決定する。

【０５１７】

ステップＳｃ０２２では、変動パターン振分状態を特定する処理として、ステップＳｃ０２１で特定された現在の遊技状態に含まれており、変動パターンテーブルのカテゴリを特定するために用いる遊技状態のデータに基づいて、変動パターンテーブルのカテゴリを特定する処理が行われる。

【０５１８】

次に、ステップＳｃ０２２で特定した変動パターン振分状態としての変動パターンテーブルのカテゴリを指定するために、変動パターン振分け状態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が行われる（ステップＳｃ０２３）。始動入賞時において、変動パターン振分け状態指定コマンドを受信することにより、演出制御用ＣＰＵ１２０では、始動入賞時において、当該始動入賞に対応する保留データに含まれる変動パターン判定用乱数値ＭＲ３のカテゴリを認識することができる。

【０５１９】

次に、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を構成するテーブルデータから、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データを選択する（ステップＳｃ０２４）。第１特図表示結果決定テーブルは、第１特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第２特図表示結果決定テーブルは、第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０５２０】

第１特図表示結果決定テーブルおよび第２特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）の範囲が、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０５２１】

第１特図表示結果決定テーブルおよび第２特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるときに、通常状態（低確率状態）であるときよりも多くの決定値が、「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、確変状態では、通常状態であるときに比べて、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。

【０５２２】

図３７のステップＳ５０９で抽出された乱数値ＭＲ１を示す数値データが大当りの判定の範囲内（大当り判定範囲内）であるか否かを判定する（ステップＳｃ０２５）。これにより、保留データに基づく可変表示に基づいて「大当り」とするか否かが判定される。

【０５２３】

ステップＳｃ０２５にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップＳｃ０２５；Ｎｏ）、図３７のステップＳ５０９で抽出された乱数値ＭＲ１を示す数値データが小当りの判定の範囲内（小当り判定範囲内）であるか否かを判定する（ステップＳｃ０２６）。これにより、保留データに基づく可変表示に基づいて「小当り」とするか否かが判定される。

【０５２４】

ステップＳｃ０２６にて乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲内でない場合には（ステップＳｃ０２６；Ｎｏ）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、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Ｓｃ０２７）。一例として、ＣＰＵ１０３は、図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「００Ｈ」とするための

コマンドテーブルなどを設定すればよい。図柄指定コマンドは、始動入賞時において、大当り判定および小当り判定のような当否判定による判定結果に基づいて、大当り、小当り、ハズレのような当否判定の判定結果に加え、大当り種別の判定結果を示すことが可能なコマンドである。

【０５２５】

ステップＳｃ０２６にて乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲内である場合には（ステップＳｃ０２６；Ｙｅｓ）、可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、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Ｓｃ００６）。一例として、ＣＰＵ１０３は、図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０３Ｈ」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

【０５２６】

ステップＳｃ０２５にて大当りである場合には（ステップＳｃ０２５；Ｙｅｓ）、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Ｓｃ０２８）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動入賞時の保留データ記憶時において「第１特図」と「第２特図」とのどちらの始動入賞であるかを区別可能なデータである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を構成するテーブルデータから変動特図に対応する大当り種別決定用テーブルデータを選択する。大当り種別決定用テーブルは、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づき大当り種別を「非確変」、「確変」のような複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルであり、「第１特図」に対応するテーブルデータと「第２特図」に対応するテーブルデータとが設けられており、「始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（可変表示をする特図）に対応して、いずれかのデータテーブルが選択されて、大当り種別判定のために用いられる。

【０５２７】

次に、ステップＳｃ０２８の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定が行われる（ステップＳｃ０２９）。一例として、ステップＳｃ０２８にて大当り種別が「確変」の大当りに決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０１Ｈ」とし、大当り種別が「非確変」の大当りに決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０２Ｈ」とすればよい。

【０５２８】

ステップＳｃ０２７、ステップＳｃ０３０、ステップＳｃ０２９の処理のいずれかを実行した後には、図３７のステップＳ５０９で抽出した保留データから乱数値ＭＲ３を示す数値データを読出し、図４８で説明したように、当該ＭＲ３の数値データを１０進数から１６進数に変換し、変換後の１６進数の数値データの各桁の値を複数の乱数値送信用コマンド１～４に分ける処理（数値データを加工する処理）をする（ステップＳｃ０３１）。そして、ステップＳｃ０３１で分けた乱数値送信用コマンド１～４を、一括して演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳｃ０３２）。これにより、ＭＲ３の数値データから加工された乱数値送信用コマンド１～４が図５のステップＳ２７のコマンド制御処理により送信される。

【０５２９】

図５０は、変形例Ｂにおいて、図７に示すコマンド解析処理（ステップＳ７５）として、先読み演出に関する特定条件が成立したときに実行される先読み変動パターンコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み変動パターンコマンド解析処理において、ＣＰＵ１０３が図４９のステップＳｃ０３２により送信した乱数値送信用コマンド１～４を解析する処理をする。

【０５３０】

先読み変動パターンコマンド解析処理を実行する先読み演出に関する特定条件とは、次のような条件である。始動入賞が発生したときには、図４７に示す演出制御コマンドのうち、第１始動入賞口入賞指定コマンドまたは第２始動入賞口入賞指定コマンド、図柄指定

コマンド、変動パターン振分け状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド、および、乱数値送信用コマンド１～４という複数種類のコマンドが同時期に送信される。演出制御用ＣＰＵ１２０では、図７のステップＳ７５のコマンド解析処理において、このような始動入賞が発生したときに送信されてくる複数種類のコマンドのうち、少なくともいずれかが受信されたことを、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドのデータに基づいて確認したことを条件として、図５０の先読み変動パターンコマンド解析処理が実行される。このように、先読み変動パターンコマンド解析処理は、始動入賞が発生した時期に実行される解析処理である。

【０５３１】

先読み変動パターンコマンド解析処理においては、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドのデータを確認することにより、ステップＳｃ０３２により一括で送信されてくる乱数値送信用コマンド１～４について、すべてのコマンドが受信されたか否かを判定する（ステップＳｃ０４１）。乱数値送信用コマンド１～４のすべてのコマンドが受信されたと判定されたときには、乱数値送信用コマンド１～４により分割送信された変動パターンコマンドを所定の順序で解析することにより復元する乱数解析モジュール（サブルーチン）を実行する（ステップＳｃ０４２）。乱数解析モジュールにおいては、図４８にサブ側で変動パターン判定用乱数値ＭＲ３を復元する処理として説明した復元処理が実行されることにより、分割送信されてきた乱数値送信用コマンド１～４から変動パターン判定用乱数値ＭＲ３が復元可能となる。

【０５３２】

次に、乱数解析モジュール（ステップＳｃ０４２）により乱数値ＭＲ３が正常に復元されたか否かを判定する（ステップＳｃ０４３）。ステップＳｃ０４３では、例えば、復元された乱数値ＭＲ３の数値データが、乱数値ＭＲ３が予め定められた取り得る数値範囲（０～６５５３５）の数値データとなった場合に数値ＭＲ３が正常に復元されたと判定される。つまり、予め定められた取り得る数値範囲以外の異常態様の数値となった場合には、異常であると判定される。

【０５３３】

ステップＳｃ０４３で乱数値ＭＲ３が正常に復元されたと判定されたときは、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドのデータを確認することにより、図４９のステップＳｃ０２３により送信設定される変動パターン振分け状態指定コマンドが受信されたか否かを判定する（ステップＳｃ０４４）。ステップＳｃ０４４で変動パターン振分け状態指定コマンドが受信されたと判定されたときは、受信された変動パターン振分け状態指定コマンドが指定する変動パターンテーブルのカテゴリを特定する（ステップＳｃ０４５）。これにより、ＲＡＭ１２２に記憶された変動パターンテーブルのカテゴリ（第１低確低ベースカテゴリ、第２低確低ベースカテゴリ、第１低確高ベースカテゴリ、第２低確高ベースカテゴリ、第１高確高ベースカテゴリ、および、第２高項確高ベースカテゴリ）のうちから、先読み演出関して変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルのカテゴリが選択される。

【０５３４】

次に、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドのデータを確認することにより、始動入賞の発生に応じて主基板１１から送信されてくるべき図柄指定コマンドが受信されたか否かを判定する（ステップＳｃ０４６）。ステップＳｃ０４６で図柄指定コマンドが受信されたと判定されたときは、送信されてきた保留記憶数を確認しステップＳｃ０４５で特定された変動パターンテーブルのカテゴリ内の変動パターンテーブルのうちから、先読み演出に関する変動パターンの選択決定に用いられる変動パターンテーブルが選択される。

【０５３５】

次に、ステップＳｃ０４６で特定された変動パターンテーブルを用い、乱数値解析モジュール（ステップＳｃ０４２）により復元された乱数値ＭＲ３の数値データに基づいて、先読み演出に関する変動パターンを選択決定することにより特定する（ステップＳｃ０４

７）。そして、ステップＳｃ０４７で特定された変動パターンを、先読み演出に関する変動パターンとして演出制御用ＣＰＵ１２０に対して指定するコマンドとして、先読み変動コマンドをＲＡＭ１２２の先読み変動コマンド記憶領域に記憶することによりセットし（ステップＳｃ０４８）、処理を終了する。

【０５３６】

また、ステップＳｃ０４１で乱数値送信用コマンド１～４の少なくともいずれかのコマンドが受信されてないと判定されたとき（一部のコマンドのみ受信した場合、いずれのコマンドも受信していない場合等）（ステップＳｃ０４１）、ステップＳｃ０４３で乱数値ＭＲ３が正常に復元されなかったと判定されたとき、および、ステップＳｃ０４６で図柄指定コマンドが受信されていないと判定されたときのそれぞれの場合には、始動入賞時に送信されてくる演出制御コマンドに異常が生じた場合であるので、当該異常が生じたことを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して指定するコマンドとして、先読み変動エラーコマンドをＲＡＭ１２２の先読み変動エラーコマンド記憶領域に記憶することによりセットし（ステップＳｃ０４９）、処理を終了する。

【０５３７】

図５１は、変形例Ｂにおいて、図８に示す先読み予告設定処理（ステップＳ１６１）とし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５１に示す先読み予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読み変動パターンコマンド解析処理でセットされたＲＡＭ１２２の記憶領域のコマンドをチェックする（ステップステップＳｃ０６１）。そして、今回セットされた記憶領域、およびそれ以外のＲＡＭ１２２の記憶領域内全体をチェックし、先読み変動エラーコマンドがあるか否かを判定する（ステップＳｃ０６２）。先読み変動エラーコマンドは、図５０のステップＳｃ０４９においてセットされるコマンドであり、コマンドを正常に受信できなかった場合や乱数値を正常に復元できなかった場合にセットされるコマンドである。ＲＡＭ１２２の記憶領域内に先読み変動エラーコマンドがあった場合（ステップＳｃ０６２；Ｙ）には、先読み予告エラーコマンドの記憶情報に対応した可変表示が終了するまで先読み予告を実行しないように設定し（ステップＳｃ０６７）、処理を終了する。

【０５３８】

なお、先読み予告エラーコマンドが記憶されている場合には、その記憶情報よりも後に発生した記憶情報が正常であったとしても先読み予告エラーコマンドの記憶情報に対応した可変表示が終了するまで先読み予告を実行しないように設定すればよい。そして、先読み予告エラーコマンドの記憶情報に対応した可変表示が終了した後の正常なコマンドの受信により、先読み予告が許可されるようにすればよい。また、ＲＡＭ１２２の記憶領域内全体をチェックするのではなく、今回セットされたコマンドがエラーか否かのみにより判定してもよい。その場合にもエラーとなるコマンドの記憶情報に対応する可変表示が終了するまでは先読み予告を制限すればよい。

【０５３９】

ステップＳｃ０６２において、先読み変動エラーコマンドがなかった場合（ステップＳｃ０６２；Ｎ）には、先読み予告を実行可能であるか否かを判定する（ステップＳｃ０６３）。例えば、ＲＡＭ１２２の記憶領域を確認し、既に先読み予告演出が実行されている場合や大当り遊技状態である場合には、先読み予告が実行可能ではないと判定される。なお、これらの場合にも先読み予告演出を実行するようにしてもよい。ステップＳｃ０６３において、先読み予告を実行可能でない場合にはステップＳｃ０６７において先読み予告を実行しないように設定し、処理を終了する。

【０５４０】

ステップＳｃ０６３において、先読み予告を実行可能であると判定した場合（ステップＳｃ０６３；Ｙ）には、図５０で説明した先読み変動パターンコマンド解析処理によってセットされた先読み変動コマンドに基づいて先読み予告を抽選する（ステップＳｃ０６４）。例えば、先読み変動コマンドにより先読み予告を実行するか否か、および先読み予告を実行する場合には、先読み予告演出の演出内容の詳細が決定される。

【０５４１】
次いで、ステップＳｃ０６５の処理においては、先読み読み予告の実行がありと決定されたか否かが判定される。ステップＳｃ０６５において、先読み予告の実行なしと判定された場合（ステップＳｃ０６５；Ｎ）には、処理を終了する。ステップＳｃ０６５において先読み予告の実行ありと判定された場合（ステップＳｃ０６５；Ｙ）には、決定された先読み予告を実行し（ステップＳｃ０６６）、処理を終了する。これにより、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を加工した乱数値送信用コマンド１～４からステップＳｃ０４２により復元された乱数値ＭＲ３に基づいて可変表示に対応した演出制御が実行されることとなる。なお、ステップＳｃ０６６では、決定された先読み予告をすぐに実行するのではなく、所定のタイミング（例えば、変動開始時のタイミングや変動中のタイミング）で実行することも含まれる。
【０５４２】
なお、ＲＡＭ１２２の記憶領域内に先読み変動エラーコマンドがあった場合（ステップＳｃ０６２；Ｙ）に先読み予告を実行しないように設定する場合について説明したが、先読み予告を抽選（ステップＳｃ０６４）した後に、先読み変動エラーコマンドがあるか否かを判定し、先読み変動エラーコマンドがある場合には、抽選により決定された先読み予告の実行を制限するように設定してもよい。
【０５４３】
（変形例Ｂによる効果等）
以上のように、図４９のステップＳｃ０３１により変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の数値データから加工された乱数値送信用コマンド１～４が、図４９のステップＳｃ０３２、図５のステップＳ２７のコマンド制御処理により送信される。そして、図５０のステップＳｃ０４２により、ＭＲ３を加工した乱数値送信用コマンド１～４から乱数値ＭＲ３が復元され、図５１のステップＳｃ０６６により、その復元された乱数値ＭＲ３に基づいて、可変表示に対応した演出制御が実行される。これにより、ＣＰＵ１０３のような遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【０５４４】
また、ＣＰＵ１０３により図４９のステップＳｃ０３１で加工された後送信され、演出制御用ＣＰＵ１２０により図５０のステップＳｃ０４２で復元されて可変表示に対応した演出制御に用いられる演出制御コマンドが、乱数値送信用コマンド１～４という変動パターンを特定可能なコマンドである。これにより、ＣＰＵ１０３のような遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【０５４５】
また、乱数値送信用コマンド１～４は、図４８に示すように、抽出された乱数値Ｍ３を１０進数から１６進数に変換し、変換した値を複数のコマンドに分けて構成されるコマンドであり、図４９のステップＳｃ０３２および図５のステップＳ２７により複数のコマンドが一括で出力される。このように、複数のコマンドを一括で出力することにより演出制御用ＣＰＵ１２０のような演出制御手段としてのサブ側で可変表示パターンが特定されるため、ＣＰＵ１０３のようなメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【０５４６】
また、図４８に示すように、乱数値ＭＲ３は、図５０のステップＳｃ０４３により複数の乱数値送信用コマンド１～４を所定の順序で解析することにより復元される。そして、図５０のステップＳｃ０４８に示すように、復元された乱数値ＭＲ３に基づいた変動パターンコマンドに相当する先読み変動コマンドが記憶される。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０のようなサブ側で復元された乱数値ＭＲ３に基づいた可変表示パターンコマンドを用いてサブ側で可変表示パターンが特定されるため、ＣＰＵ１０３のようなメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【０５４７】
また、図４９のステップＳｃ０２２、ステップＳｃ０２３、および、図５のステップＳ２７により、ＣＰＵ１０３のようなメイン側では、変動パターンテーブルのカテゴリのよ

うな可変表示パターンの区分を特定可能な変動パターン振分け状態指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０のようなサブ側に出力する。これにより、変動パターンテーブルのカテゴリ（可変表示パターンの区分）を特定可能なコマンドが出力されることでサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０５４８】

また、図４９のステップＳｃ０２７、ステップＳｃ０２９、ステップＳｃ０３０に示すように、ＣＰＵ１０３のようなメイン側では、大当り遊技状態のような遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを特定可能な図柄指定コマンドを変動パターン振分け状態指定コマンドとは別のコマンドとして出力する。これにより、最重要な当否結果（大当り判定結果、小当り判定結果）に関する情報はＣＰＵ１０３のようなメイン側で特定し、演出制御用ＣＰＵ１２０のようなサブ側に出力するため安全性を高くすることができる。また、図柄指定コマンドを送信することでサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０５４９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０では、図５０のステップＳｃ０４５、ステップＳｃ０４７に示すように、変動パターン振分け状態指定コマンドと、図柄指定コマンドとに基づいて、可変表示パターンを決定するためのテーブルを特定し、図５０のステップＳｃ０４８、図５１のステップＳｃ０６６に示すように、当該特定されたテーブルと復元された変動パターン判定用乱数値ＭＲ３とに基づいて可変表示に対応した演出を制御する。これにより、変動パターン振分け状態指定コマンドと図柄指定コマンドとに基づいて設定されたテーブルと復元された乱数値ＭＲ３とから可変表示に対応した演出が制御されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０５５０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０では、図５１のステップＳｃ０６６に示すように、可変表示に対応した演出として、変動パターン振分け状態指定コマンドを送信する契機となった可変表示に関する先読み演出を実行する。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０のようなサブ側で可変表示パターンが特定されることにより可変表示に関する先読み演出が実行されるため、ＣＰＵ１０３のようなメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０５５１】

なお、変形例Ｂでは、図４９のステップＳｃ０３２において乱数値送信用コマンド１～４が一括して送信される場合を説明した。しかし、乱数値送信用コマンド１～４は、一括で送信されるのではなく、１つずつ送信されるようにしてもよい。また、送信の途中で何等かの異常が発生しコマンドを全て送信できない場合には、エラー情報に関するコマンドを送信してもよいし、遊技を停止する処理に移行するようにしてもよい。

【０５５２】

また、変形例Ｂでは、図５０のステップＳｃ０４８において先読み変動コマンドがセットされ、ステップＳｃ０４９において先読み変動エラーコマンドがセットされることについて説明した。しかしながら、一のデバイスにおいて解析した変動パターンによる先読み変動コマンドを他のデバイスに送信することにより、送信されたデバイスにおいて先読み予告を実行が決定されるようにしてもよい。

【０５５３】

また、変形例Ｂでは、図５１のステップＳｃ０６３において先読み予告を実行可能か否かについて判定する場合について説明した。しかし、ステップＳｃ０６３においては、当該判定が実行される前に記憶されている保留情報にリーチとなる可変表示の保留情報がある場合には、先読み予告を実行しないように判定してもよい。また、リーチとなる可変表示の保留情報が記憶されている場合であっても実行される先読み予告の種類により先読み予告が実行されるようにしてもよい。例えば、実行される先読み予告が保留変化によるものであれば、リーチとなる可変表示の保留情報が記憶されている場合であっても保留変化による先読み予告を実行してもよい。

【０５５４】

また、変形例Ｂでは、変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の加工方法を複数設けてもよい。そして、変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の加工方法の情報をメイン側からサブ側に送信することにより、ＭＲ３を復元するようにしてもよい。

【０５５５】

また、変形例Ｂでは、変動パターン判定用乱数値ＭＲ３が０～６５５３５の範囲で設定されていた。しかし、変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の範囲は、これよりも少ない範囲や多い範囲であってもよい。

【０５５６】

また、変形例Ｂでは、特別図柄通常処理時において始動入賞時と同様の変動パターン判定用乱数値ＭＲ３の加工をして、メイン側から乱数値送信用コマンド１～４を送信し、サブ側で乱数の復元処理をすることにより変動パターンを特定可能としてもよい。

【０５５７】

（変形例Ｃ：大当りフラグと小当りフラグが共通記憶領域に記憶される変形例）

また、第１の実施形態では、遊技制御フラグ設定部１５２には、大当りフラグと小当りフラグとが別々にセットされる（すなわち、大当りフラグと小当りフラグとが別々の記憶領域にセットされる）ものとしたが、本発明はこれに限定されるものではない。具体的には、大当りフラグと小当りフラグとを別々の記憶領域にセットせず、共通の記憶領域にセットすることで、メイン側（主基板１１）の容量の圧迫を軽減するものとしてもよい。以下に、第１の実施形態における変形例Ｃとして、大当りフラグと小当りフラグとが共通の記憶領域に記憶される実施例について、図５２を参照して説明する。

【０５５８】

図５２は、変形例Ｃにおける特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。なお、図５２では、図３９で説明した第１の実施形態の特別図柄通常処理と異なる部分を抜粋して説明する。また、変形例Ｃにおいては、大当りフラグがセットされるときにも小当りフラグがセットされるときにも、遊技制御フラグ設定部１５２の共通の記憶領域にセットされるが、この共通の記憶領域のことを共通バッファと称し、共通バッファにセットされるフラグ（大当りフラグまたは小当りフラグ）を共通フラグと称することにする。変形例Ｃでは、共通バッファにセットされる共通フラグの値（「１」または「２」）により、大当りフラグか小当りフラグかが判別される。

【０５５９】

図３９を参照して前述したステップＳ５５７の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、共通バッファの記憶内容をリセット（消去）する（ステップＳ５５７Ａ）。具体的には、共通バッファにセットされる共通フラグの値として「０」を示す値に上書きする。なお、後述するが、共通フラグの値「０」は、「はずれ」であることを示す値でもある。

【０５６０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ５５７の処理において可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し（ステップＳ５５７Ｂ）、大当りとなると判定した場合には（ステップＳ５５７Ｂ；Ｙ）、共通バッファにセットされる共通フラグの値として「１」を示す値に上書きする（ステップＳ５５７Ｃ）。したがって、共通フラグの値が「１」であることは「大当り」であることを示し、共通フラグ「１」が大当りフラグであるということもできる。

【０５６１】

大当りではないと判定した場合には（ステップＳ５５７Ｂ；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ５５７の処理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（ステップＳ５５７Ｄ）、小当りとなると判定した場合には（ステップＳ５５７Ｄ；Ｙ）、共通バッファにセットされる共通フラグの値として「２」を示す値に上書きする（ステップＳ５５７Ｅ）。したがって、共通フラグの値が「２」であることは「小当り」であることを示し、共通フラグ「２」が小当りフラグであるということもできる。

【０５６２】

小当りではないと判定した場合には（ステップＳ５５７Ｄ；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、共

通バッファにセットされる共通フラグの値として「０」を示す値に上書きする（ステップＳ５５７Ｆ）。したがって、共通フラグの値が「０」であることは「はずれ」であることを示す。なお、ステップＳ５５７Ａにおいて共通バッファがリセットされることにより共通フラグの値には「０」がセットされているので、再度「０」をセットしない（すなわちステップＳ５５７Ｆの処理を実行しない）ものとしてもよい。

【０５６３】

ステップＳ５５７Ｅの処理を実行した後、ステップＳ５５７Ｆの処理を実行した後、またはステップＳ５５７Ｃの処理を実行してから図３９を参照して前述したステップＳ５６２～Ｓ５６４の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、確定特別図柄を遊技制御バッファ設定部１５５における所定の記憶領域に記憶する（ステップＳ５５７Ｇ）。このとき、ＣＰＵ１０３は、共通バッファに記憶された共通フラグの値が「０」のときには、確定特別図柄として「はずれ図柄」の情報を記憶し、共通バッファに記憶された共通フラグの値が「１」のときには、確定特別図柄として「大当り図柄」の情報を記憶し、共通バッファに記憶された共通フラグの値が「２」のときには、確定特別図柄として「小当り図柄」の情報を記憶するが、いずれの場合であっても遊技制御バッファ設定部１５５における共通の記憶領域（同一の領域）にいずれかの確定特別図柄の情報を記憶する。なお、確定特別図柄の情報は、「はずれ図柄」、「大当り図柄」、「小当り図柄」という図柄種別の情報に限らず、図柄乱数の情報であってもよいし、図柄乱数に基づく抽選結果の情報であってもよいし、セグ表示（遊技情報表示部２００における表示）に用いられる表示用の乱数であってもよい。

【０５６４】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ５５７Ｇの処理を実行した後は、図３９を参照して前述したステップＳ５６６、Ｓ５６７の処理を実行して特別図柄通常処理を終了する。

【０５６５】

（変形例Ｃによる効果等）

以上のように、変形例Ｃでは、大当りフラグと小当りフラグは共通フラグの値によって判別されて共通バッファに記憶されるので、大当りフラグと小当りフラグとを別々に設けて別々の記憶領域に記憶するよりもメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。また、別々の大当りフラグと小当りフラグとをＬＤ（ロード）するよりもＬＤ命令等を少なくできるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。特に、第１の実施形態で説明した設定機能を備えたパチンコ遊技機１においては、設定機能を備えたことによりメイン側（主基板１１）の容量が圧迫される。このため、変形例Ｃは、このような設定機能を備えたパチンコ遊技機１に適用することでより効果的となる。

【０５６６】

また、変形例Ｃでは、大当りフラグ（共通フラグ「１」）と小当りフラグ（共通フラグ「２」）は共通フラグの値によって判別されて共通バッファに記憶されるので、両者が同時に設定されることが起こり得ない。このため、遊技機のバグやゴト行為のリスクを軽減することができる。

【０５６７】

また、変形例Ｃでは、ステップＳ５５７Ｇの処理に示すように、確定特別図柄の情報も共通の記憶領域に記憶されるので、別々に記憶されている場合と比べて、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０５６８】

なお、変形例Ｃにおいて、特別図柄通常処理において、可変表示の結果が大当りとなるか小当りとなるかに応じて、共通バッファ大当りフラグ（共通フラグ「１」）または小当りフラグ（共通フラグ「２」）が設定されるものとしたが、図６に示すステップＳ１０１の始動入賞判定処理において可変表示の結果を先読み判定する処理（先読み判定処理）を実行する場合には、先読み判定結果を共通バッファに格納しないものしてもよい。つまり、先読み判定処理では、可変表示の結果を先読み判定しても当該判定結果に基づく共通フラグ（大当りフラグや小当りフラグ等）を共通バッファに設定することなく、先読み判定

結果の情報を演出制御基板１２（サブ側）に送信するものとしてもよい。このようにすることで、特別図柄通常処理と先読み判定処理とで共通フラグが混在して設定されるリスクが軽減されるため、バグやイレギュラーのリスクを低減することができる。

【０５６９】

また、変形例Ｃでは、ステップステップＳ５５７Ａに示すように、可変表示の結果が大当りとなるか小当りとなるかの判定に基づいて共通フラグの値がセットされる前に、共通バッファに記憶される共通フラグの値がリセットされる（はずれを示す値「０」にリセットされる）。このため、共通バッファに意図しない値が設定されるリスクを軽減することができる。

【０５７０】

また、変形例Ｃでは、ステップＳ５５７Ｂ、Ｓ５５７Ｄに示すように、先に大当りとなるか否かを判定し、大当りとなると判定した場合には小当りとなるか否かを判定しない。このため、無駄な処理を割愛することでプログラムの圧縮を図ることが可能となる。なお、変形例Ｃでは、先に大当りとなるか否かを判定し、大当りとなると判定した場合には小当りとなるか否かを判定しないものとしたが、先に小当りとなるか否かを判定し、小当りとなると判定した場合には大当りとなるか否かを判定しないものとしてもよい。

【０５７１】

なお、変形例Ｃでは、共通バッファに記憶された共通フラグ（大当りを示す値「１」、小当りを示す値「２」、またはハズレを示す値「０」）は、特別図柄通常処理において用いられる（例えば、ステップＳ５５７Ｇにおいて確定特別図柄の種別を決定する際に用いられる）ものとしたが、他の処理にも用いることができる。例えば、図６に示すステップＳ１１１の変動パターン設定処理では、可変表示の結果が大当りとなるか小当りとなるかの判定に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理が含まれているが、この判定の際に、共通バッファが参照されるものとすればよい。同様に、図６に示すステップＳ１１３の特別図柄停止処理では、可変表示の結果が大当りとなるか小当りとなるかの判定に基づいて、遊技状態を更新する（例えば、大当り遊技や小当り遊技を開始させたり、時短状態や確変状態を終了させる）処理が含まれているが、この判定の際に共通バッファが参照されるものとすればよい。このように、共通バッファに設定された共通フラグの情報を複数の処理において用いることができるので、メイン側の容量の圧縮効果を更に高めることが可能となる。

【０５７２】

なお、パチンコ遊技機１は、第１の実施形態で説明したように設定値を設定可能な設定機能を備えているが、いわゆる１種２種タイプのスペックの遊技機に設定機能を追加した構成であってもよい。なお、１種２種タイプのスペックの遊技機とは、通常状態（低ベース状態）において第１特図ゲームの結果として大当りとなる（いわゆる初当りする）ことで大当り遊技終了後に時短状態（高ベース状態）に制御され、時短状態において第２特図ゲームの結果として小当りとなり、小当り遊技状態において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となる（いわゆる連荘する）遊技性を備えた遊技機である。また、このとき、設定値に応じて特図ゲーム（第１特図ゲーム及び第２特図ゲーム）における大当りの当選確率を異ならせる一方で、設定値にかかわらず特図ゲーム（少なくとも第２特図ゲーム）の小当りの当選確率は同一であるものとしてもよい。このようにすると、初当り時には、設定値の違いにより大当りとなる確率に影響が出るが、小当りの当選確率は設定値にかかわらず同一であるため、連荘時には、設定値の違いによって大当りとなる（小当り中に所定スイッチを通過する）確率に影響が出ない。このため、設定機能付きのパチンコ遊技機１において低設定の可能性が高くても、設定値の差異による影響を少なくし、遊技の興趣を維持することが可能となる。また、このような設定機能を備えた１種２種タイプのスペックの遊技機では、初当り後の時短状態において小当りの発生頻度が高くなる。このため、このような１種２種スペックタイプの遊技機に、変形例Ｃを適用することで、小当りの頻度が高くても、その都度、大当りフラグとは別の小当りフラグをＬＤ（ロード）する必要が無いので、ＬＤ命令等を少なく

することができ、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【０５７３】
なお、変形例Ｃは、第１の実施形態におけるパチンコ遊技機１に適用するものとしたが、変形例Ａや変形例Ｂのパチンコ遊技機１に適用するものとしてもよい。また、後述する第２の実施形態におけるパチンコ遊技機１に適用することもできる。
【０５７４】
（変形例Ｄ：タイマ更新処理を共通化する変形例）
また、第１の実施形態では、遊技制御タイマ設定部１５３には、複数種類のタイマ値を示すデータが記憶されるが、セットされたタイマ値を更新（減算）処理するタイマ更新処理は、複数の処理で利用可能となるように共通化された処理として実行されるものとしてもよい。以下に、第１の実施形態における変形例Ｄとして、タイマ更新処理を共通化した実施例について、図５３－図５７を参照して説明する。
【０５７５】
図５３は、変形例Ｄにおける遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。なお、図５３では、図５で説明した遊技制御用タイマ割込み処理と異なる部分を抜粋して説明する。
【０５７６】
図５を参照して前述したステップＳ２１～Ｓ２４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、設定されているタイマ値を減算するタイマ更新処理を実行する（ステップＳ２５Ａ）。なお、タイマ値を示すデータは、後述する各処理（例えば、変動パターン設定処理や特別図柄変動処理や特別図柄停止処理）において設定されることにより、複数種類のタイマ値が遊技制御タイマ設定部１５３に設定されるが、タイマ値を減算するタイマ更新処理は、いずれのタイマ値であってもステップＳ２５Ａのタイマ更新処理によって共通化されて実行される。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２５Ａの処理を実行した後は、図５を参照して前述したステップＳ２５～Ｓ２７の処理を実行して遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【０５７７】
図５４は、変形例Ｄにおける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。なお、図５４では、図６で説明した特別図柄プロセス処理と異なる部分を抜粋して説明する。
【０５７８】
図５４に示すように、ＣＰＵ１０３は、図６を参照して説明したステップＳ１０１の処理を実行する前に、第２ゼロフラグ更新処理を実行する（ステップＳ１００）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、図５３のタイマ更新処理（ステップＳ２５Ａ）で更新されたタイマ値を読み込むことで第２ゼロフラグを更新する。ここで、第２ゼロフラグは読み込まれた値（データ）が「０」であるときに「１」に更新されるフラグであり、第２ゼロフラグの中身はＣａｌｌ命令で読み出したサブルーチンで更新した後、元の処理に戻ってもその中身は保持される。したがって、タイマ更新処理で更新（減算）されたタイマ値が「０」になることで、第２ゼロフラグが「１」に更新される。なお、変形例Ｄでは、タイマ値を読み込むことでゼロフラグではなく第２ゼロフラグを更新することとしているが、これは以下の理由による。すなわち、ゼロフラグは演算結果が「０」であるか否かを示すフラグであるため、ゼロフラグを更新する演算は、第２ゼロフラグを更新するＬＤ（ロード）命令よりもコードが多くなる。このため、変形例Ｄでは、ゼロフラグに代え第２ゼロフラグを更新することで処理の圧縮を行うものとしている。なお、圧縮効果は低減するものの、タイマ値を読み込むことで第２ゼロフラグを更新することに代え、演算によりゼロフラグを更新するものとしてもよい。
【０５７９】
図５５は、変形例Ｄにおける変動パターン設定処理（図６のステップＳ１１１参照）を示すフローチャートである。
【０５８０】
変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがセットされて

いるか否かを確認する（ステップＳ１１１１）。大当りフラグがセットされている場合（ステップＳ１１１１；Ｙ）には、ＣＰＵ１０３は、大当り用の変動パターン決定テーブルを用いて、大当り用の変動パターンを決定する（ステップステップＳ１１１２）。

【０５８１】

大当りフラグがセットされていない場合（ステップＳ１１１１；Ｎ）には、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１１１３）。小当りフラグがセットされている場合（ステップＳ１１１３；Ｙ）には、ＣＰＵ１０３は、小当り用の変動パターン決定テーブルを用いて、小当り用の変動パターンを決定する（ステップＳ１１１４）。小当りフラグがセットされていない場合（ステップＳ１１１３；Ｎ）には、ＣＰＵ１０３は、はずれ用の変動パターン決定テーブルを用いて、はずれ用の変動パターンを決定する（ステップＳ１１１５）。

【０５８２】

ステップＳ１１１２、Ｓ１１１４、またはＳ１１１５の処理の後に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の可変表示を開始することを示す図柄変動指定コマンド（演出制御コマンド）を演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップＳ１１１６）。

【０５８３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１１２、Ｓ１１１４、またはＳ１１１５の処理において決定された変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンド（演出制御コマンド）を演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップＳ１１１７）。

【０５８４】

そして、ＣＰＵ１０３は、特図変動時間タイマのタイマ値を示すデータとして変動時間をセットする（ステップＳ１１１８）。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（図６のステップＳ１１２参照）に対応した値である“２”に更新し（ステップＳ１１１９）、変動パターン設定処理を終了する。

【０５８５】

図５６は、変形例Ｄにおける特別図柄変動処理（図６のステップＳ１１２参照）を示すフローチャートである。

【０５８６】

特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、第２ゼロフラグの値が１であるか否かを判定する（ステップＳ１１２１）。なお、第２ゼロフラグは、前述したように、タイマ更新処理（図５３のステップＳ２５Ａ）で更新されたタイマ値が「０」になると、第２ゼロフラグ更新処理（図５４のステップＳ１００）が実行されることで「１」に更新される。したがって、第２ゼロフラグの値が「１」であることは、タイマ値が「０」になった（タイムアウトした）ことを意味する。

【０５８７】

なお、特別図柄変動処理のステップＳ１１２１の処理において「０」になった（タイムアウトした）か否かが判定されるタイマ値は、特別図柄変動処理に移行する前の処理（特図プロセスフラグが２に更新される前の処理）である変動パターン設定処理（図５５参照）においてセットされるタイマ値（変動時間）である（ステップＳ１１１８参照）。しかし、このタイマ値（変動時間）は、特別図柄変動処理ではなく、遊技制御用タイマ割込み処理（図５３参照）においてタイマ更新処理（ステップＳ２５Ａ参照）が実行されることにより更新（減算）される。このため、いずれの処理（例えば、特別図柄変動処理）で用いられるタイマ値であるか（すなわち、タイマの種類）にかかわらず、共通化されたタイマ更新処理でタイマ値を更新することができる。また、第２ゼロフラグを更新する第２ゼロフラグ更新処理（ステップＳ１００参照）は、特別図柄変動処理をサブルーチンとして呼び出すことが可能な特別図柄プロセス処理（図６、図５４参照）において実行される。このため、特別図柄プロセス処理で呼び出される各サブルーチン（例えば、特別図柄変動処理）において第２ゼロフラグを更新するよりも処理を圧縮することができる。

【０５８８】

第２ゼロフラグが１である場合（すなわち、タイマ値（変動時間）がタイムアウトした場合（ステップＳ１１２１；Ｙ））、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動を終了させ、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に停止図柄を導出表示する制御を行い（ステップＳ１１２２）、第２ゼロフラグが１でない場合（すなわち、タイマ値（変動時間）がタイムアウトしていない場合（ステップＳ１１２１；Ｎ））、ＣＰＵ１０３は、特別図柄変動処理を終了する。

【０５８９】

ステップＳ１１２２の処理の後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の可変表示を停止することを示す図柄確定指定コマンド（演出制御コマンド）を演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップＳ１１２３）。

【０５９０】

そして、ＣＰＵ１０３は、特図変動停止時間タイマのタイマ値を示すデータとして図柄確定時間（例えば、０．５秒）をセットする（ステップＳ１１２４）。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（図６のステップＳ１１３参照）に対応した値である“３”に更新し（ステップＳ１１２５）、特別図柄変動処理を終了する。

【０５９１】

図５７は、変形例Ｄにおける特別図柄停止処理（図６のステップＳ１１３参照）を示すフローチャートである。

【０５９２】

特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、第２ゼロフラグの値が１であるか否かを判定する（ステップＳ１１３１）。なお、第２ゼロフラグは、前述したように、タイマ更新処理（図５３のステップＳ２５Ａ）で更新されたタイマ値が「０」になると、第２ゼロフラグ更新処理（図５４のステップＳ１００）が実行されることで「１」に更新される。したがって、第２ゼロフラグの値が「１」であることは、タイマ値が「０」になった（タイムアウトした）ことを意味する。

【０５９３】

なお、特別図柄停止処理のステップＳ１１３１の処理において「０」になった（タイムアウトした）か否かが判定されるタイマ値は、特別図柄停止処理に移行する前の処理（特図プロセスフラグが３に更新される前の処理）である特別図柄変動処理（図５６参照）においてセットされるタイマ値（図柄確定時間）である（ステップＳ１１２４参照）。しかし、このタイマ値（図柄確定時間）は、特別図柄停止処理ではなく、遊技制御用タイマ割込み処理（図５３参照）においてタイマ更新処理（ステップＳ２５Ａ参照）が実行されることにより更新（減算）される。このため、いずれの処理（例えば、特別図柄停止処理）で用いられるタイマ値であるか（すなわち、タイマの種類）にかかわらず、共通化されたタイマ更新処理でタイマ値を更新することができる。また、第２ゼロフラグを更新する第２ゼロフラグ更新処理（ステップＳ１００参照）は、特別図柄停止処理をサブルーチンとして呼び出すことが可能な特別図柄プロセス処理（図６、図５４参照）において実行される。このため、特別図柄プロセス処理で呼び出される各サブルーチン（例えば、特別図柄停止処理）において第２ゼロフラグを更新するよりも処理を圧縮することができる。

【０５９４】

第２ゼロフラグが１である場合（すなわち、タイマ値（変動時間）がタイムアウトした場合（ステップＳ１１３１；Ｙ））、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを確認し（ステップＳ１１３２）、第２ゼロフラグが１でない場合（すなわち、タイマ値（変動時間）がタイムアウトしていない場合（ステップＳ１１３１；Ｎ））、ＣＰＵ１０３は、特別図柄停止処理を終了する。

【０５９５】

大当りフラグが設定されている場合（ステップＳ１１３２；Ｙ）には、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態（高ベース状態）であることを示す時短フラグがセットされていれば当該フラグをリセットし（ステップＳ１１３３）、大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンド（演出制御コマンド）を演出制御

基板１２に送信する制御を行う（ステップステップＳ１１３４）。
【０５９６】
　Ｓ１１３４の処理の後、ＣＰＵ１０３は、ファンファーレ時間タイマのタイマ値を示すデータとしてファンファーレ演出が実行される時間をセットする（ステップＳ１１３５）。そして、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理（図６のステップＳ１１４参照）に対応した値である“４”に更新し（ステップＳ１１３６）、特別図柄停止処理を終了する。
【０５９７】
　大当りフラグが設定されていない場合（ステップＳ１１３２；Ｎ）には、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグが設定されているか否かを確認し（ステップＳ１１３７）、小当りフラグが設定されている場合（ステップＳ１１３７；Ｙ）には、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態の開始を指定する小当り開始指定コマンド（演出制御コマンド）を演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップステップＳ１１３８）。
【０５９８】
　Ｓ１１３８の処理の後、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技のファンファーレ時間タイマのタイマ値を示すデータとして小当り遊技のファンファーレ演出が実行される時間をセットする（ステップＳ１１３９）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理（図６のステップＳ１１８参照）に対応した値である“８”に更新し（ステップＳ１１４０）、特別図柄停止処理を終了する。
【０５９９】
　小当りフラグが設定されていない場合（ステップＳ１１３７；Ｎ）には、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップステップＳ１１４１）。確変フラグがセットされている場合（ステップＳ１１４１；Ｙ）には、処理はステップＳ１１４７に移り、確変フラグがセットされていない場合（ステップＳ１１４１；Ｎ）には、ＣＰＵ１０３は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１４２）。時短フラグがセットされていない場合（ステップＳ１１４２；Ｎ）には、処理はステップＳ１１４７に移り、時短フラグがセットされている場合（ステップＳ１１４２；Ｙ）には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１１４３）。そして、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０になったか否かを確認し（ステップＳ１１４４）、時短回数カウンタの値が０になっていない場合（ステップＳ１１４４；Ｎ）には、処理はステップＳ１１４７に移り、時短回数カウンタの値が０になった場合（ステップＳ１１４４；Ｙ）には、時短フラグをリセットし（ステップＳ１１４５）、時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンド（演出制御コマンド）を演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップＳ１１４６）。次いで、ステップＳ１１４７の処理において、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（図６のステップＳ１１０参照）に対応した値である“０”に更新し、特別図柄停止処理を終了する。
【０６００】
（変形例Ｄによる効果等）
　以上のように、変形例Ｄでは、特別図柄変動処理と特別図柄停止処理の異なる複数の処理では、いずれも第２ゼロフラグに基づいて処理が実行され、当該第２ゼロフラグが更新される基となるタイマ値は複数の処理でそれぞれ異なるが、いずれも、当該複数の処理よりも先に実行される共通のタイマ更新処理によって更新される。すなわち、変形例Ｄでは、複数の処理で利用されるタイマ値を１つの共通化した処理（図５３のタイマ更新処理）によって更新できるので、処理を圧縮することができ、メイン側（主基板１１）の容量の圧迫を軽減することができる。
【０６０１】
　なお、変形例Ｄでは、共通化されたタイマ更新処理によって更新されたタイマ値（あるいは、タイマ値に基づいて更新される第２ゼロフラグ）が利用される複数の処理として、特別図柄変動処理と特別図柄停止処理の例を説明したが、これに限られるものではなく、

図６に示す大当り開放前処理（Ｓ１１４）や、大当り開放中処理（Ｓ１１５）等においても利用されるものとしてもよい。この場合にも、変形例Ｄと同様に、各処理において「０」になった（タイムアウトした）か否かが判定されるタイマ値は、各処理に移行する前の処理（例えば、大当り開放前処理であれば、特別図柄停止処理）においてセットされ、当該タイマ値が１つの共通化した処理（図５３のタイマ更新処理）によって更新されることに基づいて、各処理が実行される。

【０６０２】

また、変形例Ｄでは、図５３のタイマ更新処理によって更新されるタイマ値として、特図変動時間タイマや、特図停止時時間タイマ等を挙げたが、これに限られるものではない。具体的には、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するため普図変動時間タイマや、セキュリティ信号の出力時間を計時するためのセキュリティ信号出力用タイマや、払出し制御通信用タイマや、常時駆動されるモータの監視用タイマ等の複数種類のタイマ値が、共通のタイマ更新処理によって更新されるものとしてもよい。このように、複数種類のタイマ値を共通のタイマ更新処理で更新することで、更新された複数種類のタイマ値が複数の処理で利用可能となるので、処理をより圧縮することができ、メイン側（主基板１１）の容量の圧迫を軽減することができる。

【０６０３】

また、変形例Ｄでは、特別図柄変動処理と特別図柄停止処理とをそれぞれサブルーチンとして呼び出し可能な特別図柄プロセス処理（図６、図５４参照）において、タイマ更新処理（図５３参照）で更新されたタイマ値を読み込むことで第２ゼロフラグを更新し（図５４の第２ゼロフラグ更新処理を実行し）、第２ゼロフラグの値が「１」となっているか否かに応じて異なる処理（例えば、特別図柄変動処理において停止図柄を導出表示したり、処理をループ（待機）したりする）。このように、サブルーチンによって呼び出される各処理（特別図柄変動処理や特別図柄停止処理）において第２ゼロフラグを更新するのではなく、呼び出し元の処理（特別図柄プロセス処理）によって第２ゼロフラグを更新し、当該更新された第２ゼロフラグの情報が、サブルーチンによって呼び出される複数の処理において利用されるので、処理を圧縮することができ、メイン側（主基板１１）の容量の圧迫を軽減することができる。

【０６０４】

なお、変形例Ｄは、１種２種タイプのスペックの遊技機に適用するものとしてもよい。前述したように、１種２種タイプのスペックの遊技機では、初当り後の時短状態において小当りの発生頻度が高くなるので、特別図柄プロセス処理において小当りに関するサブルーチン（小当り開放前処理、小当り開放中処理、小当り終了処理）が呼び出される頻度が高くなる（図６参照）。このため、このような１種２種スペックタイプの遊技機に、変形例Ｄを適用することで、小当りに関するサブルーチンの呼び出し頻度が高くても、当該サブルーチンで利用されるタイマ値は、１つのタイマ更新処理で更新されるので、処理の圧縮効率が高くなり、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【０６０５】

なお、変形例Ｃは、第１の実施形態におけるパチンコ遊技機１に適用するものとしたが、変形例Ａや変形例Ｂのパチンコ遊技機１に適用するものとしてもよい。また、後述する第２の実施形態におけるパチンコ遊技機１に適用することもできる。

【０６０６】

（第２の実施形態）

次に、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に係る第２の実施形態について説明する。第２の実施形態では、設定値を設定可能な設定機能を備え、かつ、通常状態よりも小当りになりやすいＫＴ状態（いわゆる小当りタイム）に制御可能なパチンコ遊技機１について説明する。

【０６０７】

まず、第２の実施形態のパチンコ遊技機１の構成について図５８－１を参照して説明する。第２の実施形態のパチンコ遊技機１は、図１を参照して前述した基本説明のパチンコ

遊技機１と比較して、特別可変入賞球装置７と可変入賞球装置６Ｂの構成が異なるとともに新たに特殊可変入賞球装置１７が設けられている点が異なる。以下、異なる点について説明する。

【０６０８】

第２の実施形態のパチンコ遊技機１において、通過ゲート４１の下方には、大入賞口を形成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、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特別可変入賞球装置７は、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に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【０６０９】

特別可変入賞球装置７の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置１７と、第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂとが設けられており、図５８－１に示すように、左側に特殊可変入賞球装置１７が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置６Ｂが配置されている。これら特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂは、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第２始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置１７は、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に所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置６Ｂは、普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第２始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【０６１０】

なお、本例では、特別可変入賞球装置７と特殊可変入賞球装置１７と可変入賞球装置６Ｂとは、同様の構造を有するように形成されている。また、図５８－１に示すように、特別可変入賞球装置７は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置７上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置７が閉状態であれば特別可変入賞球装置７上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置６Ｂ上に落下する。

【０６１１】

また、本例では、可変入賞球装置６Ｂと比較して特殊可変入賞球装置１７の方が若干大きい。また、図５８－１に示すように、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂは底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂ上の遊技球は、特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂが閉状態であれば特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂ上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図５８－１に示すように、特殊可変入賞球装置１７と可変入賞球装置６Ｂとは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置７に入賞することなく可変入賞球装置６Ｂ上に落下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂの底面部材が後退移動されて第２始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第２始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置１７の方には遊技球は流れて行かない。一方、第２始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置６Ｂの底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置１７の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置１７の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さ

らに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置１７の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

【０６１２】

また、本例では、特別可変入賞球装置７、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂには、底面部材上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特別可変入賞球装置７、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂにおいて規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【０６１３】

なお、本例では、図５８－１に示すように、特殊可変入賞球装置１７が左側に配置され、可変入賞球装置６Ｂが右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂの底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置６Ｂの方から特殊可変入賞球装置１７の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置６Ｂの方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置１７の方が下流側に設けられているといえる。

【０６１４】

大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチが設けられている。当該スイッチによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置７が開放制御されて大入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【０６１５】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチが設けられている。当該スイッチによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、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。ここで、特殊可変入賞球装置１７において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第１始動入賞口１や第２始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置１７が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置１７が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【０６１６】

次に、第２の実施形態における遊技状態について説明する。第２の実施形態における遊技状態には、通常状態（低確率／非ＫＴ状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいＫＴ状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、ＫＴ状態には第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態との２種類があり、遊技状態には、低確率状態且つ非ＫＴ状態（低確率／非ＫＴ状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第１ＫＴ状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合と、高確率且つ第１ＫＴ状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合と、高確率且つ第２ＫＴ状態（高確率／第２ＫＴ状態）に制御されている場合とがある。

【０６１７】

ＫＴ状態のうち第１ＫＴ状態は、後述するように、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置１７が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置１７に遊技球が入賞するケース

は極めて少ない（例えば、１００変動するごとに１球程度）。具体的には、第１ＫＴ状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置６Ｂの開放時間が長くなるように制御される。また、ＫＴ状態のうち第２ＫＴ状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置１７に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第２ＫＴ状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短くなるように制御される。

【０６１８】

また、ＫＴ状態は、通常状態（低確率／非ＫＴ状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、第２の実施形態では、普図当りとなって可変入賞球装置６Ｂが開状態となる確率はＫＴ状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第１特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのに対して、第２特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、ＫＴ状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、ＫＴ状態では、主に第２特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【０６１９】

なお、ＫＴ状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするための構成としては、これに限るものではない。例えば、ＫＴ状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置６Ｂが開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、１０％または１００％）であるが、第２特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する変動時間が、ＫＴ状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、ＫＴ状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなり、ＫＴ状態を通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするものであってもよい。

【０６２０】

また、第２の実施形態では、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が０．６秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート４１および可変入賞球装置６Ｂの設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、遊技球が通過ゲート４１を通過したことにもとづいて可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御され得る構成であり、後述する第１ＫＴ状態では遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるまでの時間が０．５秒となっており、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間である０．６秒よりも短いことから、第１ＫＴ状態において一の遊技球が通過ゲート４１を通過した場合に可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置６Ｂに入賞可能となっている。

【０６２１】

（大当り確率、小当り確率）

図５８－２および図５８－３は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図５８－２は、第１特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図５８－３は、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図５８－２および図５８－３に示すように、本例では、設定値「１」～「６」の６段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、６段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、２～５段階に設定変更可能に構成したり、７段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【０６２２】

まず、図５８－２を用いて、第１特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図５８－２（Ａ）に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５／６５５３６」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値

「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「２４７／６５５３６」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図５８－２（Ｂ）に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当りの当選確率が１０倍となっており、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５０／６５５３６」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「２４７０／６５５３６」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【０６２３】

一方で、小当りに関しては、図５８－２（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「６２９８／６５５３６」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図５８－２（Ａ），（Ｂ）に示すように、はずれ確率を設定値「１」～「６」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【０６２４】

次に、図５８－３を用いて、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図５８－３（Ａ）に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５／６５５３６」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「２４７／６５５３６」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図５８－３（Ｂ）に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当りの当選確率が１０倍となっており、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５０／６５５３６」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「２４７０／６５５３６」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【０６２５】

一方で、小当りに関しては、図５８－３（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「６２９８６／６５５３６」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。ただし、本例では、第２特別図柄の変動表示の場合（図５８－３参照）には、第１特別図柄の変動表示を実行する場合（図５８－２参照）と比較すると、小当りの当選確率が約１０倍になっている（すなわち、第２特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定用の判定値の数は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定用の判定値の数よりも多い）。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図５８－３（Ａ），（Ｂ）に示すように、はずれ確率を設定値「１」～「６」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【０６２６】

なお、本例では、図５８－２および図５８－３に示すように、はずれに対応する判定値は、全ての設定値「１」～「６」に対応する判定値に含まれる（図５８－２および図５８－３に示すように、はずれ確率が０となる設定値はない）。そして、はずれに対応する判定値は、設定値に応じて異なっている（図５８－２および図５８－３に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて、はずれ確率が異なっている）。

【０６２７】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、はずれ確率が０となる場合（すなわち、はずれに対応する判定値が含まれない設定値）があるように構成してもよい。例えば、有利度が最も高い（大当り確率が最も高い）設定値「６」では、はずれ確率が０となり、はずれに対応する判定値が含まれないように構成してもよい。

【０６２８】

また、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当り確率が０となる場合（すなわち、小当りに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の変動表示を実行する場合（図５８－２）には、一律に小当り確率が０となるようにして、小当りに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

【０６２９】

なお、図５８－２（Ａ），（Ｂ）および図５８－３（Ａ），（Ｂ）では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当り確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態（高確率状態）では非確変状態（低確率状態）に対して大当り確率が上昇した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当り確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「１」及び「２」で異なる値であっても、大当り確率及び小当り確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階数が６段階未満の遊技機又は設定変更機能による有利度の差がない遊技機において、６段階の設定変更機能を有する種別の遊技機とハードウェア・ソフトウェア構成の共通化を図ることができ、製造コストを低減できる。

【０６３０】

（大当り種別判定テーブル）

図５８－４（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「２Ｒ通常大当り」、「２Ｒ確変大当り」、「６Ｒ通常大当り」、「６Ｒ確変大当り」、「９Ｒ確変大当り」、または「１６Ｒ確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０６３１】

図５８－４（Ａ）に示すように、第２の実施形態では、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、９％の確率で「１６Ｒ確変大当り」と決定され、５６％の確率で「６Ｒ確変大当り」と決定され、３５％の確率で「６Ｒ通常大当り」と決定される。また、図５８－４（Ｂ）に示すように、第２の実施形態では、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、１０％の確率で「１６Ｒ確変大当り」と決定され、５０％の確率で「９Ｒ確変大当り」と決定され、５％の確率で「２Ｒ確変大当り」と決定され、３５％の確率で「２Ｒ通常大当り」と決定される。

【０６３２】

「１６Ｒ確変大当り」とは、１６ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「９Ｒ確変大当り」とは、９ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「６Ｒ確変大当り」とは、６ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「２Ｒ確変大当り」とは、２ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。

【０６３３】

「６Ｒ通常大当り」とは、６ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に低確率状態に移行させる大当りである。また、「２Ｒ通常大当り」とは、２ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に低確率状態に制御される大当りである。

【０６３４】

第２の実施形態では、「１６Ｒ確変大当り」、「９Ｒ確変大当り」、「６Ｒ確変大当り」、および「６Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、３０秒間）が経過するか所定数（本例では、１０個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で１０個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「２Ｒ確変大当り」および「２Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、１．８秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は２～３個程度である。

【０６３５】

また、第２の実施形態では、大当り遊技を終了するときに、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第１ＫＴ状態、第２ＫＴ状態または非ＫＴ状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図５８－２９参照）。

【０６３６】

（小当り種別判定テーブル）

図５８－５（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」、「小当りＢ」、または「小当りＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０６３７】

図５８－５（Ａ）に示すように、第２の実施形態では、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、１００％の確率で「小当りＡ」と決定される。また、図５８－５（Ｂ）に示すように、第２の実施形態では、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、７０％の確率で「小当りＢ」と決定され、３０％の確率で「小当りＣ」と決定される。

【０６３８】

本例では、後述するように、「小当りＡ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が極めて短い０．２秒間しか開放されず（図５８－１０参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。また、「小当りＢ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が０．８秒間開放され（図５８－１１参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞をある程度期待できる。また、「小当りＣ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が１．８秒間開放され（図５８－１２参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を最も期待できる。

【０６３９】

（変動パターンテーブル）

図５８－６～図５８－８は、第２の実施形態で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図５８－６～図５８－８に示すＥＸＴとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（２バイト構成）の２バイト目のデータである。

【０６４０】

図５８－６～図５８－８に示す例では、第１特別図柄および飾り図柄についての第１変動パターン＃０１～＃０９の９種類と、第２特別図柄および飾り図柄についての第２変動パターン＃０１～＃３４の３４種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン＃ｎ（ｎ＝０１～０９または０１～３４）というときには、第１変動パターン＃ｎと第２変動パターン＃ｎの双方を意味する。

【０６４１】

第１特別図柄の変動表示を実行する場合、非ＫＴ状態（低確率／非ＫＴ状態）である場合には、図５８－６（Ａ）に示す非ＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選

択されて変動パターンが決定される。図５８－６（Ａ）に示すように、非ＫＴ状態において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃０１～＃０６のいずれかに決定される。

【０６４２】

第１特別図柄の変動表示を実行する場合、ＫＴ状態（低確率／第１ＫＴ状態、高確率／第１ＫＴ状態、高確率／第２ＫＴ状態）である場合には、図５８－６（Ｂ）に示すＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図５８－６（Ｂ）に示すように、ＫＴ状態において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃０７～＃０９のいずれかに決定される。

【０６４３】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、非ＫＴ状態（低確率／非ＫＴ状態）である場合には、図５８－７（Ｃ）に示す非ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図５８－７（Ｃ）に示すように、非ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０１～＃０３のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第２変動パターン＃０１が決定されて、１５分間の長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第２変動パターン＃０２が決定されて、１５分間の長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第２変動パターン＃０３が決定されて、５分間というある程度長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。

【０６４４】

第２の実施形態では、非ＫＴ状態中であっても第２特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、第２の実施形態では、図５８－７（Ｃ）に示すように、非ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当りの発生頻度を低下させるようにし、非ＫＴ状態中であるにもかかわらず小当りによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、第２の実施形態において、「小当りの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、１分）あたりの小当りの発生割合であり、ＫＴ状態では、例えば、単位時間あたりの小当りの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【０６４５】

なお、第２の実施形態では、図５８－７（Ｃ）に示すように、非ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当りとなる場合であっても変動時間を５分と比較的長くすることによって、非ＫＴ状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当りとなる場合には、小当りとなる場合と比較して第１保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当りとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

【０６４６】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第１ＫＴ状態である場合には、その低確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、１変動目の変動表示を実行する場合であれば、図５８－７（Ｄ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ１変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図５８－７（Ｄ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０４～＃０６のいずれかに決定される。

【０６４７】

なお、図５８－７（Ｄ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃０４に決定される。また、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当りと決定する場合には、小当り

としては比較的長めの７秒の変動時間である第２変動パターン＃０５（第２始動入賞口開放準備用の変動パターン）に決定される。第２の実施形態では、既に説明したように、第１ＫＴ状態に制御される場合には、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置１７内の特殊入賞口には滅多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第１ＫＴ状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置６Ｂや特殊可変入賞球装置１７の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置１７を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、第２の実施形態では、第１ＫＴ状態の１変動目では、少なくとも７秒の変動時間を確保することによって、第１ＫＴ状態に移行する前から可変入賞球装置６Ｂや特殊可変入賞球装置１７の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置１７を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第１ＫＴ状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目として大当りと決定する場合には第２変動パターン＃０６が決定されて、２分間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。

【０６４８】

また、低確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから２～４９変動目の変動表示を実行する場合であれば、図５８－７（Ｅ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ２～４９変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図５８－７（Ｅ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０７～＃１３のいずれかに決定される。また、図５８－７（Ｅ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃０７や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃０８に決定される場合がある。一方で、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃０９に決定される場合がある。また、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として小当りと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃１０や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃１１に決定される場合がある。一方で、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃１２に決定される場合がある。第２変動パターン＃０７，＃１０は第２保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第２変動パターン＃０８，＃１１は第２保留記憶が１個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃１３に決定される。

【０６４９】

また、低確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから５０変動目の変動表示（すなわち、低確率／第１ＫＴ状態における最終変動）を実行する場合であれば、図５８－７（Ｆ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ５０変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図５８－７（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１４～＃１６のいずれかに決定される。

【０６５０】

第２の実施形態では、低確率／第１ＫＴ状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置５において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図５８－７（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目としてはずれや小当りと決定する場合には、画像表示装置５において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示を伴う第２変動パターン＃１４や第２変動パターン＃１５に決定される。また、図５

８－７（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目として大当りと決定する場合には、画像表示装置５において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第２変動パターン＃１６に決定される。

【０６５１】

なお、第２の実施形態では、図５８－６に示すように、ＫＴ状態中に第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、変動時間が１０秒の第１変動パターン＃０７を決定するように構成されている。これは、第２ＫＴ状態に移行した直後に第１特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、第１特別図柄の大当り変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第１特別図柄の大当り変動中に実行される第２特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第２ＫＴ状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当りによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、第２の実施形態では、第１特別図柄の大当り変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第１特別図柄の変動にもとづく大当り遊技状態に移行するように構成されている。

【０６５２】

なお、第２の実施形態とは異なり、第１特別図柄の大当り変動中に第２特別図柄の変動を開始した場合にも、該第２特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第１特別図柄の大当り図柄停止時に第２特別図柄の変動中であるときは、第２特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、ＫＴ状態中の第１特別図柄の大当りの変動時間を長い変動時間（例えば、１分）としてもよい。これは、第２ＫＴ状態に移行した直後に第１特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、大当りの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当りによる利益を一切受けられなくなる。そのため、ＫＴ状態中の第１特別図柄の大当りの変動時間を長い変動時間（例えば、１分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当りが発生可能な十分な時間（例えば、１分）が確保されるように構成される。

【０６５３】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第１ＫＴ状態である場合には、その高確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ確変大当りや９Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、１変動目の変動表示を実行する場合であれば、図５８－８（Ｇ）に示す高確率／第１ＫＴ時且つ１変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図５８－８（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１７～＃２１のいずれかに決定される。

【０６５４】

なお、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目と同様に、図５８－８（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃１７に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第２変動パターン＃１８に決定される場合がある。また、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当りと決定する場合にも、第２始動入賞口開放準備用の変動パターン（第２変動パターン＃１９）に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当りと決定する場合にも、リーチを伴う第２変動パターン＃２０に決定される場合がある。また、図５８－８（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２１に決定される。

【０６５５】

また、高確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ確変大当りや９Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了してから２変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図５８－８（Ｈ）に示す高確率／第１ＫＴ時且つ２変動目以降用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図５８－８（Ｈ）に示すように、高確率／

第１ＫＴ状態の２変動目以降として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃２２～＃２８のいずれかに決定される。

【０６５６】

なお、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目と同様に、図５８－８（Ｈ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２２や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃２３に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２４に決定される場合がある。また、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として小当りと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２５や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃２６に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２７に決定される場合がある。第２変動パターン＃２２，＃２５は第２保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第２変動パターン＃２３，＃２６は第２保留記憶が１個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２８に決定される。

【０６５７】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第２ＫＴ状態である場合には、図５８－８（Ｉ）に示す高確率／第２ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図５８－８（Ｉ）に示すように、高確率／第２ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃２９～＃３４のいずれかに決定される。

【０６５８】

なお、図５８－８（Ｉ）に示すように、高確率／第２ＫＴ状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が１．５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２９に決定される場合や、変動時間が５秒の通常変動の第２変動パターン＃３０に決定される場合がある。一方で、高確率／第２ＫＴ状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃３１に決定される場合がある。また、高確率／第２ＫＴ状態において小当りと決定する場合には、変動時間が１．５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃３２に決定される場合や、変動時間が５秒の通常変動の第２変動パターン＃３３に決定される場合がある。また、高確率／第２ＫＴ状態において大当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃３４に決定される。

【０６５９】

変動パターンを決定する場合には、より具体的には、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの変動表示を実行する場合であるかや、現在の遊技状態、可変表示結果に応じた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかが決定される。図５８－９は、図５８－８（Ｉ）に示す高確率／第２ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルのうち、可変表示結果が小当りとなる場合の変動パターンを決定するための小当り用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【０６６０】

図５８－９に示すように、第２の実施形態では、高確率／第２ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当りとなる変動表示を実行する場合には、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、７０％の確率で第２変動パターン＃３２と決定され、３０％の確率で第２変動パターン＃３３と決定される。従って、本例では、第２ＫＴ状態の場合には、１．５秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【０６６１】

なお、図５８－９では、一例として、高確率／第２ＫＴ状態中に第２特別図柄の小当り

変動を実行する場合の変動パターンテーブルを示したが、図５８－６～図５８－８に示した他の変動パターンテーブルも同様に構成され、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

【０６６２】

なお、図５８－７～図５８－９に示す例では、第１ＫＴ状態の場合に５秒または１秒の短縮変動を実行し、第２ＫＴ状態の場合に１．５秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に５秒または１秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に１．５秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【０６６３】

次に、ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図５８－１０～図５８－１２は、ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図５８－１０は、小当りＡとなる場合の可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示している。また、図５８－１１は、小当りＢとなる場合の可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示している。また、図５８－１２は、小当りＣとなる場合の可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示している。また、図５８－１０（１）～図５８－１２（１）は、それぞれ、第１ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示し、図５８－１０（２）～図５８－１２（２）は、それぞれ、第２ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示している。

【０６６４】

まず、図５８－１０（１）～図５８－１２（１）を用いて、第１ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図５８－１０（１）～図５８－１２（１）に示すように、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器２０にはずれ図柄が導出表示される。第２の実施形態では、図５８－１０（１）～図５８－１２（１）に示すように、普通図柄の変動時間は０．２秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図５８－１０（１）～図５８－１２（１）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、第２始動入賞口開放処理前時間０．１秒を経過してから、可変入賞球装置６Ｂが５．５秒間にわたって開状態とされ、第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【０６６５】

可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の変動表示が実行され、小当りとすることに決定された場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当りＡである場合には、図５８－１０（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．２秒間にわたって開状態とされ、小当りＢである場合には、図５８－１１（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．８秒間にわたって開状態とされ、小当りＣである場合には、図５８－１２（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が１．８秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる（ただし、小当りＡの場合には、特殊可変入賞球装置１７が極めて短い０．２秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない）。しかしながら、第１ＫＴ状態では、図５８－１０（１）に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置１７の開放時間が０．２秒、０．８秒または１．８秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が５．５秒と長い。従って、第１ＫＴ状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、１００変動表示ごとに１球程度）。

【０６６６】

なお、第１ＫＴ状態では、図５８－１０（１）～図５８－１２（１）に示すように、可変入賞球装置６Ｂの開放を終了した後、次の可変入賞球装置６Ｂの開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間０．２秒と図柄確定時間０．２秒と第２始動入賞口開放前処理時間０．１秒とを合計した少なくとも０．５秒を経過した後である。従って、第２の実施形態では、第１ＫＴ状態では、可変入賞球装置６Ｂの開放した後のインターバル期間として少なくとも０．５秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【０６６７】

また、第２の実施形態では、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過した後、可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間０．２秒と図柄確定時間０．２秒と第２始動入賞口開放前処理時間０．１秒とを合計した０．５秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が約０．６秒であるよう構成されている。このように、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから該遊技球が可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置６Ｂが既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置６Ｂに到達することとなる。従って、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート４１を通過した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂに入賞しやすくなっている。

【０６６８】

次に、図５８－１０（２）～図５８－１２（２）を用いて、第２ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図５８－１０（２）～図５８－１２（２）に示すように、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器２０にはずれ図柄が導出表示される。第２の実施形態では、図５８－１０（２）～図５８－１２（２）に示すように、普通図柄の変動時間は１．０秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図５８－１０（２）～図５８－１２（２）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、第２始動入賞口開放処理前時間２．６秒を経過してから、可変入賞球装置６Ｂが０．２秒間にわたって開状態とされ、第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【０６６９】

可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の変動表示が実行され、小当りとすることに決定された場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当りＡである場合には、図５８－１０（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．２秒間にわたって開状態とされ、小当りＢである場合には、図５８－１１（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．８秒間にわたって開状態とされ、小当りＣである場合には、図５８－１２（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が１．８秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【０６７０】

第２ＫＴ状態では、第１ＫＴ状態とは異なり可変入賞球装置６Ｂの開放時間が０．２秒と極めて短い。また、第２の実施形態では、第２ＫＴ状態では、可変入賞球装置６Ｂの開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも３．８秒（普通図柄の変動時間１．０秒＋図柄確定時間０．２秒＋第２始動入賞口開放処理前時間２．６秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第２ＫＴ状態では、図５８－１０（２）～図５８－１２（２）に示すように、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第１ＫＴ状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置１７に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。ただし、小当り

Ａの場合には、特殊可変入賞球装置１７が極めて短い０．２秒間しか開放しないので、第２ＫＴ状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

【０６７１】

なお、第２ＫＴ状態では、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすく賞球が得られやすいことから、本例では「小当りＲＵＳＨ」ともいい、第２ＫＴ状態中である場合には「小当りＲＵＳＨ」などの文字表示が表示される。

【０６７２】

また、本例では、小当り種別が小当りＡ～Ｃのいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）の開放時間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り種別が小当りＡ～Ｃのいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置１７の開放回数を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、小当りＡの場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置１７を１回のみ開放するのに対して、小当りＢや小当りＣの場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置１７を２回～１１回開放するように構成してもよい。また、例えば、特殊可変入賞球装置１７の開放時間はある程度短くても、０．４秒間の特殊可変入賞球装置１７の開放を４回実行することにより、特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）にある程度遊技球が入賞可能な小当り種別を設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。また、本例では、小当り種別が小当りＡ～Ｃの３種類である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、４種類以上の小当り種別を設けるように構成してもよい。

【０６７３】

また、第２の実施形態では、第２ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過した後、可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間１．０秒と図柄確定時間０．２秒と第２始動入賞口開放前処理時間２．６秒とを合計した３．８秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が約０．６秒であるよう構成されている。このように、第２ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから該遊技球が可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置６Ｂに到達することとなる。従って、第２ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート４１を通過した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂに入賞しにくくなっている。

【０６７４】

なお、第２の実施形態では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置６Ｂを開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって普通図柄プロセス処理（ステップステップＳ２６参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップステップＳ２６の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非ＫＴ状態、第１ＫＴ状態または第２ＫＴ状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、１０％または１００％）により普図当りとするか否かを決定する。

【０６７５】

なお、第２の実施形態では、第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ０．２秒ずつで同じであり、第２始動入賞口開放処理前時間が第１ＫＴ状態では０．１秒と短く第２ＫＴ状態では２．６秒と長くすることによって、可変入賞球装置６Ｂの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置６Ｂの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置６Ｂを閉鎖した後の第２始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態とで第２始

動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置６Ｂの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第１ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂの閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第１ＫＴ状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

【０６７６】

第２の実施形態では、後述するように、第１ＫＴ状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図５８－１０（１）～図５８－１２（１）に示すように、可変入賞球装置６Ｂの開放時間が長くなるように制御している。また、第２ＫＴ状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図５８－１０（２）～図５８－１２（２）に示すように、可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短くなるように制御している。

【０６７７】

なお、例えば、可変入賞球装置６Ｂの開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図５８－１０（１）～図５８－１２（１）に示すような可変入賞球装置６Ｂを長時間開放する第１開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図５８－１０（２）～図５８－１２（２）に示す可変入賞球装置６Ｂを短時間開放する第２開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第１ＫＴ状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

【０６７８】

また、第１ＫＴ状態であっても、低確率／第１ＫＴ状態中の最後の変動表示を実行する場合には、可変入賞球装置６Ｂの開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率／第１ＫＴ状態の５０回の特別図柄の短縮変動期間のうち、４９回目の特別図柄の変動停止に応じて、前述の特殊フラグを消去するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／第１ＫＴ状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置６Ｂがロング開放していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【０６７９】

なお、上記のように、可変入賞球装置６Ｂの開放制御用のフラグ（特殊フラグ）を用いて可変入賞球装置６Ｂを構成する場合、さらに、特別図柄の変動表示の短縮変動用のフラグを用いて特別図柄の変動表示を制御するようにしてもよく、この場合、特殊フラグと短縮変動用のフラグとを別々に管理して制御を行うように構成してもよい。

【０６８０】

また、低確率／非ＫＴ状態中においては可変入賞球装置６Ｂをショート開放するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／非ＫＴ状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置６Ｂの開放確率が高くなるように構成する場合には、遊技球を数個発射操作しただけでは可変入賞球装置６Ｂに入賞しないようすることができ、低確率／非ＫＴ状態中に右打ち操作が行われてしまうことを防止することができる。

【０６８１】

なお、第２の実施形態では、図５８－１０～図５８－１２に示すように、普通図柄の変動時間が０．２秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第１ＫＴ状態において比較的変動時間が長い第２特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置６Ｂが閉鎖状態となっており、第２特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当りとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート４１を通過した遊技球が可変入賞球装置６Ｂや特殊可変入賞球装置１７に到達するまでに可変入賞球装置６Ｂが開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう）。これに対して、第２の実施形態では、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達する前に可変入賞球装置６Ｂの開放が開始されるように設定されているので、第１ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り発生タイ

ミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

【０６８２】

図５８－１３および図５８－１４は、第２の実施形態において用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図５８－１３に示す例において、コマンド８０００（Ｈ）～８００９（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０３２（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０００（Ｈ）～８００９（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０３２（Ｈ）のいずれかを受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０６８３】

コマンド９００１（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００２（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を１６Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果２指定コマンド（１６Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００３（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を９Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果３指定コマンド（９Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００４（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果４指定コマンド（６Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００５（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果５指定コマンド（６Ｒ通常大当り指定コマンド））である。コマンド９００６（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を２Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果６指定コマンド（２Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００７（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を２Ｒ通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果７指定コマンド（２Ｒ通常大当り指定コマンド））である。コマンド９００８（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果８指定コマンド（小当り指定コマンド））である。

【０６８４】

以下、表示結果１指定コマンド～表示結果８指定コマンドを、表示結果指定コマンドということがある。なお、第２の実施形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第１特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第２変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第２特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第１特別図柄と第２特別図柄とについて兼用できるが、第１特別図柄についての表示結果指定コマンドと第２特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

【０６８５】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、１５Ｒ確変大当り／９Ｒ確変大当り／６Ｒ確変大当り／６Ｒ通常大当り／２Ｒ確変大当り／２Ｒ通常大当り／小当り／はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【０６８６】

コマンド９Ｃ００（Ｈ）は、右打ちランプ１３２の点灯を終了したことを指定する演出

制御コマンド（右打ち点灯終了指定コマンド）である。コマンド９Ｃ０１（Ｈ）は、右打ちランプ１３２の点灯を開始したことを指定する演出制御コマンド（右打ち点灯開始指定コマンド）である。

【０６８７】

コマンドＡ０００（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定指定コマンド）である。コマンドＡ００１（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定指定コマンド）である。

【０６８８】

コマンドＡ００２（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド（第１強制図柄確定指定コマンド）である。コマンドＡ００３（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド（第２強制図柄確定指定コマンド）である。

【０６８９】

コマンドＢＸＸＸ（Ｈ）（Ｘ＝任意の１６進数）は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、Ｂ０００（Ｈ）は、第１大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（第１大当り開始指定コマンド：第１ファンファーレ指定コマンド）である。Ｂ００１（Ｈ）は、第１大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（第１大当り終了指定コマンド：第１エンディング指定コマンド）である。Ｂ００２（Ｈ）は、第２大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（第２大当り開始指定コマンド：第２ファンファーレ指定コマンド）である。Ｂ００３（Ｈ）は、第２大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（第２大当り終了指定コマンド：第２エンディング指定コマンド）である。Ｂ００４（Ｈ）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。Ｂ００５（Ｈ）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【０６９０】

コマンドＢ１ＸＸ（Ｈ）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「ＸＸ」に表示するラウンド数が設定される。コマンドＢ２ＸＸ（Ｈ）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【０６９１】

コマンドＢ４００（Ｈ）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドＢ４０１（Ｈ）は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（特殊入賞口入賞指定コマンド）である。

【０６９２】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が４に達していない状態で第１始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第１有効始動入賞指定コマンド）である。コマンドＣ００１（Ｈ）は、第２保留記憶数が４に達していない状態で第２始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第２有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第１有効始動入賞指定コマンドとして第１保留記憶数を示すコマンドを送信し、第２有効始動入賞指定コマンドとして第２保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、第２の実施形態では、第１有効始動入賞指定コマンドおよび第２有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

【０６９３】

コマンドＣ８０１（Ｈ）は、通過ゲート４１を遊技球が通過したことを指定する演出制御コマンド（ゲート通過指定コマンド）である。

【０６９４】

コマンドＤ０００（Ｈ）は、第１客待ち状態（第１特別図柄の変動が行われておらず、第１保留記憶が記憶されていない状態）であることを指定する演出制御コマンド（第１客待ちデモ表示指定コマンド）である。コマンドＤ００１（Ｈ）は、第２客待ち状態（第２

特別図柄の変動が行われておらず、第２保留記憶が記憶されていない状態）であることを指定する演出制御コマンド（第２客待ちデモ表示指定コマンド）である。なお、第１客待ちデモ表示指定コマンドは通常状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。また、第２客待ちデモ表示指定コマンドはＫＴ状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。

【０６９５】

コマンドＥ０００（Ｈ）は、遊技状態が低確率／非ＫＴ状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確／非ＫＴ背景指定コマンド）である。コマンドＥ００１（Ｈ）は、遊技状態が低確率／第１ＫＴ状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確／第１ＫＴ背景指定コマンド）である。コマンドＥ００２（Ｈ）は、遊技状態が高確率／第１ＫＴ状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確／第１ＫＴ背景指定コマンド）である。コマンドＥ００３（Ｈ）は、遊技状態が高確率／第２ＫＴ状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確／第２ＫＴ背景指定コマンド）である。

【０６９６】

コマンドＥ１ＸＸ（Ｈ）は、現在設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値コマンド）である。なお、「ＸＸ」に設定値が設定される。例えば、設定値「１」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンドＥ１０１（Ｈ）が送信される。また、例えば、設定値「６」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンドＥ１０６（Ｈ）が送信される。

【０６９７】

演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０）は、主基板１１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００から上述した演出制御コマンドを受信すると図５８－１３および図５８－１４に示された内容に応じて画像表示装置５の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板１３に対して音番号データを出力する。なお、図５８－１３および図５８－１４に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板１１から演出制御基板１２に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板１１から演出制御基板１２に送信される。

【０６９８】

次に、第２の実施形態における特別図柄プロセス処理について説明する。第２の実施形態の特別図柄プロセス処理では、図６を参照して前述した特別図柄プロセス処理における各処理に加えて、ゲート通過待ち処理が設けられる。このゲート通過待ち処理では、通過ゲート４１への遊技球の通過を待機する制御が行われるが、その詳細については後述する。なお、第２の実施形態では、特別図柄プロセス処理の説明として、第１特別図柄に関する第１特別図柄プロセス処理と、第２特別図柄に関する第２特別図柄プロセス処理とを区別して説明することにする。したがって、特別図柄プロセス処理における各処理（例えば、特別図柄通常処理等）も、第１特別図柄に関する処理と、第２特別図柄に関する処理と区別して説明する。以下の説明では、第１…処理は、第１特別図柄に関する処理を示し、第２…処理は、第２特別図柄に関する処理を示すものとする。

【０６９９】

図５８－１５は、第１特別図柄プロセス処理における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第１特別図柄通常処理が実行される状態は、第１特図プロセスフラグの値が第１特別図柄通常処理に対応した値となっている場合である。なお、第１特図プロセスフラグの値が第１特別図柄通常処理に対応した値となっている場合とは、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第１大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【０７００】

第１特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、第１保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１Ａ）。具体的には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【０７０１】

第１保留記憶数が０であれば、第１客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップＳ５２Ａ)。

【０７０２】

第１保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第１乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップＳ５３Ａ）、第１保留記憶数の値を１減らし（第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ５４Ａ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【０７０３】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップＳ５５Ａ）。なお、本例では、ステップＳ５５Ａの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【０７０４】

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

【０７０５】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップＳ５６Ａ)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／非ＫＴ状態であると判定して低確／非ＫＴ背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／第１ＫＴ状態であると判定して低確／第１ＫＴ背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／第１ＫＴ状態であると判定して高確／第１ＫＴ背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／第２ＫＴ状態であると判定して高確／第２ＫＴ背景指定コマンドを、送信する。

【０７０６】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップＳ５７Ａ）。具体的に、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされている場合には第２特別図柄の大当り変動中であると判定する。第２特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップＳ５８Ａ以降の処理を行うことなくステップＳ６９Ａへ移行する。これにより、第２特別図柄の大当り変動中に第１特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【０７０７】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップＳ５９Ａへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【０７０８】

また、例えば、ステップＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップＳ５８Ａ～Ｓ６３Ａの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【０７０９】

第２特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップＳ５８Ａ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ５９Ａ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６０Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグをセットする（ステップＳ６１Ａ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が１６Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、および６Ｒ通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップＳ６２Ａ）、大当り種別を記憶し（ステップＳ６３Ａ）、ステップＳ６９Ａへ移行する。

【０７１０】

また、ステップＳ６０Ａにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップＳ６４Ａ）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６５Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグをセットする（ステップＳ６６Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップＳ６７Ａ）、小当り種別を記憶する（ステップＳ６８Ａ）。なお、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りＡと決定される（図５８－５（Ａ）参照）。そして、ステップＳ６９Ａへ移行する。

【０７１１】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ６９Ａ）、「０」である場合、ステップＳ７５Ａへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「０」でない場合、すなわち、低確率／第１ＫＴ状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値を「１」減算し（ステップＳ７０Ａ）、「０」になったか否かを判定する（ステップＳ７１Ａ）。高ベース回数カウンタの値が「０」にならない場合、ステップＳ７５Ａへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「０」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップＳ７２Ａ）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップＳ７３Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ちランプ１３２の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップＳ７４Ａ）。そして、ステップＳ７５Ａに移行する。

【０７１２】

第２の実施形態では、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづ

く大当り遊技の終了時に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御され５０回の変動表示が実行される場合である。低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）である場合には、５０回目の変動表示を開始するときに、ステップＳ７１Ａ，Ｓ７１ＢでＹと判定されてステップＳ７２Ａ，Ｓ７２Ｂで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップＳ７３Ａ，Ｓ７３Ｂで特図時短フラグもリセットされ、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））に移行することになる。

【０７１３】

なお、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）は、右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するものであり、遊技状態としては高ベース状態が終了しているものの第１ＫＴ状態と共通の変動短縮状態としつつ、第１ＫＴ状態と共通の演出背景とするためのフラグである。

【０７１４】

そして、ステップＳ７５Ａにおいて、第１特図プロセスフラグの値を第１変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップＳ７５Ａ）。なお、図示は省略したが、ステップＳ７５Ａの直前において停止する図柄の確定をしている。

【０７１５】

なお、ステップＳ５９Ａでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【０７１６】

図５８－１６は、第１特別図柄プロセス処理における第１変動パターン設定処理を示すフローチャートである。第１変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１７００Ａ）。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第２特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり（図５８－６～図５８－８参照）、小当りが発生しやすい状態となるので、ＫＴ状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図５８－６（Ａ）に示す非ＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１７０１Ａ）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図５８－６（Ｂ）に示すＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１７０２Ａ）。

【０７１７】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１７０１Ａ，Ｓ１７０２Ａにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第１特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図５８－６に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップＳ１７０３Ａ）。本例では、変動パターンを決定することによって、第１特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【０７１８】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップＳ１７０４Ａ）。

【０７１９】

また、ステップＳ１７０３Ａにて第１特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動時間を示す変動時間データを第１変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップＳ１７０５Ａ）、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ１７０６Ａ）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特図プロセスフ

ラグの値を第１特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップＳ１７０７Ａ）。
【０７２０】
図５８－１７は、第１特別図柄プロセス処理における第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第１特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド、表示結果２指定コマンド、表示結果４指定コマンド、表示結果５指定コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップＳ１１２０Ａ）。
【０７２１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第１変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１１２１Ａ）、第１変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１１２２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１２３Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップＳ１１２７Ａ）。
【０７２２】
第１変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップＳ１１２４Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。
【０７２３】
第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示していなければ、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップＳ１１２５Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第２小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。
【０７２４】
第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示していれば（ステップＳ１１２４ＡのＹ）、または小当り図柄を導出表示していれば（ステップＳ１１２５ＡのＹ）、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１２６Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップＳ１１２７Ａ）。
【０７２５】
ステップＳ１１２４Ａ，Ｓ１１２５Ａの処理が実行されることによって、第２の実施形態では、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が大当りまたは小当りとなれば、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第１特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップＳ１１２４Ａで送信された表示結果１指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。
【０７２６】
第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄および小当り図柄のいずれも導出表示していなければ（ステップＳ１１２４ＡのＮ、ステップＳ１１２５ＡのＮ）、そのまま処理を終了する。
【０７２７】
図５８－１８は、第１特別図柄プロセス処理における第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第１特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２０１０Ａ）。点灯延長フラグが

セットされていれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップＳ２０１１Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ１３２の点灯を終了する制御を行う（ステップＳ２０１２Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２０１３Ａ）。

【０７２８】

本例では、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態がＫＴ状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ちランプ１３２が点灯される。従って、本例では、低確率／第１ＫＴ状態中は右打ちランプ１３２が点灯されるのであるが、ステップＳ６９Ａ～Ｓ７４Ａ，Ｓ６９Ｂ～Ｓ７４Ｂの処理が実行されることによって、５０回目の変動表示を開始するときに低確率／第１ＫＴ状態を終了して通常状態（非ＫＴ状態）に移行するとともに、ステップＳ２０１０Ａ～Ｓ２０１３Ａ，Ｓ２０１０Ｂ～Ｓ２０１３Ｂの処理が実行されることによって、５０回目の変動表示を終了するときに右打ちランプ１３２が消灯される。

【０７２９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップＳ２０１４Ａ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２０１５Ａ）。第１大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、大当り信号１（大当り遊技中であることを示す信号）および大当り信号２（連荘中であることを示す信号）を外部出力することを示す大当り信号出力フラグをセットする（ステップＳ２０１７Ａ）。第２の実施形態では、ステップＳ２０１７Ａで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップＳ２３）が実行されて、大当り信号１のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号２の外部出力中でなければ、大当り信号２のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【０７３０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップＳ２０１８Ａ）、大当り種別に応じたラウンド１用開放パターンデータをセットし（ステップＳ２０１９Ａ）、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「１」をセットする（ステップＳ２０２０Ａ）。

【０７３１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ１３２の点灯を開始する制御を行う（ステップＳ２０２１Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２０２２Ａ）。

【０７３２】

そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップＳ２０２３Ａ）。

【０７３３】

ステップＳ２０２１Ａ，Ｓ２０２２Ａの処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ちランプ１３２の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ちランプ１３２が点灯される。

【０７３４】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート４１を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート４１を遊技球が通過したタイミングで右打ちランプ１３２の点灯を開始するように構成してもよい。

【０７３５】

第１大当りフラグがセットされていない場合には（ステップＳ２０１５ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２０２４Ａ）。第１小当りフラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して小

当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２０２５Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップＳ２０２９Ａ）。

【０７３６】

なお、本例では、特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって本来有利であるが、既に説明したように、第１特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には小当り種別が小当りＡとなる場合しかなく、特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、本例では、第１特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には、右打ちランプ１３２を点灯せず、右打ち点灯開始指定コマンドの送信も行わない。

【０７３７】

第１小当りフラグもセットされていなければ（ステップＳ２０２４ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップＳ２０３０Ａ）。

【０７３８】

なお、本例では、第１特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第１特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート４１を狙って遊技球を発射操作することを促す発射促進報知を実行可能に構成されていてもよい。

【０７３９】

また、第２特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知や発射促進報知を実行せず、その状態で第１始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知や発射促進報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第１始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第１特別図柄の変動表示は開始されず、第１保留記憶となる）ように構成してもよい。

【０７４０】

また、逆に、通常状態（低確率／非ＫＴ状態）で通過ゲート４１での遊技球の通過を検出した場合には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／非ＫＴ状態）で第２始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

【０７４１】

また、上記の場合に、通過ゲート４１や第２始動入賞口、特殊入賞口での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート４１では所定期間内（例えば、１分間）に複数回（例えば、５回）遊技球を検知した場合に左打ち報知を行い、第２始動入賞口や特殊入賞口では所定数よりも少ない特定数（例えば、１個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【０７４２】

また、例えば、通過ゲート４１での遊技球の検出では外部信号の出力を行わない一方で、第２始動入賞口や特殊入賞口での遊技球の検出では外部信号の出力を行うように構成してもよい。

【０７４３】

なお、第２の実施形態では特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート４１、第２始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【０７４４】

図５８－１９は、第１特別図柄プロセス処理における第１ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。第１ゲート通過待ち処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップＳ２５０１Ａ）。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を０クリアする（ステップＳ２５０４Ａ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大当り開始指定コマンドを送信し（ステップＳ２５０５Ａ）、第１特図プロセスフラグの値を第１大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップＳ２５０６Ａ）。

【０７４５】

第２の実施形態では、第１ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート４１を遊技球が通過し、ゲートスイッチ２１で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【０７４６】

図５８－２０および図５８－２１は、第１特別図柄プロセス処理における第１大当り終了処理を示すフローチャートである。第１大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ２２００Ａ）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ２２０４Ａに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第１大当りフラグをリセットし（ステップＳ２２０１Ａ）、第１大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２２０２Ａ）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ２２０３Ａ）、処理を終了する。

【０７４７】

ステップＳ２２０４Ａでは、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップＳ２２０４Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ２２０５Ａ）。経過していなければ処理を終了する。

【０７４８】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ２２０５ＡのＹ）、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が１６Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップＳ２２０６Ａ）。なお、１６Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第１特別図柄通常処理のステップＳ６３Ａで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。１６Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップＳ２２０７Ａ）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップＳ２２０８Ａ）。そして、ステップＳ２２２３Ａに移行する。なお、１６Ｒ確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０７４９】

１６Ｒ確変大当りでなければ、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が６Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップＳ２２０９Ａ）。なお、６Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第１特別図柄通常処理のステップＳ６３Ａで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。６Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグを

セットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップＳ２２１２Ａ）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップＳ２２１３Ａ）、さらに特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップＳ２２１４Ａ）。そして、ステップＳ２２２３Ａに移行する。従って、６Ｒ確変大当りであった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０７５０】

なお、６Ｒ確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに０にリセットされているので（第１ゲート通過待ち処理のステップＳ２５０４Ａ参照）、高ベース回数カウンタの値は０のままである。従って、６Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が０であることから、第１特別図柄停止処理のステップＳ２０１０ＡでＹと判定されてステップＳ２０１１Ａの高ベース回数カウンタの減算処理は行われない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）が維持されることになる。

【０７５１】

６Ｒ確変大当りでもなければ（すなわち、６Ｒ通常大当りであれば）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップＳ２２１９Ａ）とともに、特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップＳ２２２０Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「５０」をセットする（ステップＳ２２２１Ａ）。そして、ステップＳ２２２３Ａに移行する。従って、６Ｒ通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０７５２】

そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップＳ２２２３Ａ）。

【０７５３】

図５８－２２は、第１特別図柄プロセス処理における第１小当り終了処理を示すフローチャートである。第１小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ２３００Ａ）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ２３０４Ａに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第１小当りフラグをリセットし（ステップＳ２３０１Ａ）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２３０２Ａ）。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ２３０３Ａ）、処理を終了する。

【０７５４】

ステップＳ２３０４Ａでは、小当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップＳ２３０４Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ２３０５Ａ）。経過していなければ処理を終了する。

【０７５５】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ２３０５ＡのＹ）、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップＳ２３０９Ａ）。

【０７５６】

図５８－２３は、第２特別図柄プロセス処理における第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第２特別図柄通常処理が実行される状態は、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理に対応した値となっている場合である。なお、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理に対応した値となっている場合とは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、

第２大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【０７５７】

第２特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、第２保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１Ｂ）。具体的には、第２保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【０７５８】

第２保留記憶数が０であれば、第２客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップＳ５２Ｂ)。

【０７５９】

第２保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第２乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップＳ５３Ｂ）、第２保留記憶数の値を１減らし（第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ５４Ｂ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第２保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【０７６０】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップＳ５５Ｂ）。なお、本例では、ステップＳ５５Ｂの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【０７６１】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップＳ５６Ｂ)。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第１特別図柄通常処理のステップＳ５６Ａで示した処理と同様である。

【０７６２】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップＳ５７Ｂ）。具体的に、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグがセットされている場合には第１特別図柄の大当り変動中であると判定する。第１特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップＳ５８Ｂ以降の処理を行うことなくステップＳ６９Ｂへ移行する。これにより、第１特別図柄の大当り変動中に第２特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【０７６３】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップＳ５９Ｂへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【０７６４】

また、例えば、ステップＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップＳ５８Ｂ～Ｓ６３Ｂの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定

値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【０７６５】

第１特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップＳ５８Ｂ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ５９Ｂ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６０Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグをセットする（ステップＳ６１Ｂ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が１６Ｒ確変大当り、９Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、および２Ｒ通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップＳ６２Ｂ）、大当り種別を記憶し（ステップＳ６３Ｂ）、ステップＳ６９Ｂへ移行する。

【０７６６】

また、ステップＳ６０Ｂにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップＳ６４Ｂ）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６５Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第２小当りフラグをセットする（ステップＳ６６Ｂ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップＳ６７Ｂ）、小当り種別を記憶する（ステップＳ６８Ｂ）。なお、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りＢまたは小当りＣと決定される（図５８－５（Ｂ）参照）。そして、ステップＳ６９Ｂへ移行する。

【０７６７】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ６９Ｂ）、「０」である場合、ステップＳ７５Ｂへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「０」でない場合、すなわち、低確率／第１ＫＴ状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値を「１」減算し（ステップＳ７０Ｂ）、「０」になったか否かを判定する（ステップＳ７１Ｂ）。高ベース回数カウンタの値が「０」にならない場合、ステップＳ７５Ｂへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「０」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップＳ７２Ｂ）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップＳ７３Ｂ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップＳ７４Ｂ）。そして、ステップＳ７５Ｂに移行する。

【０７６８】

そして、ステップＳ７５Ｂにおいて、第２特図プロセスフラグの値を第２変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップＳ７５Ｂ）。なお、図示は省略したが、ステップＳ７５Ｂの直前において停止する図柄の確定をしている。

【０７６９】

なお、ステップＳ５９Ｂでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【０７７０】

第２変動パターン設定処理は、図５８－１６に示した第１変動パターン設定処理と同様である。すなわち、図５８－１６に示す第１変動パターン設定処理において、「第１」を「第２」に読み替えれば、第２変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第２変動パターン設定処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、ステップＳ１７００Ａと同様の処理

を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図５８－７（Ｃ）に示す非ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図５８－７（Ｄ）～図５８－８（Ｉ）に示すいずれかのＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率／第１ＫＴ状態であれば）、１変動目であれば図５８－７（Ｄ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、２～４９変動目であれば図５８－７（Ｅ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、５０変動目であれば図５８－７（Ｆ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率／第１ＫＴ状態であれば）、１変動目であれば図５８－８（Ｇ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、２変動目以降であれば図５８－８（Ｈ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率／第２ＫＴ状態であれば）、図５８－８（Ｉ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【０７７１】

第２特別図柄変動処理は、図５８－１７に示した第１特別図柄変動処理と同様である。すなわち、図５８－１７に示す第１特別図柄変動処理において、「第１」を「第２」に読み替えれば、第２特別図柄変動処理が説明されたことになる。

【０７７２】

なお、第２特別図柄変動処理においても、第１特別図柄変動処理のステップＳ１１２４Ａ～Ｓ１１２６Ａと同様の処理が実行されて、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄または小当り図柄を導出表示していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、第２特別図柄の変動表示が強制はずれとなるように制御される。そのように構成することによって、第１ＫＴ状態終了後（時短状態終了後）の通常状態において、残りの第２保留記憶を消化することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当りの発生を抑制することができる。

【０７７３】

また、入賞球装置６Ａ（第１始動入賞口）の下方に第１特別図柄用の可変入賞球装置を設けるように構成するとともに、遊技領域の右方に第２特別図柄用の入賞球装置（可変入賞球装置ではない始動入賞口）を設けるように構成し、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）終了後に第１特別図柄の時短状態を経由して通常状態に移行するように構成した遊技機において、上記のように第２特別図柄の変動表示を強制はずれとする構成を適用してもよい。この場合、第１特別図柄の変動効率が高くなることにより第１特別図柄の変動表示にもとづく小当り発生の頻度も高くなるのであるが、それに伴って第２特別図柄の変動表示を強制はずれとする頻度も高めて、通常状態での第２保留記憶にもとづく第２特別図柄の変動表示の発生を抑制することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当りの発生をより一層抑制することができる。

【０７７４】

図５８－２４は、第２特別図柄プロセス処理における第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第２特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２０１０Ｂ）。点灯延長フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップＳ２０１１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ１３２の点灯を終了する制御を行う（ステップＳ２０１２Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２０１３Ｂ）。

【０７７５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップＳ２０１４Ｂ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第２大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２０１５Ｂ）。第２大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２０１６Ｂ）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、そのままステップＳ２０１８Ｂに移行する。

【０７７６】

特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態中であれば）、ＣＰＵ１０３は、大当り信号出力フラグをセットする（ステップＳ２０１７Ｂ）。第２の実施形態では、ステップＳ２０１７Ｂで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップＳ２３）が実行されて、大当り信号１のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号２の外部出力中でなければ、大当り信号２のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【０７７７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップＳ２０１８Ｂ）、大当り種別に応じたラウンド１用開放パターンデータをセットし（ステップＳ２０１９Ｂ）、ラウンド数カウンタに「１」をセットする（ステップＳ２０２０Ｂ）。

【０７７８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ１３２の点灯を開始する制御を行う（ステップＳ２０２１Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２０２２Ｂ）。

【０７７９】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップＳ２０２３Ｂ）。

【０７８０】

ステップＳ２０２１Ｂ，Ｓ２０２２Ｂの処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ちランプ１３２の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ちランプ１３２が点灯される。

【０７８１】

第２大当りフラグがセットされていない場合には（ステップＳ２０１５ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２０２４Ｂ）。第２小当りフラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２０２５Ｂ）。

【０７８２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２０２６Ｂ）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ１３２の点灯を開始する制御を行う（ステップＳ２０２７Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２０２８Ｂ）。

【０７８３】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップＳ２０２９Ｂ）。

【０７８４】

ステップＳ２０２７Ｂ，Ｓ２０２８Ｂの処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ちランプ１３２の点灯が開始される。すなわち、本例では、特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ちランプ１３２が点灯される。

【０７８５】
ただし、本例では、第２特別図柄の変動表示において小当りとなる場合であっても、ＫＴ状態中である場合には既に右打ちランプ１３２の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップＳ２０２６Ｂの判定処理を行うことによって、ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示において小当りとなった場合には、重複して右打ちランプ１３２の点灯を開始したり右打ち点灯開始指定コマンドを送信したりする処理を行わないようにしている。
【０７８６】
第２小当りフラグもセットされていなければ（ステップＳ２０２４ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップＳ２０３０Ｂ）。
【０７８７】
図５８－２５は、第２特別図柄プロセス処理における第２ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。第２ゲート通過待ち処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップＳ２５０１Ｂ）。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していれば、ＣＰＵ１０３は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２５０２Ｂ）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、そのままステップＳ２５０４Ｂに移行する。
【０７８８】
特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態中でなければ）、ＣＰＵ１０３は、大当り信号出力フラグをセットする（ステップＳ２５０３Ｂ）。第２の実施形態では、ステップＳ２５０３Ｂで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップＳ２３）が実行されて、大当り信号１のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号２の外部出力中でなければ、大当り信号２のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。
【０７８９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を０クリアする（ステップＳ２５０４Ｂ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第２大当り開始指定コマンドを送信し（ステップＳ２５０５Ｂ）、第２特図プロセスフラグの値を第２大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップＳ２５０６Ｂ）。
【０７９０】
第２の実施形態では、第２ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第２特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート４１を遊技球が通過し、ゲートスイッチ２１で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。
【０７９１】
図５８－２６および図５８－２７は、第２特別図柄プロセス処理における第２大当り終了処理を示すフローチャートである。第２大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ２２００Ｂ）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ２２０４Ｂに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第２大当りフラグをリセットし（ステップＳ２２０１Ｂ）、第２大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２２０２Ｂ）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ２２０３Ｂ）、処理を終了する。
【０７９２】
ステップＳ２２０４Ｂでは、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップＳ２２０４Ｂ）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ２２０５Ｂ）。経

過していなければ処理を終了する。
【０７９３】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ２２０５ＢのＹ）、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップＳ２２０６Ｂ）。なお、１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第２特別図柄通常処理のステップＳ６３Ｂで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップＳ２２０７Ｂ）とともに、特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップＳ２２０８Ｂ）。そして、ステップＳ２２２３Ｂに移行する。なお、１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に制御されることになる。
【０７９４】
１６Ｒ確変大当りおよび２Ｒ確変大当りのいずれでもなければ、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が９Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップＳ２２０９Ｂ）。なお、９Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第２特別図柄通常処理のステップＳ６３Ｂで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。９Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップＳ２２１２Ｂ）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップＳ２２１３Ｂ）、さらに特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップＳ２２１４Ｂ）。そして、ステップＳ２２２３Ｂに移行する。従って、９Ｒ確変大当りであった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。
【０７９５】
なお、９Ｒ確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに０にリセットされているので（第２ゲート通過待ち処理のステップＳ２５０４Ｂ参照）、高ベース回数カウンタの値は０のままである。従って、９Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が０であることから、第２特別図柄停止処理でステップＳ２０１０ＢでＹと判定されてステップＳ２０１１Ｂの高ベース回数カウンタの減算処理は行われない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）が維持されることになる。
【０７９６】
９Ｒ確変大当りでもなければ（すなわち、２Ｒ通常大当りであれば）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップＳ２２１９Ｂ）とともに、特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップＳ２２２０Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「５０」をセットする（ステップＳ２２２１Ｂ）。そして、ステップＳ２２２３Ｂに移行する。従って、２Ｒ通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。
【０７９７】
そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップＳ２２２３Ｂ）。
【０７９８】
図５８－２８は、第２特別図柄プロセス処理における第２小当り終了処理を示すフローチャートである。第２小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ２３００Ｂ）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ２３０４Ｂに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第２小当りフラグをリセットし（ステップＳ２３０１Ｂ）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２３０２Ｂ）。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了

表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ２３０３Ｂ）、処理を終了する。

【０７９９】

ステップＳ２３０４Ｂでは、小当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップＳ２３０４Ｂ）。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ２３０５Ｂ）。経過していなければ処理を終了する。

【０８００】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ２３０５ＢのＹ）、ＣＰＵ１０３は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２３０６Ｂ）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ１３２の点灯を終了する制御を行う（ステップＳ２３０７Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２３０８Ｂ）。

【０８０１】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップＳ２３０９Ｂ）。

【０８０２】

ここで、第２の実施形態における遊技状態の遷移について説明する。図５８－２９は、第２の実施形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、第２の実施形態では、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第１始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として１６Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りが発生する。

【０８０３】

図５８－２９に示すように、低確率／低ベース状態において１６Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップＳ２２０６Ａ～Ｓ２２０８Ａ参照）。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップＳ２２０９Ａ，Ｓ２２１２Ａ～Ｓ２２１４Ａ参照）。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップＳ２２１９Ａ～Ｓ２２２１Ａ参照）。

【０８０４】

ＫＴ状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、第２の実施形態では、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、ＫＴ状態では、主として第２始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第２特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第２特別図柄の変動表示が実行されることから、ＫＴ状態において大当りが発生した場合には、主として１６Ｒ確変大当り、９Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、または２Ｒ通常大当りが発生する。

【０８０５】

図５８－２９に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高

確率／低ベース状態が維持される（ステップＳ２２０６Ｂ～Ｓ２２０８Ｂ参照）。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において９Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップＳ２２０９Ｂ，Ｓ２２１２Ｂ～Ｓ２２１４Ｂ参照）。なお、第２の実施形態では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、９Ｒ確変大当りとなる確率が合計で５０％であるので（図５８－４参照）、一旦高確率／高ベース状態となると５０％の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップＳ２２１９Ｂ～Ｓ２２２１Ｂ参照）。

【０８０６】

図５８－２９に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップＳ２２０６Ｂ～Ｓ２２０８Ｂ参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において９Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップＳ２２０９Ｂ，Ｓ２２１２Ｂ～Ｓ２２１４Ｂ参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップＳ２２１９Ｂ～Ｓ２２２１Ｂ参照）。なお、第２の実施形態では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、２Ｒ通常大当りとなる確率が３５％であるので（図５８－４（Ｄ），（Ｅ）参照）、一旦低確率／高ベース状態となると３５％の割合で低確率／高ベース状態がループすることになる。なお、６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、５０回の変動表示が終了した場合には、図５８－２９に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））に移行する（ステップＳ２０１０Ａ～Ｓ２０１４Ａ参照）。

【０８０７】

図５８－２９に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップＳ２２０６Ｂ～Ｓ２２０８Ｂ参照）。なお、第２の実施形態では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りとなる確率が１５％であるので（図５８－４（Ｄ），（Ｅ）参照）、一旦高確率／低ベース状態となると１５％の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において９Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップＳ２２０９Ｂ，Ｓ２２１２Ｂ～Ｓ２２１４Ｂ参照）。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップＳ２２１９Ｂ～Ｓ２２２１Ｂ参照）。

【０８０８】

なお、図５８－２９では、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では第１特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第２特別図柄の変

動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、９Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、２Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０８０９】

また、図５８－２９では、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０８１０】

また、図５８－２９では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０８１１】

また、図５８－２９では、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０８１２】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が実行する普通図柄プロセス処理（ステップＳ２９）について説明する。図５８－３０は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１がオン状態となったことを検出すると（ステップＳ５１１１）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップＳ５１１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理（ステップＳ５１１３）を実行する。

【０８１３】

第２の実施形態では、ステップＳ５１１１～Ｓ５１１３の処理が実行されることによって、通過ゲート４１への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、第２の実施形態では、通過ゲート４１は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【０８１４】

そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップＳ５１００～

Ｓ５１０４に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。
【０８１５】
なお、第２の実施形態では、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップＳ５１１１で通過ゲート４１への遊技球の通過を検出した場合にはステップＳ５１１３のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート４１を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート４１を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。
【０８１６】
また、第２の実施形態では、通過ゲート４１は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込み処理内において特別図柄プロセス処理（図５のステップＳ２５参照）は普通図柄プロセス処理（図５のステップＳ２６参照）よりも先に実行されるので、作動領域としての通過ゲート４１の遊技球の通過の検出処理を行った後に普通始動領域としての通過ゲート４１の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当り遊技の開始のための処理を早く実行することができる。
【０８１７】
ゲートスイッチ通過処理（ステップＳ５１１３）：ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶カウンタ（通過ゲート４１を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ）のカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「４」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を＋１する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普図保留表示器２５ＣのＬＥＤが点灯される。そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。
【０８１８】
普通図柄通常処理（ステップＳ５１００）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップＳ５１００を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器２０に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置６Ｂの開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が０でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップＳ５１０１）を示す値（具体的には「１」）に更新する。
【０８１９】
普通図柄変動処理（ステップＳ５１０１）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップＳ５１０２）を示す値（具体的には「２」）に更新する。
【０８２０】
普通図柄停止処理（ステップＳ５１０２）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップＳ５１０３）を示す値（具体的には「３」）に更新する。

【０８２１】
普通電動役物開放前処理（ステップＳ５１０３）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせ、可変入賞球装置６Ｂの開放を開始する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップＳ５１０４）を示す値（具体的には「４」）に更新する。
【０８２２】
普通電動役物作動処理（ステップＳ５１０４）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置６Ｂを閉鎖する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する。
【０８２３】
図５８－３１は、普通図柄通常処理（ステップＳ５１００）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が０であるか否かを確認する（ステップＳ５１２１）。ゲート通過記憶数が０であれば（ステップＳ５１２１のＹ）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が０でなければ（ステップＳ５１２１のＮ）、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップＳ５１２２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数カウンタの値を１減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ５１２３）。すなわち、ゲート通過記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。
【０８２４】
次いで、ＣＰＵ１０３は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数（普通図柄当り判定用乱数値）にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する（ステップＳ５１２７）。なお、第２の実施形態では、ステップＳ５１２７において、ＣＰＵ１０３は、確変状態であるか否かや、ＫＴ状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に９９／１００の確率で普通図柄当りとすることに決定する。
【０８２５】
ステップＳ５１２７において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合（当りである場合）、ＣＰＵ１０３は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップＳ５１２８）、ステップＳ５１３０へ移行する。また、ステップＳ５１２７において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、ＣＰＵ１０３は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップＳ５１２９）、ステップＳ５１３０へ移行する。
【０８２６】
ステップＳ５１３０において、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として０．２秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップＳ５１３０のＹ，Ｓ５１３１）。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第２ＫＴ状態であれば、普通図柄変動時間として１．０秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップＳ５１３０のＮ，Ｓ５１３２）。
【０８２７】
そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップＳ５１０１）を示す値（具体的には「１」）に更新する（ステップＳ５１３３）。
【０８２８】

図５８－３２は、普通図柄停止処理（ステップＳ５１０２）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値を－１する（ステップＳ３７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値が０になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップＳ３７０２）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップＳ３７０２のＮ）、そのまま処理を終了する。

【０８２９】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップＳ３７０２のＹ）、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップＳ５１２７にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップＳ３７０３）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップＳ５１２７にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

【０８３０】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップＳ３７０３のＮ）、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する（ステップＳ３７０８）。

【０８３１】

ステップＳ３７０３において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップＳ３７０３のＹ）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップＳ３７０４）、セットされている場合、すなわち、第１ＫＴ状態である場合には、普通電動役物開放前時間として０．１秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップＳ３７０６）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第２ＫＴ状態である場合には、普通電動役物開放前時間として２．６秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップＳ３７０５）。

【０８３２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物開放前処理（ステップＳ５１０３）に対応した値（具体的には「３」）に更新する（ステップＳ３７０７）

【０８３３】

図５８－３３は、普通電動役物開放前処理（ステップＳ５１０３）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値を－１する（ステップＳ３８０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値が０になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップＳ３８０２）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップＳ３８０２のＮ）、そのまま処理を終了する。

【０８３４】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップＳ３８０２のＹ）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップＳ３８０３）、セットされている場合、すなわち、第１ＫＴ状態である場合には、普通電動役物開放時間として５．５秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップＳ３８０５）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第２ＫＴ状態である場合には、普通電動役物開放時間として０．２秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップＳ３８０４）。

【０８３５】

このように、第２の実施形態では、第１ＫＴ状態では普通電動役物開放時間として５．５秒をセットするとともに、通常状態または第２ＫＴ状態では普通電動役物開放時間として０．２秒をセットすることにより、第１ＫＴ状態は通常状態または第２ＫＴ状態よりも第２始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第１ＫＴ状態は通常状態または第２ＫＴ状態よりも、可変入賞球装置６Ｂの下流に設けられている特殊可変入賞

球装置１７に遊技球が達しにくく構成されている。
【０８３６】
なお、遊技状態が第１ＫＴ状態である場合に第２始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、第２の実施形態で示したものにかぎられない。例えば、第１ＫＴ状態である場合には、通常状態または第２ＫＴ状態である場合と比較して、可変入賞球装置６Ｂを多くの回数開放する（例えば、通常状態または第２ＫＴ状態では可変入賞球装置６Ｂの開放回数として１回をセットするのに対して、第１ＫＴ状態では可変入賞球装置６Ｂの開放回数として２回をセットする）ように制御してもよい。そのようにすれば、第１ＫＴ状態である場合には、可変入賞球装置６Ｂの開放回数を多くすることによって、第２始動入賞口に始動入賞しやすくすることができる。
【０８３７】
また、例えば、第１ＫＴ状態である場合には、通常状態または第２ＫＴ状態である場合と比較して、上記に示した可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くする制御と、可変入賞球装置６Ｂの開放回数を多くする制御とを組み合わせて実行してもよい。
【０８３８】
次いで、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に制御する（ステップＳ３８０６）。具体的には、ソレノイド８１を駆動して可変入賞球装置６Ｂを開状態にする。
【０８３９】
そして、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップＳ５１０４）に対応した値（具体的には「４」）に更新する（ステップＳ３８０７）。
【０８４０】
（設定示唆演出）
第２の実施形態において、演出制御基板１２（サブ側）では、主基板１１（メイン側）から送信される設定値コマンド（演出制御コマンド）に基づいて設定値を特定し、設定値を示唆する設定示唆演出の有無及び種類を決定する。
【０８４１】
図５８－３４は、設定示唆演出の有無及び種類を決定するための設定値示唆演出決定テーブルの一例を示す図である。図５８－３４に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出Ａ、設定値示唆演出Ｂ、設定値示唆演出Ｃ、設定値示唆演出Ｄ、設定値示唆演出Ｅ、および設定値示唆演出Ｆに対して、それぞれ判定値が割り振られている。
【０８４２】
設定値示唆演出Ａは、例えば、画像表示装置５において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図５８－３４に示すように、設定値「１」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｂは、例えば、画像表示装置５において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図５８－３４に示すように、設定値「２」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｃは、例えば、画像表示装置５において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図５８－３４に示すように、設定値「３」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｄは、例えば、画像表示装置５において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図５８－３４に示すように、設定値「４」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｅは、例えば、画像表示装置５において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図５８－３４に示すように、設定値「５」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｆは、例えば、画像表示装置５において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図５８－３４に示すように、設定値「６」である場合に最も実行割合が高い。
【０８４３】
次に、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図５８－３５は、設定値示唆演出

の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図５８－３５（Ａ）に示すように、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図５８－３５（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。

【０８４４】

本例では、図５８－３５（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、画像表示装置５において所定のキャラクタ画像ＣＨ１，ＣＨ２，ＣＨ３を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出Ａを実行する場合には、図５８－３５（Ｂ１）に示すように、画像表示装置５において青色の表示色で所定のキャラクタ画像ＣＨ１を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Ｃを実行する場合には、図５８－３５（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像ＣＨ２を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Ｅを実行する場合には、図５８－３５（Ｂ３）に示すように、画像表示装置５において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像ＣＨ３を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

【０８４５】

なお、図５８－３５に示す例では、設定値示唆演出Ａや、設定値示唆演出Ｃ、設定値示唆演出Ｅを実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出Ｂを実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Ｄを実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Ｆを実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

【０８４６】

本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示中に異なる表示色のキャラクタ画像が表示されて設定値示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して現在いずれの設定値に設定されているかに対して期待感をもたせることができる。

【０８４７】

（小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）

第２の実施形態において、演出制御基板１２（サブ側）では、主基板１１（メイン側）から送信される演出制御コマンド（例えば、高確／第２ＫＴ背景指定コマンド）に基づいて第２ＫＴ状態であるか否かを判定し、第２ＫＴ状態であれば、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続することを示唆する小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の有無および種類を決定する。

【０８４８】

図５８－３６は、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図５８－３６に示すように、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出決定テーブルには、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出なし、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａ、および小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂに対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａは、例えば、画像表示装置５において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂは、例えば、画像表示装置５において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

【０８４９】

図５８－３６に示すように、本例では、設定値「１」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「２」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「３」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「４」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「５」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「６」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

【０８５０】
　また、図５８－３６に示すように、設定値「１」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａの実行割合が最も高く、設定値「６」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂの実行割合が最も高くなっている。
【０８５１】
　本例では、設定値「１」の場合に大当り確率が最も低く設定値「６」の場合に大当り確率が最も高くなっているのであるが、第２ＫＴ状態中である場合には大当りの発生を契機として第２ＫＴ状態が終了する場合があるのであるから、設定値「１」である場合が最も第２ＫＴ状態が継続しやすい（継続期待度が高い）設定状態であり、設定値「６」である場合が最も第２ＫＴ状態が継続しにくい（継続期待度が低い）設定状態であるといえる。従って、本例では、設定値「１」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「６」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合が最も低くなっているのであるから、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されることによって、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続することに対する期待感を高めることができる。
【０８５２】
　なお、上記に説明したように、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）の継続期待度とは、大当りが発生せずに第２ＫＴ状態への制御期間が長くなることに対する期待度である。
【０８５３】
　また、本例では、設定値「１」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａの実行割合が最も高くなっているのであるから、特に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａが実行されることによって、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続することに対する期待感をさらに高めることができる。
【０８５４】
　次に、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の演出態様について説明する。図５８－３７は、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第２ＫＴ状態中（小当りＲＵＳＨ中）のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行可能である。
【０８５５】
　本例では、第２ＫＴ状態中である場合には、図５８－３７（Ａ）に示すように、例えば、画像表示装置５において「小当りＲＵＳＨ」などの文字表示Ｉｍ４が表示され、第２ＫＴ状態中であることが認識可能に表示される。そして、図５８－３７（Ａ）に示すように、第２ＫＴ状態中に画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行タイミングとなると、図５８－３７（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。
【０８５６】
　本例では、図５８－３７（Ｂ１），（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において所定の演出画像Ｉｍ５，Ｉｍ６を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像Ｉｍ５，Ｉｍ６として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａを実行する場合には、図５８－３７（Ｂ１）に示すように、画像表示装置５において青色の表示色で所定の演出画像Ｉｍ５を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂを実行する場合には、図５８－３７（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において赤色の表示色で所定の演出画像Ｉｍ５を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。
【０８５７】
　本例では、第２ＫＴ状態中のはずれとなる飾り図柄の変動表示中に、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されることによって、あるいはいずれの表示色の演出画像が表示されて小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続することに対して期待感をもたせることができる。

【０８５８】
（右打ち報知）
次に、第２の実施形態における右打ち報知について説明する。第２の実施形態では、図５８－３８に示すように、例えば画像表示装置５の右方に、右打ち操作を促すための右打ち報知用ＬＥＤ３７が設けられる。この右打ち報知用ＬＥＤ３７は、主基板１１（メイン側）から送信される演出制御コマンド（右打ち点灯終了開始コマンド、右打ち点灯終了指定コマンド）に基づいて、演出制御基板１２（サブ側）により点灯制御される。
【０８５９】
本例では、第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなった場合であるかに関係なく、大当り遊技中である場合には、図５８－３８（１）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、右打ちランプ１３２が点灯される（ステップＳ２０２１Ａ，Ｓ２０２１Ｂ参照）。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図５８－３８（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、右打ち報知用ＬＥＤ３７が点灯される（ステップＳ２０２２Ａ，Ｓ２０２２Ｂ，Ｓ６３４参照）。さらに、図５８－３８（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、画像表示装置５の表示画面において右打ち表示Ｉｍ７が表示される（ステップＳ６２４参照）。
【０８６０】
また、本例では、第２特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には、小当り遊技中に、図５８－３８（２）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、右打ちランプ１３２が点灯される（ステップＳ２０２７Ｂ参照）。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図５８－３８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、右打ち報知用ＬＥＤ３７が点灯される（ステップＳ２０２８Ｂ，Ｓ６３４参照）。ただし、大当り遊技中とは異なり、図５８－３８（２）に示すように、画像表示装置５の表示画面における右打ち表示Ｉｍ７の表示は行われない。
【０８６１】
一方、本例では、第１特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には、図５８－３８（３）に示すように、小当り遊技中に、右打ちランプ１３２の点灯および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯は行われず、画像表示装置５の表示画面における右打ち表示Ｉｍ７の表示も行われない。
【０８６２】
（第２の実施形態の効果等）
以上に説明したように、第２の実施形態によれば、第１始動領域（例えば、第１始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第２始動領域（例えば、第２始動入賞口）を遊技媒体が進入したことにもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行可能である。また、遊技媒体が進入可能な第１状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第２状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置１７）を備える。また、第１識別情報および第２識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とのいずれかに制御可能であり、特殊状態に制御されているときに可変手段を第１状態に制御する。また、第１始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路（例えば、遊技領域の左方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知（例えば、図５８－３８（１），（２）に示す右打ち報知）を実行可能であり、第１識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない（例えば、図５８－３８（３）参照）。そのため、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うこと

ができる。

【０８６３】

具体的には、第２の実施形態に示したように、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行可能であり、第１特別図柄側の小当り種別の方が第２特別図柄側の小当り種別よりも特殊入賞口への入賞割合（有利度）が低くなるように構成され、第１特別図柄の変動表示において小当りとなったときに第２特別図柄の変動表示を強制的にはずれ停止させるように構成した場合に、入賞割合（有利度）が低い第１特別図柄側の小当りに対して右打ち報知を実行してしまうと、実質的に殆ど特殊入賞口への入賞が期待できないのに遊技者が遊技球を無駄打ちすることになり、却って不利な発射促進報知を行うことになってしまい好ましくない。そこで、本例では、第２特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行する一方で、第１特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行しないようにすることにより、遊技者の無駄打ちによる不利益の発生を抑制することができ、適切な報知を実現することができる。

【０８６４】

また、第２の実施形態によれば、第１識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ）と、第２識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、第２保留記憶バッファ）とを備える。また、第１識別情報の可変表示の表示結果または第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、第１識別情報の可変表示の表示結果または第２識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。また、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示させる。そのため、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

【０８６５】

また、第２の実施形態によれば、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能（例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき１０個の賞球を払い出す）であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能（例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき１５個の賞球を払い出す）である。また、特定報知として、第１特定報知（例えば、図５８－３８（１），（２）に示す右打ちランプ１３２および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯）と、該第１特定報知よりも視認性が高い第２特定報知（例えば、図５８－３８（１）に示す右打ち表示Ｉｍ７の表示）とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第１特定報知および第２特定報知を実行し（図５８－３８（１）参照）、第２識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第１特定報知を実行し、第２特定報知を実行しない（図５８－３８（２）参照）。そのため、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

【０８６６】

また、第２の実施形態によれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りＡ～Ｃ）に制御可能である。また、第１識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第２識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態（例えば、小当りＡ）に制御する。また、第２識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する（図５８－３８（２），（３）参照）。そのため、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

【０８６７】

また、第２の実施形態によれば、少なくとも第１識別情報の可変表示に対応して可変表示演出（例えば、飾り図柄の変動表示）を実行可能である。また、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示する）。そのため、第１識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されることに対する遊技者への認識性を低下させることができる。また、その上で、第２保留記憶手段が記憶する保留記憶を円滑に消化することができる。

【０８６８】

また、第２の実施形態によれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段（例えば、可変入賞球装置６Ｂに設けられた規制片）を備える。そのため、通常時に第２識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

【０８６９】

なお、遅延手段は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、遊技領域の右方に設けられた可変入賞球装置６Ｂや特殊可変入賞球装置１７の上流側に、遅延手段として、遊技球が左右に蛇行するように移動させる通路部材を設けるように構成してもよい。

【０８７０】

また、第２の実施形態によれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ちランプ１３２）による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯）を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

【０８７１】

なお、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当り遊技中に右打ち報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置（左大入賞口）が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置（右大入賞口）が設けられ、第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に左大入賞口を開放し、第２特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第２特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段（この例では、右大入賞口）を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができ、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【０８７２】

また、本例では、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられていることから、ＫＴ状態中も右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第２始動入賞口が遊技領域の左方に設けられた遊技機に適用する場合には、ＫＴ状態中や高ベース状態中、時短状態中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。

【０８７３】

また、本例では、大当り遊技中のみ右打ちランプ１３２および右打ち報知用ＬＥＤ３７

の点灯の点灯に加えて画像表示装置５の表示画面において右打ち表示Ｉｍ７を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第２ＫＴ状態中（小当りＲＵＳＨ中）であっても、大当り遊技終了後の最初の変動表示を実行する場合には、右打ちランプ１３２および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯の点灯に加えて画像表示装置５の表示画面において右打ち表示Ｉｍ７を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当り遊技終了時のエンディング期間において、右打ちランプ１３２および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯の点灯に加えて画像表示装置５の表示画面において右打ち表示Ｉｍ７を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。

【０８７４】

また、本例では、画像表示装置５の表示画面において表示する右打ち表示は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、図５８－３８（１）で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示Ｉｍ７とは別に、画像表示装置５において右打ちを示す記号表示（例えば、右向きの三角形表示）を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。

【０８７５】

また、小当り制御の仕方は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、複数の特殊可変入賞球装置を備え、小当り種別に応じて開放対象となる特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が異なるように構成し、第１特別図柄の変動表示で小当りとなる場合と第２特別図柄の変動表示で小当りとなる場合とで小当り種別の選択割合が異なるように構成してもよい。この場合、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が少ない特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別（または入賞率が低い開放態様の小当り種別）が選択されやすく、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が多い特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別（または入賞率が高い開放態様の小当り種別）が選択されやすくなるように構成してもよい。

【０８７６】

また、本例では、第２特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行い（図５８－３８（２）参照）、第１特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行わない（図５８－３８（３）参照）場合を示したが、第２特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合にも右打ち報知を行わない場合があるように構成してもよい。例えば、通常状態中であり左打ち操作を行うべき状況において第２特別図柄の変動表示が実行されて小当りが発生した場合には、その小当り遊技中に右打ち報知を行わないように構成してもよい。

【０８７７】

また、第２の実施形態によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である（図５８－２および図５８－３参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

【０８７８】

具体的には、設定値によって大当り当選確率以外の抽選確率や種別振り分けが変化すると、設定値によって有利度合いの差（出玉性能の差）が顕著になりすぎ、射幸性が過度に高くなるおそれがある。そこで、第２の実施形態では、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り当選確率を共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０８７９】

また、第２の実施形態によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【０８８０】

また、第２の実施形態によれば、特別状態として、第１特別状態（例えば、第１ＫＴ状態）と該第１特別状態よりも有利度が高い第２特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）とに制御可能である。そのため、第２特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【０８８１】

また、第２の実施形態によれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図５８－３７に示す小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８８２】

また、第２の実施形態によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）および特殊表示結果（例えば、小当り図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図５８－３５に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８８３】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当りＲＵＳＨ継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技中や小当り遊技中に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【０８８４】

また、第２の実施形態によれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りＡ～Ｃ）に制御可能である。また、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当り種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する。また、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図５８－５参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０８８５】

具体的には、第２の実施形態では、特殊種類判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０８８６】

なお、本例では、図５８－５に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて小当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０８８７】

また、第２の実施形態によれば、複数種類の有利状態（例えば、１６Ｒ確変大当り、９Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、６Ｒ通常大当り、２Ｒ確変大当り、２Ｒ通常大当り）に

制御可能である。また、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当り種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する。また、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図５８－４参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０８８８】

具体的には、第２の実施形態では、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０８８９】

なお、本例では、図５８－４に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０８９０】

また、第２の実施形態によれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図５８－９参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０８９１】

具体的には、第２の実施形態では、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０８９２】

特に、変動パターンの選択割合が設定値によって異なると、１の小当り制御から次の小当り制御までの期間が変化することになり、小当り当選確率を共通としても大当り抽選以外の要素で有利度合い（出玉性能の差）が大きく異なってしまい、好ましくないが、第２の実施形態では、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、そのような問題が生じないようにしている。

【０８９３】

なお、本例では、図５８－９に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、変動パターンの割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、変動時間の差を設けることにより、設定値によって変動効率を異ならせるようにし、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０８９４】

また、第２の実施形態によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図５８－２および図５８－３参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じ

て異なる（図５８－２および図５８－３参照）。そのため、設定値の推測の困難性を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８９５】

また、第２の実施形態によれば、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、所定判定値は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図５８－２および図５８－３参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【０８９６】

また、第２の実施形態によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能である（例えば、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）。また、第２識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第１識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第２識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図５８－２および図５８－３参照）。そのため、特定状態中の第２識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

【０８９７】

また、第２の実施形態によれば、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図５８－３５に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８９８】

また、第２の実施形態によれば、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第２識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図５８－３参照）、第１識別情報の可変表示に対応する判定値と第２識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図５８－２および図５８－３参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

【０８９９】

（パチンコ遊技機の演出実施例Ａ）

次に、上述した第１の実施形態または第２の実施形態で説明した設定値を設定可能な設定機能を備えたパチンコ遊技機１において実行される演出実施例Ａとして、実施例１～４について説明する。演出実施例Ａ（実施例１～４）では、設定値を示唆する設定示唆に優先度が設けられて実行される。

【０９００】

（実施例１）

まず、演出実施例Ａの実施例１における設定示唆演出を実現するために実行される演出

制御プロセス処理について説明する。

【０９０１】

図５９－１は、図８に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（ステップＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップＳ２７２）。なお、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０９０２】

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

【０９０３】

また、ステップＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（ステップＳ２７１；Ｎ）、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（ステップＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（ステップＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップＳ２７４）。なお、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０９０４】

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

【０９０５】

ステップＳ２７２またはステップＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップＳ２７５）。

【０９０６】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【０９０７】
なお、本実施例１では、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。
【０９０８】
これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。
【０９０９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図５９－２に示す可変表示中演出決定処理を実施して、当該可変表示において可変表示中演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ２７７）。
【０９１０】
（可変表示中演出）
可変表示中演出は、演出結果として、大当り遊技状態に制御されることに関する示唆となる有利状態示唆結果と、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理にて行う設定値の設定に関する示唆となる設定示唆結果と、のいずれかとなることが可能な演出（所定演出）である。実施例１では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出結果が有利状態示唆結果となる演出として、可変表示態様がリーチとなって大当りとなる可能性を示唆するリーチ予告（予告演出）を実行可能である。また、演出結果が設定示唆結果となる演出として、設定値が設定値１～６のいずれであるかを示唆する設定示唆を実行可能である。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなることが可能であるとき、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出を実行可能であるときには、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆よりも優先して実行可能である。
【０９１１】
図５９－３に示すように、可変表示中演出は、パターンＰＴ－１～ＰＴ－９の複数種類の演出パターン（演出態様）を有しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出の実行を決定した場合には、パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のうちいずれの演出パターンに基づいて可変表示中演出を実行するか、つまり、パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のうちいずれの演出態様に基づく可変表示中演出を実行するかを抽選により決定する。
【０９１２】
図５９－５（Ａ）～（Ｃ）に示すように、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング）で可変表示中演出が

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

【０９１３】

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

【０９１４】

また、図５９－５（Ｂ）や図５９－６（Ａ）に示すように、パターンＰＴ－１～ＰＴ－８は、パラグライダーが破壊されるタイミングは全て同じであり、各パターンＰＴ－１～ＰＴ－８に応じた個数のパラグライダーが一斉（または所定個数ずつでもよい）に破壊される。一方、図５９－６（Ｂ）に示すように、パターンＰＴ－９は、パターンＰＴ－８と同様に計８体のパラグライダーが落下するパターンであるが、パラグライダーが破壊される態様がパターンＰＴ－８とは異なっている。詳しくは、７体のパラグライダーについてはパターンＰＴ－７と同じタイミングで破壊されるが、残りの１体は他の７体が破壊される第１タイミングよりも後の第２タイミングにて破壊される。

【０９１５】

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

【０９１６】

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

【０９１７】

また、図５９－３に示すように、パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のうち、パラグライダーが破壊される数が１～７体であるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７については、設定値が１～６のうちのいずれに設定されるかを示唆する設定示唆に対応する特定パターン（特定態様）とされ、パラグライダーが破壊される数が８体であるパターンＰＴ－８及びＰＴ－９については、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告に対応する特別パターン（特別態様）とされている。つまり、可変表示中演出は、共通演出期間における演出態様は同じであるが、非共通演出期間での演出態様の違い（破壊されるパラグライダーの個数）によって示唆対象が異なり、パラグライダーが１～７体破壊された場合は設定示唆、８体破壊された場合はリーチ予告となる。

【０９１８】

具体的には、パターンＰＴ－１、ＰＴ－３は、設定値が奇数（例えば、１，３，５）である可能性を示唆し、パターンＰＴ－２、ＰＴ－４は、設定値が偶数（例えば、２，４，

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

【０９１９】

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

【０９２０】

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

【０９２１】

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

【０９２２】

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

【０９２３】

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

【０９２４】

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

【０９２５】

また、本実施例１では、可変表示中演出において、パラグライダーが破壊された個数により、大当りの可能性または何れの設定値に設定されているかを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パラグライダーが破壊されずに所定個数（例えば、８体）以上のパラグライダーが出現することで大当りや高設定であることが示唆

されるようにしてもよい。さらに、大当りの可能性の示唆と、何れの設定値に設定されているかの示唆とが可能であれば、演出態様は種々に変更可能であり、例えば、キャラクタの出現数や出現するキャラクタ種別等によって大当りや設定値を示唆できるもの等でもよい。

【０９２６】

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

【０９２７】

図５９－２に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップＳ２９１）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板１１から送信される可変表示結果（はずれ、非確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

【０９２８】

そして、リーチ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図５９－４（Ａ）に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブルＡを用いて、可変表示中演出におけるリーチ予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告の種別とを決定するための抽選を行う（ステップＳ２９２）。

【０９２９】

図５９－４（Ａ）に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブルＡでは、変動パターンがスーパーリーチである場合には、非実行に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－８に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－９に６０個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがスーパーリーチである場合は、変動パターンがスーパーリーチ以外である場合よりも高い割合でＰＴ－９に当選するようになっている。

【０９３０】

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

【０９３１】

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

【０９３２】

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

【０９３３】

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

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

【０９３４】

図５９－２に戻って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２９２においてリーチ予告の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝が当選したか否かを判定する（ステップＳ２９３）。パターンＰＴ－９が当選したと判定した場合、パターンＰＴ－９に基づくリーチ予告の実行を、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定し（ステップＳ２９４）、ステップＳ３０４に進む。

【０９３５】

ステップＳ２９２においてパターンＰＴ－９が当選していないと判定した場合、つまり、リーチ予告の非実行またはパターンＰＴ－８が当選した場合は、リーチ予告の非実行またはパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝が当選したことに基づいて、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機１に設定されている現在の設定値を特定する（ステップＳ２９５）。次いで、設定示唆種別決定用乱数を抽出するとともに、ステップＳ２９５にて特定した設定値に対応する演出（設定示唆）種別決定用テーブルＢを用いて、可変表示中演出における設定示唆の実行の有無と、実行する場合の設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（ステップＳ２９６）。

【０９３６】

図５９－４（Ｂ）に示す演出（設定示唆）種別決定用テーブルＢでは、設定値が１である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に４個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に１個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が２である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に１個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に４個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が３である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に１５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が４である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に１５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が５である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に１５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が６である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に５個の判定値が割り当てられ、

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

【０９３７】

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

【０９３８】

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

【０９３９】

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

【０９４０】

図５９－２に戻って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２９６において設定示唆の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターンＰＴ－５～ＰＴ－７｛設定示唆（高）｝のいずれかが当選したか否かを判定する（ステップＳ２９７）。パターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかが当選したと判定した場合は、ステップＳ２９３においてリーチ予告の非実行が当選しているときには、当選しているパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行を一義的に決定し、ステップＳ２９３においてパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝が当選しているときには、当選しているパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行を、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定し（ステップＳ２９８）、ステップＳ３０４に進む。

【０９４１】

ステップＳ２９７においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７｛設定示唆（高）｝のいずれかが当選しなかった、つまり、設定示唆の非実行またはパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかが当選した場合は、ステップＳ２９７において設定示唆の非実行またはパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかが当選したことに基づいて、ステップＳ２９３においてパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝が当選しているか否かを判定する（ステップＳ３００）。

【０９４２】

ステップＳ３００においてパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝が当選していたと判定した場合は、ステップＳ２９７において設定示唆の非実行が当選しているときには、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行を一義的に決定し、ステップＳ２９７においてパターンＰＴ－１～ＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかが当選していれば、当選しているパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行を、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４に基づく設定示唆（低）よりも優先して決定し（ステップＳ３０１）、ステップＳ３０４に進む。

【０９４３】
ステップＳ３００においてパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝が当選していないと判定した場合は、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかが当選しているか否かを判定し（ステップＳ３０２）、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかが当選していれば、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４に基づく設定示唆（低）の実行を決定し、ステップＳ３０４に進む。また、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれも当選していない、つまり、リーチ予告及び設定示唆双方の非実行が当選した場合は、可変表示中演出の実行を決定することなく、可変表示中演出決定処理を終了する。
【０９４４】
ステップＳ３０４においては、ステップＳ２９４、ステップＳ２９８、ステップＳ３０１、ステップＳ３０３のいずれかにおいて決定した演出種別（パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のいずれか）をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶し（ステップＳ３０４）、可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（ステップＳ３０５）、可変表示中演出決定処理を終了する。
【０９４５】
図５９－１に戻り、ステップＳ２７７の可変表示中演出決定処理の後に、ステップＳ２７８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、ステップＳ２７７の可変表示中演出決定処理においてパターンＰＴ－１～ＰＴ－９のいずれかの可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定する。
【０９４６】
可変表示中演出実行決定フラグがセットされている場合には、ステップＳ２７９に進んで、可変表示中演出開始待ちタイマに、可変表示中演出開始までの期間を設定し（ステップＳ２７９）、可変表示中演出実行決定フラグをクリアして（ステップＳ２８０）、ステップＳ２８１に進む。一方、可変表示中演出実行決定フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２７９とステップＳ２８０とを経由することなくステップＳ２８１に進む。
【０９４７】
可変表示中演出開始までの期間としては、本実施例１では、パラグライダーが登場するタイミングが可変表示中演出の開始タイミングとされ、可変表示中演出の開始から実行される可変表示中演出のプロセステーブルに基づいて特定されて可変表示中演出が開始されるようになっているため、可変表示中演出の開始タイミングまでの期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示中演出が開始されるタイミングの前に前兆を示す演出（図示略）が実施され、該前兆を開始するタイミングを可変表示中演出の開始タイミングとする場合は、可変表示中演出を開始するまでの期間よりも短い期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定してもよい。
【０９４８】
ステップＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ２８２）。
【０９４９】
なお、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【０９５０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントロ

ーラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップＳ２８３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０９５１】

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

【０９５２】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップＳ２８５）。なお、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップＳ２８６）。

【０９５３】

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

【０９５４】

具体的には、図５９－２の可変表示中演出決定処理にて示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行う。

【０９５５】

すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ予告の抽選において、変動パターンがスーパーリーチの場合は、パターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を６０％の割合で決定するため（ステップＳ２９４）、リーチ予告（高）を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。一方、変動パターンがノーマルリーチの場合は、パターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行は２０％の割合でしか決定しないが、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）が６０％の割合で当選（仮決定）するため、リーチ予告（低）の当選に基づき、ステップＳ２９６にて設定示唆の抽選が実行されたとしても、ステップＳ２９７にてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、ステップＳ３０１にてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行を決定することになるため、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。

【０９５６】

また、リーチ予告は、リーチ予告（低）と、該リーチ予告（低）よりも大当りに制御される割合が高いことを示唆するリーチ予告（高）とを含み、演出制御用ＣＰＵ１２０は、パターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）とパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）を、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して実行する（ステップＳ２９４）。一方、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）とパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには

、パターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）を、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行することが可能である（ステップＳ２９８）。このようにすることで、過度にリーチ予告が優先され設定示唆の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０９５７】

また、設定示唆は、設定示唆（低）と、該設定示唆（低）よりも高設定である可能性が高いことを示唆する設定示唆（高）とを含み、演出制御用ＣＰＵ１２０は、パターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）とパターンＰＴ－８～ＰＴ－９のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく設定示唆（高）を、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行する（ステップＳ２９８）。一方、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）とパターンＰＴ－８～ＰＴ－９のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）を、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して実行することが可能である（ステップＳ３０１）。よって、過度に設定示唆が優先されリーチ予告の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０９５８】

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

【０９５９】

実施例１では、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていればよい。すなわち、可変表示中演出は、図柄の可変表示期間中に実行される演出であって、リーチ予告は当該可変表示結果が大当りとなる可能性を示唆するものであるのに対し、設定示唆は少なくとも営業期間中において変更されるものではない設定値が何れであるかを示唆するものである。また、遊技場にとって、設定示唆が頻出して設定値が何れであるかを遊技者が容易に推測できることは好ましくない。よって、スーパーリーチ変動パターンで、かつ、設定値が高設定であるときに可変表示中演出を実行する場合、遊技者にとってはいずれが示唆されても好ましいが、設定値については別のタイミングでも示唆できるものであるのに対し、大当りの示唆は当該可変表示中にしかできないため、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で出現する方が遊技者にとって好ましい。

【０９６０】

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

【０９６１】

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

【０９６２】

また、本実施例１においては、リーチ予告の抽選と設定示唆の抽選とが別個に実行され、かつ、リーチ予告の抽選が設定示唆の抽選よりも優先して（先に）実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなれば、設定示唆の抽選がリーチ予告の抽選より先に行われてもよく、順序は任意である。また、演出種別決定用テーブルＡ，Ｂにおける判定値数は、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていれば、図５９－４（Ａ）（Ｂ）に記載のものに限定されるものではない。

【０９６３】

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

【０９６４】

なお、本実施例１において、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合とは、例えば、一の可変表示の表示結果についての示唆が可能なタイミングであって、かつ、パチンコ遊技機１に設定されている設定値の示唆が可能なタイミングであれば、種々のタイミングであってもよい。詳しくは、リーチ予告にて当該可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、当該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能であり、また、保留記憶に対応する可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでの複数の可変表示にわたる期間及び該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能である。また、設定示唆については、営業期間中において変更されることはないので、一の営業期間中における任意のタイミングで設定示唆を実行可能である。

【０９６５】

また、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合にリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能であるとは、リーチ予告の抽選を設定示唆の抽選よりも優先して実行すること、パターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告の実行をパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆の実行よりも先に決定すること、パターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告をパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行することを含む。なお、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で実行するとは、リーチ予告を１００％の割合で実行し、設定示唆を実行しない、つまり、リーチ予告の実行割合が１００％の場合を含む。

【０９６６】

また、前記実施例１においては、破壊されたパラグライダーの個数によって大当りまたは設定値の可能性が示唆される、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果が有利状態示唆結果または設定示唆結果のいずれかとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果として有利状態示唆結果及び設定示唆結果の双方を含むようにしてもよい。

【０９６７】

すなわち、前記実施例１では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間に対応する期間を有しない）別個の演出としてもよい（具体的には、リーチ予告はキャラクタを用いた示唆、設定示唆はパラグライダーによる示唆とするなど）。そして、これら演出態様が異なるリーチ予告と設定示唆とを同一期間（同一タイミング）において一緒に実行する場合でも、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにしてもよい。

【０９６８】
（実施例１の変形例１）
次に、演出実施例Ａの実施例１における変形例１について、図５９－７に基づいて説明する。図５９－７は、（Ａ）は変形例１としての可変表示中演出決定処理を示すフローチャート、（Ｂ）はリーチ予告と設定示唆の実行割合を示す図である。
【０９６９】
前記実施例１では、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行うことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告と設定示唆の抽選を一の演出種別判定テーブルＣ（図示略）を用いて行うようにしてもよい。
【０９７０】
具体的には、図５９－７（Ａ）に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップＳ３１１）。次いで、演出種別決定用乱数を抽出するとともに、演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブルＣ（図示略）を用いて、可変表示中演出（リーチ予告・設定示唆）の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告または設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（ステップＳ３１２）。
【０９７１】
演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブルＣ（図示略）は、特に図示しないが、変動パターンの種別及び設定値数に応じて演出パターンＰＴ－１～ＰＴ－９の決定割合が設定されている。つまり、変動パターンの種別及び設定値１～６に応じて演出パターンＰＴ－１～ＰＴ－９の決定割合は各々異なるが、図５９－７（Ｂ）に示すリーチ予告と設定示唆の実行割合の傾向図に示すように、全体としては、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で（優先して）決定される、つまり、リーチ予告、設定示唆、非実行の順に決定割合が高くなるように設定されていることが好ましい（例えば、リーチ予告を５０％、設定示唆を４０％、非実行を１０％の割合で決定する）。
【０９７２】
また、例えば、変動パターンがスーパーリーチである場合は、リーチ予告（高）をリーチ予告（低）よりも高い割合（例えば、リーチ予告（高）を４０％、リーチ予告（低）を１０％）で決定することが好ましい。また、設定値が高設定値５，６である場合は、設定示唆（高）を設定示唆（低）よりも高い割合（例えば、設定示唆（高）を３５％、設定示唆（低）を５％）で決定することが好ましい。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターンＰＴ１～ＰＴ－９のいずれかに基づく演出の実行を決定すればよい。
【０９７３】
また、前記実施例１及び変形例１では、リーチ予告と設定示唆の実行割合を、変動パターン及び設定値に基づいて決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンと設定値及び可変表示結果に応じてリーチ予告と設定示唆の実行割合が異なるようにしてもよい。詳しくは、変動パターンがスーパーリーチとノーマルリーチ変動パターンのいずれであっても、大当りになるときは、はずれとなるときよりも高い割合でリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するようにすることが好ましい。
【０９７４】
また、前記実施例１及び変形例１では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出の演出結果が、有利状態示唆結果となるとともに設定示唆結果ともなる特定結果となる特定演出を実行可能としてもよい。
【０９７５】
なお、特定演出としては、例えば、大当り及び最高設定（設定値６）の双方を示唆する

特定画像（例えば、図５９－５に示すように、パラグライダーの画像Ｚ１を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像を表示するなど）を表示したり、パラグライダーの表示態様（例えば、色、大きさ、移動速度、軌道など）を通常態様とは異なる態様とした画像等を表示したり、背景色を異ならせたり、エフェクト画像を表示したりするものであってもよい。あるいは、パラグライダーの画像表示に合わせて特殊効果音を出力したり、特殊な発光態様で発光体を発光させたりするものでもよい。

【０９７６】

また、前記実施例１及び変形例１では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなるとき、つまり、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出においてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能とする一方で、リーチ予告と設定示唆とを、可変表示中演出とは異なる演出タイミングにて各々単独で実行可能としてもよい。

【０９７７】

具体的には、例えば、図５９－５にて示したリーチ予告とは異なる態様のリーチ予告（例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告など）を、可変表示中演出とは異なる演出タイミングで実行可能とする一方で、図５９－５にて示した設定示唆とは異なる態様の設定示唆（例えば、大当りのエンディング画像など）を、可変表示中演出とは異なるタイミング（例えば、大当りの終了後など）で実行可能としてもよい。

【０９７８】

（実施例２）

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

【０９７９】

例えば、実施例２として図５９－８（Ａ）に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

【０９８０】

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

【０９８１】

また、本実施例２では、前述した可変表示中演出決定処理において、図５９－８（Ｂ）に示す可変表示中演出実行決定テーブルを用いて可変表示中演出の実行の有無を変動パターンに応じた異なる割合にて決定する。具体的には、図５９－８（Ｂ）に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、１００個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち４０個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、６０個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。また、変動パターンがスーパーリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、１００個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち６０個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、４０個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。

【０９８２】

なお、本実施例２において可変表示中演出の実行が決定された場合は、図５９－８（Ａ）に示す第１期間と第２期間の両方で可変表示中演出を実行する。

【０９８３】

変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合に可変表示中演出の実行が決定された場合は、図５９－９（Ａ）及び図５９－９（Ｂ）に示すように、第１期間にて

実行する可変表示中演出と第２期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ異なる割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。なお、同一期間においては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず設定示唆とリーチ予告との実行割合は同一に設定されている。

【０９８４】

具体的には、図５９－１０に示すように、変動パターンがノーマルリーチであるときに可変表示中演出の実行が決定された場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず６０％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－７（設定示唆（低）または設定示唆（高））のいずれかに決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９（期待度（低）または期待度（高））に決定する。また、図５９－１１に示すように、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず４０％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－７（設定示唆（低）または設定示唆（高））のいずれかに決定し、６０％の割合でパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９（期待度（低）または期待度（高））に決定する。

【０９８５】

ここで、図５９－１０及び図５９－１１に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合について注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５９％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、１％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３８％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０９８６】

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

【０９８７】

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

【０９８８】

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

【０９８９】

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

【０９９０】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５５％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３４％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、６％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０９９１】

また、図５９－１２及び図５９－１３に示すように、変動パターンがスーパーリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５９％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、１％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、１５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３８％の割合でパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれか｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【０９９２】

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

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

【０９９３】

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

【０９９４】

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

【０９９５】

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

【０９９６】

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

【０９９７】

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

【０９９８】

よって、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて有利状態示唆結果となるリーチ予告が実行され易くなるため、一の遊技結果、つまり、当該可変表示の可変表示結果が導出されるタイミングに近いタイミングで大当りに対する期待感を高めることができる。

【０９９９】

特に、図５９－１０～図５９－１３に示すように、第１期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（低）または設定示唆（高）｝が決定される割合がパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）｝の実行が決定される割合よりも高く設定されている一方で、第２期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）｝の実行が決定される割合がパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれか｛設定示唆（低）または設定示唆（高）｝が決定される割合よりも高く設定されている。

【１０００】

つまり、リーチ予告に対応するパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９は、第２期間において第１期間よりも高い割合で決定され、設定示唆に対応するパターンＰＴ－１～ＰＴ－７は、第２期間において第１期間よりも低い割合で決定されることで、第１期間では設定示唆がリーチ予告よりも高い割合で実行され、第２期間ではリーチ予告が設定示唆よりも高い割合で実行される。

【１００１】

このため、例えば、第１期間の可変表示中演出としてリーチ予告（高）が実行された後に、第２期間の可変表示中演出としてリーチ予告（低）が実行されること、つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてリーチ予告の期待度が低下するようにリーチ予告が実行されてしまうこと（所謂成り下がり）や、第１回目においてリーチ予告（高）が実行されることにより、当該可変表示がスーパーリーチになる可能性が高いことを遊技者がリーチ予告が２回実行される前に予測できてしまうことによって、当該可変表示がスーパーリーチであることに対する遊技者の期待感を低下させてしまうことを抑制できるようになっている。

【１００２】

また、本実施例２では、図５９－１０～図５９－１３に示すように、第１期間にて実行される可変表示中演出よりも第２期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターンＰＴ－５～パターンＰＴ－８のいずれか｛設定示唆（高）｝が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が実行されるにつれて可変表示中演出がパターンＰＴ－９にて実行され易くなるので、可変表示中演出がパターンＰＴ－５～パターンＰＴ－８にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【１００３】

なお、本実施例２では、可変表示中演出の実行を決定した場合は該可変表示中演出を第１期間と第２期間とで２回実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出の実行を決定した場合に、該可変表示中演出を３回以上実行してもよい。なお、このように可変表示中演出を３回以上実行する場合については、可変表示中演出を実行する毎にパターンＰＴ－９が決定され易くなるように演出種別の決定割合を設定することで、より長期間に亘って技者の期待感を持続させることができるようにしてもよい。

【１００４】

また、図５９－１０～図５９－１３に示すように、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでは、演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定示唆（低）または設定示唆（高）｝が決定される割合が異なっているため、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とで設定示唆が連続して実行され難くなっている。つまり、これら２回の可変表示中演出においてどちらも設定示唆が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

【１００５】

更に、図５９－１０～図５９－１３に示すように、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでは、演出種別としてパターンＰＴ－８やＰＴ－９｛リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）｝が決定される割合が異なっているため、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでリーチ予告が連続して実行され難くなっている。つまり、これら２回の可変表示中演出においてどちらもリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

【１００６】

また、本実施例２では、図５９－１０～図５９－１３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とでは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とでは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合を同一としてもよい。このようにすることで、第１期間と第２期間とで可変表示中演出が実行される場合、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行されることに対して第１期間と第２期間とで同じように遊技者を期待させることができる。

【１００７】

なお、本実施例２では、図５９－１０～図５９－１３に示すように、同一期間に実行される可変表示中予告演出であればパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、同一期間に実行される可変表示中予告演出において、可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合がパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっていてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて、第１期間や第２期間にて可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを防ぐことができる。

【１００８】

更に、本実施例２では、図５９－９～図５９－１３に示すように、第１期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターンＰＴ－１～パターンＰＴ－７のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一割合である６０％に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ９の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である４０％に設定されている。同様に第２期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターンＰＴ－１～パターンＰＴ－７のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一割合である４０％に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ９の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である６０％に設定されている。

【１００９】

このため、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～６のいずれかである場合で

あっても、第１期間に実行する可変表示中演出（１回目の可変表示中演出）では必ず６０％の割合で設定示唆が実行されるとともに４０％の割合でリーチ予告が実行され、第２期間に実行する可変表示中演出（２回目の可変表示中演出）では必ず４０％の割合で設定示唆が実行されるとともに６０％の割合でリーチ予告が実行されるため、遊技者に対して設定示唆が実行されることに対して同じように期待させることができる。

【１０１０】

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

【１０１１】

より詳しくは、一の可変表示の表示結果に関連してリーチ予告のみを単独で実行可能とする場合、設定示唆については、可変表示中以外のタイミング（例えば、大当り遊技状態のエンディングや可変表示を実行していないとき）にて単独で実行することが可能であるが、遊技者が遊技を行っているときに最も注目するのは可変表示の実行期間中である。よって、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出では、遊技者が最も注目する可変表示の実行期間において設定示唆を実行することが可能となるだけでなく、本実施例２のように、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とすることで、より設定示唆を実行する機会を増加させることができるだけでなく、上記したように第１期間にて第２期間よりも高い割合で実行すれば、大当りの変動パターンにおいてもリーチ予告の実行を阻害することなく、設定示唆とリーチ予告とをバランスよく実行することが可能となる。

【１０１２】

また、本実施例２では、可変表示中演出の実行を決定した場合、第１期間と第２期間のいずれにおいても、リーチ予告と設定示唆のいずれかが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１期間と第２期間のうち少なくとも一方において、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行しない非実行を決定するようにしてもよい。

【１０１３】

このように非実行を決定可能とした場合、設定示唆の実行割合を第１期間と第２期間とで同一に設定しても、リーチ予告の実行割合を第１期間と第２期間とで異ならせることができる。また、リーチ予告の実行割合を第１期間と第２期間とで同一に設定しても、設定示唆の実行割合を第１期間と第２期間とで異ならせることができる。

【１０１４】

（実施例３）

演出実施例Ａの実施例２では、一の可変表示中に可変表示中演出を２回実行可能とするとともに、同一回数の可変表示中演出であればパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行と設定示唆の実行とを同一割合にて決定する形態を例示した。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例３として図５９－１４（Ａ）及び図５９－１４（Ｂ）に示すように、一の可変表示中に可変表示中演出を２回実行可能とする場合については、同一回数の可変表示中演出であってもリーチ予告の実行と設定示唆の実行とをパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じた異なる割合にて決定してもよい。

【１０１５】

なお、可変表示中演出の実行が決定された場合は、図５９－１４（Ａ）及び図５９－１４（Ｂ）に示すように、第１期間にて実行する可変表示中演出と第２期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ同一の割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。

【１０１６】

ここで、図５９－１５及び図５９－１６に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、６４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、１％の割合でパターンＰ

Ｔ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、６３％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【１０１７】

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

【１０１８】

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

【１０１９】

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

【１０２０】

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

（高）｝に決定する。
【１０２１】
パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、６％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。
【１０２２】
また、図５９－１７及び図５９－１８に示すように、変動パターンがスーパーリーチである場合について注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、６４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、１％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、１７．５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、１７．５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、６３％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、３０％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。
【１０２３】
パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５８．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、１．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、２０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２０％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５７．８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、２．２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、３５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。
【１０２４】
パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５３．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、１．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、２２．５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２２．５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５２．５％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、２．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。
【１０２５】
パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４８％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パター

ンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、２５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、４７％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝のいずれかに決定し、３％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、４５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【１０２６】

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

【１０２７】

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

【１０２８】

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

【１０２９】

更に、第１期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合と第２期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合とが同一に設定されている。よって、リーチ予告が第１期間と第２期間のいずれで実行された場合でも、遊技者は有利状態示唆結果に対して同じように期待することができる。

【１０３０】

一方で、第１期間または第２期間で可変表示中演出を実行する場合において、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が第１設定値（例えば、設定値１）であるときと第２設定値（例えば、設定値６）であるときとで、演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定値示唆（高）｝が決定される割合が異なることで、第１設定値と第２設定値のいずれに設定されているかによって、第１期間または第２期間におけ

る設定示唆の出現状況が変わるため、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。
【１０３１】
　また、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が大きくなる毎に演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定値示唆（高）｝が決定される割合が減少し、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合が増加する。このため、パチンコ遊技機１に高設定値（例えば、５，６）が設定されている場合は、パチンコ遊技機１に低設定値（例えば１～４）が設定されている場合よりも設定示唆が実行され難くなるので、可変表示中演出を認識する遊技者によってパチンコ遊技機１に設定されている設定値が特定され難くなっている。
【１０３２】
　また、実施例２と同じく、実施例３においても第１期間にて実行される可変表示中演出よりも第２期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターンＰＴ－９｛設定示唆（高）｝が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告が実行され易くなるので、可変表示中演出がパターンＰＴ－９にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。
【１０３３】
　なお、本実施例３では、図５９－１４に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～６のいずれである場合でも、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定値示唆（高）｝が決定される割合が同一であるとともに、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が同一であっても、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでパターンＰＴ－１～ＰＴ－７｛設定値示唆（低）または設定値示唆（高）｝が決定される割合が異なっていてもよいし、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９｛リーチ予告（低）やリーチ予告（高）｝が決定される割合が異なっていてもよい。
【１０３４】
　なお、本実施例３では、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合にて設定示唆を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として異なる割合にて設定示唆を実行してもよい。このようにすることで、第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆が実行される割合（出現率）が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを抑制できる。
【１０３５】
　また、本実施例３では、図５９－１４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間に実行する可変表示中演出（１回目の可変表示中演出）や第２期間に実行する可変表示中演出（２回目の可変表示中演出）としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数において、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる割合にてリーチ予告を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間に実行する可変表示中演出（１回目の可変表示中演出）や第２期間に実行する可変表示中演出（２回目の可変表示中演出）としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数の可変表示中演出であれば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一割合にてリーチ予告を実行してもよい。このようにすることで、同一回数の可変表示中演出であれば、リーチ予告が実行される割合（出現状況）がパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて変化することがないので、第１期間で実行される可変表示中演出

と第２期間で実行される可変表示中演出とでリーチ予告が実行されることに対して遊技者を変わらず期待させることができる。

【１０３６】

（実施例４）

演出実施例Ａの実施例２及び実施例３では、一の可変表示中に可変表示中演出を２回実行可能であり、可変表示中演出の実行を決定した場合、第１期間と第２期間各々において変動パターン及び設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１期間については、変動パターンにかかわらず設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する一方で、第２期間については、変動パターンと設定値とに基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する、つまり、第１期間と第２期間のいずれで実行する演出を各々異なる判断基準で実行するかを決定するようにしてもよい。

【１０３７】

例えば、実施例４として図５９－１９に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とで可変表示中演出を実行可能とする。なお、非リーチや小当りの変動パターンは可変表示中演出を２回以上実行するには可変表示時間が短いので、本実施例４では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定している。

【１０３８】

また、本実施例４では、前述した可変表示中演出決定処理において、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合は、第１期間については設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定し、第２期間については変動パターンに基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。以下においては、本実施例４における可変表示中演出決定処理について、図５９－２０に基づいて説明する。

【１０３９】

図５９－２０に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンを特定する（ステップＳ３１１）。変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。次いで、特定した変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかを判定し（ステップＳ３１２）、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合は３１３に進み、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ以外の場合、つまり、非リーチまたは小当り変動パターンの場合は、可変表示中演出の対象外なので可変表示中演出決定処理を終了する。

【１０４０】

ステップＳ３１２において変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機１に設定されている現在の設定値を特定する（ステップＳ３１３）。次いで、ステップＳ３１３にて特定した設定値に基づいて、第１期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通）を用いて決定する（ステップＳ３１４）。

【１０４１】

図５９－２１（Ａ）に示すように、ステップＳ３１４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチで共通の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値１の場合、リーチ予告（低）の実行を４０％の割合で決定し、設定示唆を４０％の割合で決定し、非実行を１０％の割合で決定する。また、設定値６の場合、リーチ予告（低）の実行を４０％の割合で決定し、設定示唆を５５％の割合で決定し、非実行を５％の割合で決定する。なお、ここでは設定値２～５に対応する実行割合については省略するが、設定値が１～６のいずれであってもリーチ予告は共通

の実行割合にて決定し、設定示唆については、設定値が大きくなるほど設定示唆の実行割合及び設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定されている。

【１０４２】

具体的には、図５９－２２に示すように、第１期間における可変表示中演出種別決定割合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、２０％の割合で非実行を決定し、３９％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、１％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、４０％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定する。

【１０４３】

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

【１０４４】

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

【１０４５】

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

【１０４６】

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

【１０４７】

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

【１０４８】

図５９－２０に戻って、ステップＳ３１４において第１期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し（ステップＳ３１５）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のいずれか）をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶し（ステップＳ３１６）、第１期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（ステップＳ３１７）、ステップＳ３１８に進む。ステップＳ３１５において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合はステップＳ３１８に進む。

【１０４９】

次いで、ステップＳ３１８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチであるか否かを判定し（ステップＳ３１８）、ノーマルリーチであると判定し

た場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第２期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（ノーマルリーチ用）を用いて決定する（ステップＳ３１９）。

【１０５０】

図５９－２１（Ｂ）に示すように、ステップＳ３１９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値１の場合、リーチ予告（低）の実行を６０％の割合で決定し、設定示唆を３５％の割合で決定し、非実行を５％の割合で決定する。また、設定値６の場合、リーチ予告（低）の実行を６０％の割合で決定し、設定示唆を３５％の割合で決定し、非実行を５％の割合で決定する。なお、ここでは設定値２～５に対応する実行割合については省略するが、設定値が１～６のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

【１０５１】

具体的には、図５９－２３に示すように、第２期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてノーマルリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、５％の割合で非実行を決定し、３３％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、２％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【１０５２】

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

【１０５３】

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

【１０５４】

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

【１０５５】

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

【１０５６】

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

【１０５７】

また、ステップＳ３１８において変動パターンがノーマルリーチではない、つまり、スーパーリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第２期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（スーパーリーチ用）を用いて決定する（ステップＳ３２０）。

【１０５８】

図５９－２１（Ｃ）に示すように、ステップＳ３２０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値１及び設定値６の場合、リーチ予告（低）の実行を６０％の割合で決定し、設定示唆を４０％の割合で決定し、非実行を決定しない。なお、ここでは設定値２～５に対応する実行割合については省略するが、設定値が１～６のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

【１０５９】

具体的には、図５９－２３に示すように、第２期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてスーパーリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３６％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、４％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【１０６０】

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

【１０６１】

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

【１０６２】

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

【１０６３】

パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、第１期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３３．５％の割合でパターンＰＴ－１～パタ

ーンＰＴ－４｛設定示唆（低）｝に決定し、６．５％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８｛設定示唆（高）｝に決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８｛リーチ予告（低）｝に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９｛リーチ予告（高）｝に決定する。

【１０６４】

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

【１０６５】

図５９－２０に戻って、ステップＳ３１９またはステップＳ３２０において第２期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し（ステップＳ３２１）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターンＰＴ－１～ＰＴ－９のいずれか）をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶し（ステップＳ３２２）、第２期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（ステップＳ３２３）、可変表示中演出を終了する。ステップＳ３２１において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は可変表示中演出を終了する。

【１０６６】

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

【１０６７】

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

【１０６８】

また、第２期間におけるリーチ予告の実行割合は、第１期間におけるリーチ予告の実行割合よりも高くなっているので、第１期間と第２期間の双方でリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となることを抑制できる。しかしながら、図５９－２２～図５９－２４に示すように、各設定値について注目すると、第１期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合（４０％）にて決定し、第２期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合（６０％）にて決定するようになっている。このため、第１期間に実行する可変表示中演出と第２期間に実行する可変表示中演出とでは、それぞれパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず、リーチ予告の実行に対して同じように遊技者を注目させることができる。

【１０６９】

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

【１０７０】
さらに、第２期間において設定示唆の実行が決定された場合でも、第１期間において設定示唆の実行が決定された場合に比べて設定示唆（高）が実行されやすいため、スーパーリーチにて設定示唆が実行された場合でも、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。
【１０７１】
また、第１期間では、設定値１である場合はリーチ予告と設定示唆の実行を同一の割合で決定しているのに対し、設定値６である場合、つまり、設定値が１，２，３，４，５，６の順に高くなるほど設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定していることで、高設定であるほど設定示唆が出現しやすくなるので、遊技者が設定値を予測しやすくなる。
【１０７２】
なお、本実施例４では、図５９－２１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出（１回目の可変表示中演出）を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出（２回目の可変表示中演出）を実行する場合とで、リーチ予告の実行を異なる割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、リーチ予告の実行を同一割合にて決定してもよい。このようにすることで、１回目の可変表示中演出と２回目の可変表示中演出とでリーチ予告の実行に対して遊技者を同じように期待させることができる。
【１０７３】
また、本実施例４では、図５９－２１に示すように、同一回数の可変表示中演出であればパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、同一回数の可変表示中演出においては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じてリーチ予告の実行を異なる割合にて決定してもよい。このようにすることで、１回目の可変表示中演出と２回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことを抑えることができるので、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。
【１０７４】
（実施例２～４の変形例２）
演出実施例Ａの実施例２～４では、一の可変表示中に可変表示中演出を２回実行可能であるとともに、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とで可変表示中演出を実行可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一の可変表示中に可変表示中演出を３回以上実行可能としてもよい。また、これら複数回の可変表示中演出を、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を伴う変動パターンにおける飾り図柄の再変動に応じたタイミングで実行するようにしてもよい。
【１０７５】
例えば、変形例２として図５９－２５に示すように、非リーチ・小当り、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの変動パターン全てを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間であって、１回目の飾り図柄の仮停止前の第１期間と、該第１期間よりも後であって１回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第２期間と、該第２期間よりも後であって３回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第３期間とで可変表示中演出を実行可能とする。
【１０７６】
なお、本変形例２では、第１期間は１回目の飾り図柄の仮停止前に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１期間を１回目の飾り図柄の仮停

止における再可変表示に応じて実行し、第２期間を２回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第３期間を３回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行するようにしてもよい。

【１０７７】

本変形例２では、前述した可変表示中演出決定処理において、第１期間については、変動パターンがいずれであるかにかかわらず、パチンコ遊技機１に設定されている設定値１～６のうちいずれに設定されているかに応じて可変表示中演出の演出種別を決定し、第２期間及び第３期間については、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。

【１０７８】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１期間においては、変動パターンによらず設定示唆の実行を１００％の割合で決定する（リーチ予告の実行を決定しない）。なお、設定値が１、２、３、４、５、６の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第２期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を４０％の割合で決定し、設定示唆の実行を６０％の割合で決定する。なお、設定値が１、２、３、４、５、６の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第３期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を１００％の割合で決定し、設定示唆の実行を決定しない。なお、設定値が１、２、３、４、５、６の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。

【１０７９】

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

【１０８０】

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

【１０８１】

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

【１０８２】

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

【１０８３】

また、本変形例２では、大当り信頼度が最も低い第１期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定するため、設定示唆を

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

【１０８４】

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

【１０８５】

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

【１０８６】

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

【１０８７】

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

【１０８８】

また、実施例２～実施例４では、第１期間にて実行する可変表示中演出として、設定示唆の実行が決定される割合をリーチ予告が決定される割合よりも高くすることによって設定示唆の実行を優先して決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例１として図５９－２に示すように、第１期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によって設定示唆の実行を優先して決定してもよい。

【１０８９】

また、実施例２～実施例４では、第２期間にて実行する可変表示中演出として、リーチ予告の実行が決定される割合を設定示唆が決定される割合よりも高くすることによってリーチ予告の実行を優先して決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例１として図５９－２に示すように、第２期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によってリーチ予告の実行を優先して決定してもよい。

【１０９０】

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

【１０９１】

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

【１０９２】

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

【１０９３】

また、演出実施例Ａでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出において画像表示装置５の表示領域に表示したパラグライダーを示す複数の画像Ｚ１を、予め定められたタイミングにて、２７７の可変表示中演出決定処理にて決定した演出パターンＰＴ－１～ＰＴ－９に対応する個数の画像Ｚ１を破壊して落下することを示す画像Ｚ２に変化させる処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂ（またはスティックコントローラ３１Ａでもよい）の操作がプッシュセンサ３５Ｂにて検出された場合には、該操作に応じたタイミングで画像Ｚ２に変化させるようにしてもよい。

【１０９４】

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

【１０９５】

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

【１０９６】

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

【１０９７】

なお、プッシュボタン３１Ｂの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域に遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出が実行される画像表示装置５の表示領域に操作促進画像を表示せずに、例えば、可変表示中演出が実行され遊技者が注目する画像表示装置

５の表示領域とは異なる位置に設けられたプッシュボタン３１Ｂに内蔵またはその周囲に設けられた発光部などを発光させること等により操作促進演出を実行してもよい。このようにすることで、特定動作を知っている遊技者や発光に気が付いた遊技者のみがリーチ予告や設定示唆を見ることができるため、遊技の興趣が向上する。

【１０９８】

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

【１０９９】

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

【１１００】

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

【１１０１】

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

【１１０２】

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

【１１０３】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０が、複数の再生チャンネル（例えば、再生チャンネル０～３１）を有し、いずれかの再生チャンネルを使用してスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音

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

【１１０４】

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

【１１０５】

つまり、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、前記演出実施例Ａ１～４や変形例１、２で説明したように、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のうちいずれかとなる場合においてリーチ予告の実行割合を高めることだけでなく、演出結果が有利状態示唆結果及び設定示唆結果双方となる場合において、リーチ予告の表示、音、光といった演出態様が設定示唆の演出態様よりも優先されること等を含む。更に、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、リーチ予告が遊技者に対して与える演出効果が設定示唆が遊技者に対して与える演出効果より高まるように、実行割合、表示、音、光、可動体の動作といった演出態様を異ならせて実行することも含む。

【１１０６】

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

【１１０７】

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

【１１０８】

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

【１１０９】

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

【１１１０】

（パチンコ遊技機の演出実施例Ｂ）

次に、上述した第１の実施形態または第２の実施形態で説明した設定値を設定可能な設定機能を備えたパチンコ遊技機１において実行される演出実施例Ｂについて説明する。演出実施例Ｂでは、可変表示の実行中に表示結果が大当りとなること（大当り遊技状態に制御されることを）を予告・示唆する予告演出を実行可能であり、その出現率が適切に調整される。なお、演出実施例Ｂでは、説明を簡単にするために、設定値として１～３の３段階が設けられているものとする。

【１１１１】

予告演出は、可変表示を開始するときに、図８に示すステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において、表示結果が大当りとなるか否かに応じて実行の有無が決定される。設定変更可能なパチンコ遊技機１においては、設定値が大きい程、大当りとなる確率が高くなる。予告演出（特に大当りとなる信頼度の高い予告演出）は、表示結果が大当りとなる場合には実行されやすくなっているため、設定値によらず均等な割合で実行有無を決定すると、設定値が高い程予告演出の出現率、及び、信頼度が高くなる。なお、信頼度とは、この実施例では、大当り信頼度のことをいい、当該予告演出が実行された場合に大当りとなる割合のことをいう。

【１１１２】

そのため、設定値によるブレにより予告演出の出現率や信頼度が意図していたものと異なってしまったり、信頼度が変化して遊技者が困惑してしまうおそれがあった。そこで、演出実施例Ｂでは、設定値に応じて予告演出の実行割合を調整（変更）することで、予告演出の出現率、及び、信頼度の少なくとも一方を同一または略同一の範囲内に調整している。これにより、予告演出の出現率や信頼度を意図したものとすることができ、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。また、予告演出の実行頻度によりむやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。

【１１１３】

なお、予告演出の出現率、及び、信頼度の調整する場合において、小数点以下の割合を完全一致させることが困難な場合がある。そのため、演出実施例Ｂに係る発明は、予告演出の出現率や信頼度の同一とするもの加えて、略同一の範囲内に調整したものも含む。なお、略同一の範囲内であれば同一である場合と同様の効果を奏することができる。略同一の範囲内とは、予め定められた範囲内であればよく、所定の誤差範囲内（例えばプラスマイナス５％等）であったり、遊技者の体感的に予告演出の出現率や信頼度が同一と感じられるような実質同一の範囲内であってもよい。

【１１１４】

図６０－１は、演出実施例Ｂにおける予告演出として予告Ｘの実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。図６０－１（Ａ）は、予告Ｘの出現率、信頼度が未調整の場合の例を示している。この実施例では、設定値として「１」～「３」の３段階が設けられている。図６０－１（Ａ）に示すように、この実施例では、大当り確率ａは、設定値「１」の場合「１／３００」、設定値「２」の場合「１／２５０」、設定値「３」の場合「１／２００」となっている。そして、大当り時の予告Ｘの実行割合ｂは、設定値によらず「５０／１００」となっている。従って、予告Ｘが実行されて大当りとなる割合（全変動に占める割合）Ａ（＝大当り確率ａ×実行割合ｂ）は、設定値「１」の場合「１／６００」、設定値「２」の場合「１／５００」、設定値「３」の場合「１／４００」となっている。

【１１１５】

また、ハズレ確率ｃ（＝１－大当り確率ａ）は、設定値「１」の場合「２９９／３００」、設定値「２」の場合「２４９／２５０」、設定値「３」の場合「１９９／２００」となっている。そして、ハズレ時の予告Ｘの実行割合ｄは、「１／１００」となっている。従って、予告Ｘが実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合）Ｂ（＝ハズレ確率ｃ×実行割合ｄ）は、いずれの設定値でも約「１／１００」となっている。

【１１１６】

全変動における予告Ｘの出現率Ｃ（＝Ａ＋Ｂ）は、設定値「１」の場合「７／６００」、設定値「２」の場合「６／５００」、設定値「３」の場合「５／４００」となっている

。また、予告Ｘの信頼度Ｄ（＝Ａ／Ｃ）は、設定値「１」の場合「１／７」（約１４％）、設定値「２」の場合「１／６」（約１７％）、設定値「３」の場合「１／５」（２０％）となっている。

【１１１７】

このように、設定値によらず調整せずに予告演出（予告Ｘ）の実行割合を同一とした場合、高設定値程、予告演出の出現率及び信頼度が高くなる。特に、信頼度は設定値「２」の場合を基準とした場合、プラスマイナス３％程度の誤差が生じてしまう。

【１１１８】

図６０－１（Ｂ）は、予告Ｘの出現率、信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図６０－１（Ｂ）に示す例では、図６０－１（Ａ）に示す例とは異なり、大当り時の予告Ｘの実行割合ｂは、設定値「１」の場合「６０／１００」、設定値「２」の場合「５０／１００」、設定値「３」の場合「４０／１００」となっている。また、ハズレ時の予告Ｘの実行割合ｄは、設定値「１」の場合「３／２９９」、設定値「２」の場合「２．５／２４９」、設定値「３」の場合「２／１９９」となっている。

【１１１９】

このようにすることで、全変動における予告Ｘの出現率Ｃは、設定値によらず「６／５００」となる。また、予告Ｘの信頼度Ｄは、設定値によらず「１／６」となる。これにより、設定値に応じて予告演出の出現率や信頼度が変化してしまって意図しない割合となってしまうことを防止でき、好適に予告演出を実行できる。また、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【１１２０】

なお、この実施例では、予告演出として予告Ｘの出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整しているが、複数種類の予告演出のうち予告Ｘのような比較的高信頼度な予告演出や、目玉となる特別な予告演出（即ち一部の予告演出）についてはそのような調整を行い、他の予告演出については実行割合を調整せずに、設定値によって出現率や信頼度が変化するようにしてもよい。即ち、他の予告演出については設定値によらず同一の実行割合で実行するようにしてもよい。このようにすることで、全ての予告演出について出現率や信頼度を調整する場合に比べて、出現率や信頼度を調整する負担が発生することや、予告演出の実行有無を決定する処理負担の増大を防止できる。

【１１２１】

なお、図６０－１（Ｂ）に示す例では、ハズレ時の予告Ｘの実行割合ｄを異ならせているが、図６０－１（Ａ）に示すように同一とした場合でも、予告Ｘが実行されてハズレとなる割合Ｂは、いずれの設定値でも略同一である「１／１００」となり、予告Ｘの出現率Ｃも略同一（約１．１７％～１．２５％）となるため、ハズレ時の予告Ｘの実行割合ｄは設定値によらず同一としてもよい。

【１１２２】

この場合、大当り時の予告Ｘの実行割合ｂのみを調整することで、予告Ｘの出現率Ｃや信頼度Ｄを同一または略同一の範囲内とすることができる。このように、全変動においてほとんどの割合を占めるハズレ時の予告演出の実行割合を共通とすることで、ハズレの変動毎に設定値を判定して実行割合を異ならせる必要がなくなるので、予告演出を実行するための制御負担を軽減できる。

【１１２３】

図６０－１（Ｃ）は、予告Ｘの出現率を同一となるように調整した場合の例を示している。図６０－１（Ｃ）に示す例では、図６０－１（Ａ）に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Ｘの実行割合ｄは、設定値「１」の場合「２．５／２９９」、設定値「２」の場合「２／１４９」、設定値「３」の場合「１．５／１９９」となっている。大当り時の予告Ｘの実行割合ｂは、設定値によらず「５０／１００」のままである。

【１１２４】

このようにすることで、全変動における予告Ｘの出現率Ｃは、設定値によらず「６／５００」となる。このようにすることで、予告演出の実行頻度によって遊技者に違和感を与

えたり、むやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。また、大当りとなる場合の予告Ｘの占有率を共通とすることができ、大当り時の好適な出現率を維持することができる。

【１１２５】

なお、この場合、予告Ｘの出現率Ｃは、設定値によらず共通となるが、図６０－３（Ｃ）に示すように、予告Ｘの信頼度は設定値に応じて変化するようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Ｘの出現数が多くなる程、信頼度を推測することができ、設定値も推測することができるようになるため、パチンコ遊技機１の稼働率の向上を期待できる。なお、出現率を合わせることで、設定値に応じた信頼度が３０％～５０％というように比較的大きく（プラスマイナス１０％程度）変化するようにしてもよい。これにより、設定値をより推測しやすくなる。

【１１２６】

図６０－１（Ｄ）は、予告Ｘの信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図６０－１（Ｄ）に示す例では、図６０－１（Ａ）に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Ｘの実行割合ｄは、設定値「１」の場合「２．５／２９９」、設定値「２」の場合「２．５／２４９」、設定値「３」の場合「２．５／１９９」となっている。大当り時の予告Ｘの実行割合ｂは、設定値によらず「５０／１００」のままである。

【１１２７】

このようにすることで、予告Ｘの信頼度Ｄは、設定値によらず「１／６」となる。このようにすることで、予告Ｘにより設定値によらず同一の信頼度を報知することができる。また、大当りとなる場合の予告Ｘの占有率を共通とすることができ、大当り時の好適な出現率を維持することができる。

【１１２８】

なお、この場合、予告Ｘの信頼度Ｄは、設定値によらず共通となるが、図６０－３（Ｄ）に示すように、予告Ｘの出現率は設定値に応じて変化するようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Ｘの出現数が多くなる程、設定値も推測することができるようになるため、パチンコ遊技機１の稼働率の向上を期待できる。

【１１２９】

なお、図６０－１（Ｄ）では、ハズレ時の予告Ｘの実行割合を設定値に応じて異ならせることで、予告Ｘの信頼度を設定値によらず同一となるように調整していたが、ハズレ時の予告Ｘの実行割合を設定値によらず同一として、大当り時の予告Ｘの実行割合を設定値に応じて異ならせることで、予告Ｘの信頼度を設定値によらず同一となるように調整してもよい。このように、全変動においてほとんどの割合を占めるハズレ時の予告演出の実行割合を共通とすることで、ハズレの変動毎に設定値を判定して実行割合を異ならせる必要がなくなるので、予告演出を実行するための制御負担を軽減できる。

【１１３０】

図６０－１（Ａ）～（Ｄ）に示した大当り確率ａや、予告の実行割合ｂ、ｄの調整例は一例である。設定値によらず出現率Ｃと信頼度Ｄとの少なくともいずれかを同一（略同一）とするためには、設定値によらず出現率Ｃや信頼度Ｄが同一（略同一）となるように、予告の実行割合ｂ、ｄの少なくとも一方が設定値に応じて変更されていればよい。即ち、出現率Ｃを同一（略同一）とする場合には、設定値によらず出現率Ｃ＝ａ×ｂ＋（１－ａ）×ｄが同一（略同一）となるように予告の実行割合ｂ、ｄの少なくとも一方が調整されればよい。また、予告演出の信頼度Ｄを同一（略同一）とする場合には、設定値によらず予告演出の信頼度Ｄ＝（ａ×ｂ）／（ａ×ｂ＋（１－ａ）×ｄ）が同一（略同一）となるように予告の実行割合ｂ、ｄの少なくとも一方が調整されればよい。

【１１３１】

図６０－１に示した実行割合では、大当り種別に応じた実行割合は考慮されていなかったが、大当り種別が複数ある場合には、大当り種別に応じて予告演出（予告Ｘ）の実行割合を異ならせてもよい。例えば、大当り確率ａは、図６０－１に示したものと同一であり

、大当り種別として通常大当りと確変大当りとがあり、大当り時に均等割合（５０％）でいずれかの大当り種別となる場合について説明する。

【１１３２】

この場合、図６０－２（Ａ）に示すように、通常大当り確率ａ１と確変大当り確率ａ２は、それぞれ図６０－１の大当り確率ａの半分となる。そして、この例では、通常大当り時の予告Ｘの実行割合ｂ１は、設定値「１」の場合「６０／１００」、設定値「２」の場合「５０／１００」、設定値「３」の場合「４０／１００」となっている。従って、予告Ｘが実行されて通常大当りとなる割合（全変動に占める割合）Ａ１（＝通常大当り確率ａ１×実行割合ｂ１）は、設定値によらず「１／１０００」となっている。

【１１３３】

また、図６０－２（Ａ）に示すように、確変大当り時の予告Ｘの実行割合ｂ２は、設定値によらず５０／１００（未調整）となっている。従って、予告Ｘが実行されて確変大当りとなる割合（全変動に占める割合）Ａ２（＝確変大当り確率ａ２×実行割合ｂ２）は、設定値「１」の場合「１／１２００」、設定値「２」の場合「１／１０００」、設定値「３」の場合「１／８００」となっている。そして、予告Ｘが実行されて大当りとなる割合（全変動に占める割合）Ａ（＝Ａ１＋Ａ２）は、設定値「１」の場合「４４／２４０００」、設定値「２」の場合「４８／２４０００」、設定値「３」の場合「５４／２４０００」となっている。

【１１３４】

そして、図６０－２（Ｂ）に示すように、ハズレ時の予告Ｘの実行割合ｄは、設定値「１」の場合「１９６／（２９９×８０）」、設定値「２」の場合「１９２／（２４９×９６）」、設定値「３」の場合「１８６／（１９９×１２０）」となっている。従って、予告Ｘが実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合）は、設定値「１」の場合「１９６／２４０００」、設定値「２」の場合「１９２／２４０００」、設定値「３」の場合「１８６／２４０００」となっている。

【１１３５】

以上の結果、図６０－２（Ｄ）に示すように、全変動における予告Ｘの出現率Ｃ（＝Ａ＋Ｂ）は、設定値によらず「１／１００」となっている。このように、大当り種別が複数ある場合に、大当り種別毎に、予告演出の実行割合を異ならせることで、設定値によらず予告演出の出現率を同一または略同一の範囲内に調整するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の実行割合を同一または略同一の範囲内としつつ、予告演出が実行された場合、設定値によっていずれの大当り種別となるかの割合が異なるので、設定値によって予告演出が実行されたことで特定の大当り（例えば確変大当り）となることを期待するようになる。

【１１３６】

なお、図６０－２に示す例では、通常大当り時の予告Ｘの実行割合を異ならせることで、予告Ｘの出現率を同一（略同一）に調整していたが、他の大当り種別やハズレ時の実行割合を異ならせることで、予告Ｘの出現率Ｃを同一（略同一）に調整してもよい。即ち、予告Ｘの出現率Ｃ＝ａ１×ｂ１＋ａ２×ｂ２＋ｃ×ｄが同一（略同一）となるように予告の実行割合ｂ１、ｂ２の少なくともいずれかとｄが調整されればよい。

【１１３７】

また、大当り種別に応じて予告Ｘの実行割合を異ならせることで、予告Ｘの信頼度Ｄを同一（略同一）としてもよい。この場合には、設定値によらず予告演出の信頼度Ｄ＝（ａ１×ｂ１＋ａ２×ｂ２）／（ａ１×ｂ１＋ａ２×ｂ２＋（（１－ａ１－ａ２）×ｄ）が同一（略同一）となるように予告の実行割合ｂ１、ｂ２の少なくともいずれかとｄが調整されればよい。このようにすることで、予告演出の信頼度を同一または略同一の範囲内としつつ、予告演出が実行された場合、設定値によっていずれの大当り種別となるかの割合が異なるので、設定値によって予告演出が実行されたことで特定の大当り（例えば確変大当り）となることを期待するようになる。

【１１３８】

また、予告演出のうち一部の予告演出については、特定の大当り種別の実行割合は設定値によらず同一の実行割合で実行するようにしてもよい。例えば、大当り種別として通常大当りと確変大当り（大当り種別の振分５０％）とがあり、予告演出として、確変大当りとなることを報知する予告Ｙを実行するようにしてもよい。この場合、図６０－３に示すように、通常大当りやハズレとなる場合には、設定値によらず予告Ｙの実行割合は０／１００（０％）となる。一方、確変大当り時の予告Ｙの実行割合ｂ２は、設定値「１」の場合「６０／１００」、設定値「２」の場合「５０／１００」、設定値「３」の場合「４０／１００」となっている。大当り確率は、図６０－１に示した例と同様である。従って、全変動の予告Ｙの出現率は、設定値によらず「１／１０００」となっている。このようにすることで、確変大当り時には確変大当りとなることを報知する予告Ｙを設定値によらず同じ出現率で実行できる。また、設定値によらず確変大当りとなることを予告できる。また、通常大当りのときには、設定値によらず予告Ｙを実行しないので、処理負担が軽減できる。なお、図示していないが、予告Ｙは確変大当り時にしか実行されないため、信頼度は１００％となる。

【１１３９】

確変大当りとなることを予告する予告演出をハズレのときに実行するようにしてもよい。例えば、予告演出として、確変大当りとなることを予告する予告Ｚを実行する場合、図６０－４に示すように、通常大当りとなる場合には、設定値によらず予告Ｚの実行割合は０／１００（０％）となる。一方、確変大当り時の予告Ｚの実行割合ｂ２は、図６０－３に示した予告Ｙの実行割合と同一であり、予告Ｚが実行されて大当りとなる割合は、設定値によらず「１／１０００」となっている。そして、ハズレ時の予告Ｚの実行割合ｄは、設定値「１」の場合「３／２９９０」、設定値「２」の場合「２．５／２４９０」、設定値「３」の場合「２／１９９０」となっている。予告Ｙが実行されてハズレとなる割合Ｂは、いずれの設定値でも「１／１０００」となっている。

【１１４０】

このようにすることで、全変動における予告Ｚの出現率Ｃは、設定値によらず「２／１０００」となる。また、予告Ｚの信頼度Ｄは、設定値によらず「１／２」となる。これにより、設定値に応じて予告Ｚの出現率や信頼度が変化してしまって意図しない割合となってしまうことを防止でき、大当りとなった場合には確変大当りとなることを予告する予告Ｚを好適に実行できる。また、通常大当りのときには、設定値によらず予告Ｚを実行しないので、処理負担が軽減できる。なお、予告Ｚの出現率と信頼度のうちのいずれかが設定値によって異なるようにしてもよい。

【１１４１】

続いて、演出実施例Ｂにおける予告演出の演出動作例を説明する。図６０－５（Ａ）の下側矢印は、画像表示装置５の「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可変表示が実行されていることを示している。予告演出として予告Ｘを実行することが決定された場合、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの実行中に、図６０－５（Ｂ）に示すようなキャラクタ画像ＣＨαが「チャンス」というセリフを発する予告Ｘが実行される。これにより、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。特に、信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内に調整されている場合には、設定値を意識することなく、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。

【１１４２】

その後、図６０－５（Ｃ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに７の数字を示す飾り図柄が停止してリーチが成立する。そして、図６０－５（Ｄ）に示すように、「スーパーリーチ！」という文字が表示されて、例えば、図６０－５（Ｅ）に示すように、キャラクタが対決するスーパーリーチのリーチ演出が開始される。スーパーリーチのリーチ演出中、例えば、図６０－５（Ｅ）に示すように、飾り図柄の可変表示は画像表示装置５の右下部分で縮小して実行される。

【１１４３】

そして、例えば、可変表示の表示結果が導出表示される直前に、図６０－５（Ｆ）に示すように、キャラクタ画像ＣＨβが「確変！？」というセリフを発する予告Ｙまたは予告Ｚが実行される。これにより、遊技者は確変大当りとなることを期待するようになる。特に、予告Ｙであった場合は、確変大当りとなることが確定するので、興趣が向上する。

【１１４４】

なお、予告Ｙと予告Ｚとの双方を実行可能とする場合には、共に確変大当りとなることを予告・示唆する演出であるが、遊技者が判別可能なように、セリフの表示色やセリフ内容といった一部の演出態様を異ならせることが好ましい。

【１１４５】

その後、表示結果が大当りである場合には、図６０－５（Ｇ）に示すように、味方のキャラクタが勝利した旨が表示され、図６０－５（Ｈ）に示すように、大当り組合せとなる飾り図柄が導出表示される。なお、図６０－５に示した予告演出の演出態様は一例であり、大当りとなるや確変大当りとなることを示唆・予告できる演出であれば任意の演出態様でよい。

【１１４６】

（演出実施例Ｂの変形例）

上記した演出実施例Ｂは、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記演出実施例Ｂで説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、演出実施例Ａ等の他の特徴を適宜組み合わせてもよい。

【１１４７】

演出実施例Ｂでは設定値として１～３の３段階が設けられていたが、設定値は２段階以下や４段階以上（例えば６段階）であってもよい。また、設定値は大きい値である程遊技者にとって有利な大当り確率となっていたが、設定値は小さい値である程遊技者にとって有利な大当り確率となっていてもよい。また、図６０－１等に示した設定値に応じた大当り確率も一例であり、設定値に応じた段階的な大当り確率となっていればよい。

【１１４８】

演出実施例Ｂでは、全ての設定値（設定値１～３）の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるように、予告演出の実行割合を設定値に応じて変更（調整）するようにしていたが、複数種類の設定値のうち、一部の設定値の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようしてもよい。例えば、第１設定値（例えば設定値１）と第２設定値（例えば設定値２）との予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようしてもよい。また、設定値が６段階である場合に、第１設定値群（例えば設定値１～３）の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようして、第２設定値群（例えば設定値４～６）の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようしてもよい。

【１１４９】

演出実施例Ｂでは、特定演出として、少なくとも一部の予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内となるようにしていたが、特定演出は有利状態に制御されることを示唆する他の演出であってもよい。例えば、演出制御基板１２の側でリーチ演出の種類や擬似連回数を決定する場合には、設定値に応じてリーチ演出の種類や擬似連回数の決定割合を異ならせることで、設定値によらず各リーチ演出の出現率や信頼度、各擬似連回数の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように制御されればよい。

【１１５０】

また、予告演出の実行有無を決定する際に、設定値毎に異なる実行割合が割り当てられたテーブルを使用して、予告演出の実行有無を決定してもよいし、予告演出を決定するための基準となるテーブルを設けて、当該テーブルに設定値に応じたパラメータにより演算して設定値に応じたテーブルを生成し、生成したテーブルを使用して予告演出の実行有無を決定してもよい。

【１１５１】
図６０－１～図６０－４で示した予告演出の実行割合、出現率、信頼度は一例であり、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。また、予告演出として、演出実施例Ｂに示した予告演出以外の他の予告演出が実行可能であってもよい。そのような他の予告演出においても、設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにしてもよいし、他の予告演出の一部または全部においては設定値によらず同一の実行割合として出現率や信頼度は設定値に応じて変化するようにしてもよい。例えば、予告演出の内、比較的信頼度の高い予告演出については設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにして、比較的信頼度が低かったり出現率の高い予告演出については設定値によらず同一の実行割合としてもよい。このようにすることで、全部の予告演出について設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにする場合と比較して、予告演出の実行有無決定に関する制御負担を軽減することができる。
【１１５２】
また、複数種類の予告演出のうち特定の予告演出について、一部の設定値ではハズレとなる場合にも実行され、その他の設定値である場合ではハズレとなる場合には実行されない（あるいは実行されづらい）ようにしてもよい。例えば、高信頼度（例えば大当り確率９０％以上等）の特定の予告演出は、低設定値（例えば６段階の場合の１～３）の場合にはハズレ時に実行されず、高設定値（例えば６段階の場合の４～６）の場合にはハズレ時に実行され得るようにしてもよい。このようにすることで、当該特定の予告演出が実行されたにも関わらずハズレとなることで意外性のある演出が実行できるとともに、高設定値であることを示唆・報知することができる。
【１１５３】
図６０－１、図６０－２に示す図では、予告演出として予告Ｘの実行割合を示していたが、表示結果に応じて予告演出の実行有無を決定した後に、予告演出の種類（演出パターン）を決定するようにしてもよい。この場合において、予告演出の種類を決定する際にも各予告演出の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように、各予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせてもよい。
【１１５４】
演出実施例Ｂでは、ハズレ時の変動パターンによらず予告の実行有無が決定されるようになっていたが、ハズレ時に変動パターン（リーチの有無や種類、擬似連の有無や回数）に応じて、予告演出の実行割合を異ならせてもよい。
【１１５５】
演出実施例Ｂでは、確変状態における大当り確率は考慮されていなかったが、確変状態においても、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。また、遊技状態に応じて、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、大当りとなる確率が高く、予告演出も実行されやすい確変状態（高確状態）においては、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整して、通常状態（低確状態）ではそのような調整をしないようにしてもよい。また、異なる遊技状態間で、予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度が異なっていてもよいし、同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで背景を共通する等により見分けが付かないようにした場合、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度を同一または略同一範囲内に調整してもよい。さらに、設定値によらず予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度を同一または略同一範囲内に調整してもよい。このようにすることで、予告演出の出現率や信頼度により見た目状見分けの付かない遊技状態を認識されてしまうことを防止できる。
【１１５６】
演出実施例Ｂでは、大当り種別として通常大当りと確変大当りとがある場合において、大当り種別に応じて、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整するようになっていた。大当り種別の相違は、大当りのラウンド数の大小であっ

たり、大当り遊技状態に制御される時短状態や確変状態の長さの相違であってもよい。
【１１５７】
表示結果として小当りを設け、小当りとなる場合にも予告演出を実行する場合、演出実施例Ｂのように、大当り時、ハズレ時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることに加えて、小当り時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、当該予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、小当り遊技状態において開放する入賞口内に特定領域を設けて、小当り遊技状態において特定領域を通過したことに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技機においては、小当りとなることを予告する予告演出は大当りとなることの予告ともいえるため、小当りとなることを予告する予告演出について、出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。この場合において、設定値に応じて小当り確率を変化させる場合には、当該設定値に応じた小当り確率を考慮して予告演出の実行割合を変更することで、予告演出の出現率や信頼度を調整すればよい。具体的には、設定値に応じた大当り確率、小当り確率、ハズレ確率を考慮して、大当り時、小当り時、ハズレ時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、当該予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整すればよい。
【１１５８】
擬似連の複数回の変動の各々において、予告演出を実行可能である場合、擬似連の最終変動における予告演出についてのみ、出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。このようにすることで、擬似連の全ての変動について、出現率や信頼度を調整する場合に比べて、予告演出の設計に容易にでき処理負担も軽減できる。
【１１５９】
演出実施例Ｂでは、設定値によって変化するものは大当り確率だけであったが、演出制御基板１２の側で設定値に応じて、演出態様や演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、同じ変動パターンであっても設定値に基づいて異なるリーチ演出や擬似連等の可変表示中の演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出態様は演出の実行割合によって設定値を示唆することができる。
【１１６０】
（第３の実施形態）
次に、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に係る第３の実施形態について説明する。第３の実施形態では、コード容量を圧縮するための遊技制御用マイクロコンピュータ１００でのコマンド、およびその処理の特徴等について説明する。なお、第３の実施形態は、第１の実施形態（各変形例Ａ－Ｄを含む）及び第２の実施形態のパチンコ遊技機１の各々の構成に対して適用することができる。
【１１６１】
図６１－１は、主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００（図３参照）が用いるメモリ領域のアドレスマップの一例を示す。図６１－１に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が用いるメモリ領域は、ＲＯＭ１０１に割り当てられたメモリ領域（００００Ｈ～７ＦＦＦＨ）と、ＲＡＭ１０２に割り当てられたメモリ領域（Ｆ０００Ｈ～ＦＦＦＦＨ）と、を含む。
【１１６２】
ＲＯＭ１０１のメモリ領域は、コード領域（領域内）、データ領域、コード領域（領域外）を含み、それぞれの領域の間には、未使用領域が含まれている。コード領域（領域内）は、遊技の進行に係わる遊技プログラムを含む領域内プログラムが記憶される領域内プログラム領域である。データ領域は、領域内プログラムが用いる遊技データが記憶される遊技データ領域であり、特定アドレス（１０００Ｈ）から始まる領域に、遊技の進行に応じて用いられる複数のテーブル形式のデータが記憶されている。コード領域（領域外）は、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムを含む領域外プログラムが記憶される領域外プログラム領域である。
【１１６３】

なお、遊技の進行とは、遊技を構成する一連のプロセスを進行させることであり、パチンコ遊技機１において、大当り抽選のための大当り判定値の読み出しや、変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルの参照や、大入賞口の開閉テーブルの参照等の処理を進行させることが挙げられる。したがって、パチンコ遊技機１において遊技が進行する際には、遊技の進行に係ることで用いられるコード領域（領域内）及びデータ領域は、遊技の進行に係わらずに用いられるコード領域（領域外）に比べて、使用頻度が高い領域となる。

【１１６４】

遊技の進行に係わるコード領域（領域内）と、遊技の進行に係わらないコード領域（領域外）とはそれぞれ別個に割り当てられているとともに、コード領域（領域外）は、ＲＯＭ１０１の記憶領域において後方に割り当てられ、手前の領域に少なくとも１６バイト以上の未使用領域が割り当てられている。そのため、遊技の進行に係わるコード領域（領域内）と、遊技の進行に係わらないコード領域（領域外）とを記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

【１１６５】

なお、上述の記憶領域の前後とは、記憶領域に割り当てられたアドレス値の大小関係であり、アドレスが小さい方が前方となり、アドレスが大きい方が後方となる。このため、一の記憶領域よりも後方に割り当てられた記憶領域とは、一の記憶領域よりもアドレス値が大きい記憶領域が該当し、一の記憶領域よりも前方に割り当てられた記憶領域とは、一の記憶領域よりもアドレス値が小さい記憶領域が該当する。

【１１６６】

ＲＡＭ１０２のメモリ領域は、ワークとして使用可能な内蔵ＲＡＭ領域（Ｆ０００Ｈ～Ｆ４００Ｈ）と、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に搭載されている各機能を制御するためのレジスタ群が格納される内蔵レジスタ領域（ＦＥ００Ｈ～ＦＥＢＦＨ）と、アクセスが禁止される未使用領域（Ｆ４０１Ｈ～ＦＤＦＦＨ、ＦＥＣ０Ｈ～ＦＦＦＦＨ）と、を含む。

【１１６７】

なお、領域内プログラムは、例えば、大当り抽選の判定値の読み出し、変動パターン決定用テーブルの参照、大入賞口の開閉テーブルの参照、電断処理（電断発生時に、電断前の状態に復帰させるための処理）、各種エラー処理等の処理プログラムを含む。また、領域外プログラムは、例えば、試験信号出力処理（遊技の結果に関連して発生する試験信号を出力する処理）、表示モニタ２９の表示処理等の処理プログラムを含む。

【１１６８】

（初期設定処理）

次に、第３の実施形態における初期設定の詳細処理について説明する。第３の実施形態では、基本説明において説明した初期設定（図４のステップＳ２参照）において、図６１－２に示す初期設定処理を行う。

【１１６９】

図６１－２に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、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）のレジスタを設定し（ステップＳ２Ａ）、ＲＡＭ１０２へのアクセスを許可し（ステップＳ２Ｂ）、特定アドレスをポインタ設定して（ステップＳ２Ｃ）、スタックポインタを初期化する（ステップＳ２Ｄ）。ここで、特定アドレスは、後述するＬＤＴ命令に用いるアドレスであり、初期設定処理（すなわち電源投入時）のステップＳ２Ｃの処理でポインタ設定しておくことで、ＬＤＴ命令においては当該特定アドレスからの相対値のみでアドレスを指定することが可能となる。

【１１７０】

なお、上記した初期設定処理は、第１の実施形態において説明した初期設定（図２９のステップＳａ００２参照）に適用することもできる。

【１１７１】

（特定命令処理）
次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が実行する特定命令処理について説明する。特定命令処理は、遊技の進行に係わるプログラムを実行する際に、特に使用頻度の高いプログラムを実行するときや、これに伴い使用頻度の高いデータが読み出されるときに実行される処理である。したがって、特定命令処理は、コード領域（領域内）に記憶された領域内プログラムで実行可能であり、コード領域（領域外）に記憶された領域外プログラムでは実行されない。使用頻度の高いプログラムとしては、大当り抽選のための大当り判定値の読み出しや、変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルの参照や、大入賞口の開閉テーブルの参照等の処理プログラムが挙げられるが、一例として、大当り判定値の読み出し処理として特定命令処理が実行される例について、図６１－３を参照して説明する。
【１１７２】
図６１－３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、大当り判定値の読み出し処理プログラム（遊技の進行に係るプログラム）の実行中にデータ領域（テーブル領域）に格納されている判定値（大当り判定値）を読み出す場合、そのデータが格納されているデータ領域の全てのアドレスを指定するのではなく、ＬＤＴ命令を用いることで特定アドレスからの相対値のみを指定する（ステップＳｘ１）。そして、ＣＰＵ１０３は、ポインタに設定された特定アドレスとＬＤＴ命令により指定した相対値とに基づいて大当り判定値が格納されたアドレスを特定し、大当り判定値を読み出す（ステップＳｘ２）。
【１１７３】
このように、第３の実施形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り判定値の読み出し処理プログラムの実行中にデータ領域（テーブル領域）に格納されている大当り判定値を読み出す場合、そのデータが格納されているデータ領域の全てのアドレスを指定するのではなく、特定アドレスからの相対値のみを指定して大当り判定値を読み出すＬＤＴ命令を用いることが可能である。以下に、図６１－４を参照して、このＬＤＴ命令についてさらに詳しく説明する。図６１－４（１）は、比較のために、ＬＤ命令を用いて大当り判定値を読み出す例を示す説明図であり、図６１－４（２）は、ＬＤＴ命令を用いて大当り判定値を読み出す例を示す説明図である。
【１１７４】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、データ領域に格納されたデータを読み出す命令として、通常（例えば、領域外プログラムや、使用頻度の低いプログラムを実行するときには）ＬＤ命令を用いる。ＬＤ命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納されたデータを指定されたレジスタに読み出す命令である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＬＤ命令により指定されたアドレスに格納されたデータを読み出し、ＬＤ命令により指定されたレジスタに読み出したデータを格納する。
【１１７５】
しかし、ＲＯＭ１０１に格納された遊技データのうち特に使用頻度の高い遊技データを、ＲＯＭ１０１のデータ領域から読み出す場合、ＬＤ命令では、毎回アドレスを指定する必要がある。具体的には、図６１－４（１）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り判定値の読み出し処理プログラムにおいて大当り判定値を取得する場合、ＬＤ命令を用いるとＲＯＭ１０１のアドレス１ｘｘｘＨを指定し、その判定値数をＨＬレジスタに格納する必要がある。このため、ＬＤ命令を用いた場合、ＲＯＭ１０１から判定値数を読み出す度に、３バイトの命令を処理する必要が生じる。なお、ＲＯＭ１０１のデータ領域には、特定アドレス１０００Ｈから始まる領域に、遊技の進行に応じて用いられる複数のテーブル形式のデータが記憶されている。
【１１７６】
そこで、第３の実施形態では、ＲＯＭ１０１に格納された遊技データのうち特に使用頻度の高い遊技データを、ＲＯＭ１０１のデータ領域から読み出すプログラムでは、ＬＤ命令に代えてＬＤＴ命令を用いる。ＬＤＴ命令では、遊技データが格納されたデータ領域の

先頭アドレスを特定アドレスとして予め設定してあるので、データ領域からデータを読み出す場合、特定アドレスからの相対値を指定するだけで済む。このため、ＬＤＴ命令を用いた場合、アドレスを指定してデータを読み出す通常のＬＤ命令に比較して少ないデータ量にて遊技データを読み出すことが可能となり、これらの遊技データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減し、コード容量を圧縮することができる。

【１１７７】

具体的には、図６１－４（２）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、電源投入時の初期設定処理のステップＳ２Ｃの処理（図６１－２参照）で特定アドレスとして、データ領域の先頭アドレス１０００Ｈを予めポインタ設定する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、他のプログラムに比べて使用頻度の高いプログラムの一例である大当り判定値の読み出し処理のプログラムにおいて大当り判定値を取得する場合、ＬＤ命令ではなくＬＤＴ命令を用いる。ＬＤＴ命令では、ＲＯＭ１０１のアドレス１ｘｘｘＨを指定せずに、特定アドレス１０００Ｈからの相対値（ｘｘｘＨ）を指定し、その大当り判定値をＨＬレジスタに格納する。ＬＤＴ命令を用いた場合、ＲＯＭ１０１から大当り判定値を読み出す度にアドレスを指定せずに相対値のみの指定で足りるので２バイトの命令を処理するだけで済む。そのため、ＬＤＴ命令を用いた場合、通常のＬＤ命令に比較して１バイト少ないデータ量にて遊技データを読み出すことが可能となり、これらの遊技データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減し、コード容量を圧縮することができる。

【１１７８】

なお、特定アドレスの設定は、遊技機１に対して電源が投入され電力供給が開始されたときに行うハードウェア的な自動設定のみでもよいし、ユーザプログラムの開始時に実行されるユーザプログラムによる設定のみでもよい。

【１１７９】

また、ＬＤＴ命令を用いるプログラムは、他のプログラムに比べて使用頻度の高いプログラムであり、前述では一例として大当り判定値の読み出し処理プログラムにおいて用いられるものとした。しかし、これに限られず、変動パターン決定用テーブルの参照、大入賞口の開閉テーブルの参照などの処理プログラムにＬＤＴ命令が用いられるものとしてもよい。また、例えば、変動（１ゲーム）ごとにデータ領域からデータを読み出すプログラムにＬＤＴ命令が用いられるものとしてもよい。また、ＬＤＴ命令は、スロットマシンに適用することもできる。例えば、スロットマシンにおいては、当選役の判定値数の読み出し、ＡＴの抽選、有利状態の移行判定値の読み出し、フリーズの判定値の読み出し、７セグ表示器の表示更新、リールの停止テーブルの参照などの処理プログラムにＬＤＴ命令を用いることができる。

【１１８０】

なお、上記では、ＬＤＴ命令は、領域内プログラムでは用いられるが、領域外プログラムでは用いられないように限定するものとした。しかし、これに限られず、ＬＤＴ命令は、領域内プログラムでも、領域外プログラムでも用いられるようにしてもよい。

【１１８１】

（複数の実施例の関連付けに係る説明）

以上のように、種々の実施形態（実施例及び変形例）について説明したが、各実施形態に係る構成は、他の実施形態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構成、あるいは、組み合わせられていない個別の構成について、他の実施形態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。

【１１８２】

例えば、変形例Ｃに係る構成（大当りフラグと小当りフラグとが共通の記憶領域に記憶される構成）及び／又は変形例Ｄに係る構成（タイマ更新処理を共通化する構成）を、変形例Ｂに係る構成（数値データを加工した特定コマンドを演出制御側で復元する構成）に組み合わせてもよい。このようにすることで、メイン側の容量の圧迫をより軽減すること

ができる。
【１１８３】
　また、変形例Ｃに係る構成（大当りフラグと小当りフラグとが共通の記憶領域に記憶される構成）を第２の実施形態の構成（設定機能を備え、かつＫＴ状態に制御可能なパチンコ遊技機１）に組み合わせてもよい。具体的には、設定機能を備え、かつＫＴ状態に制御可能なパチンコ遊技機１においては、設定機能を備えたことによりメイン側（主基板１１）の容量が圧迫されることに加えて、小当りの発生頻度が高くなる。このため、変形例Ｃに係る構成は、このような第２の実施形態のパチンコ遊技機１に適用することでより効果的となる。すなわち、設定機能を備えたことによりメイン側（主基板１１）の容量が圧迫され、かつ、小当りの発生頻度が高くても、その都度、大当りフラグとは別の小当りフラグをＬＤ（ロード）する必要が無いので、ＬＤ命令等を少なくすることができ、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１１８４】
　また、変形例Ｄに係る構成（タイマ更新処理を共通化する構成）を第２の実施形態の構成（設定機能を備え、かつＫＴ状態に制御可能なパチンコ遊技機１）に組み合わせてもよい。具体的には、設定機能を備え、かつＫＴ状態に制御可能なパチンコ遊技機１においては、設定機能を備えたことによりメイン側（主基板１１）の容量が圧迫されることに加えて、小当りの発生頻度が高くなる。このため、変形例Ｄに係る構成は、このような第２の実施形態のパチンコ遊技機１に適用することでより効果的となる。すなわち、設定機能を備えたことによりメイン側（主基板１１）の容量が圧迫され、かつ、小当りの発生頻度が高いことにより、小当りに関するサブルーチンの呼び出し頻度が高くても、当該サブルーチンで利用されるタイマ値は、１つのタイマ更新処理で更新されるので、処理の圧縮効率が高くなり、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１１８５】
　また、変形例Ｃの構成と変形例Ｄの構成を併せて、第１の実施形態または第２の実施形態の構成（設定機能を備えたパチンコ遊技機１）に組み合わせるものとしてもよい。このように、変形例Ｃと変形例Ｄを組み合わせることで、設定機能を備えることによりメイン側の容量が圧迫される遊技機において、その圧迫を軽減することができる。
【１１８６】
　また、第３の実施形態は、第１の実施形態（各変形例Ａ－Ｄを含む）及び第２の実施形態のパチンコ遊技機１の各々の構成に対して適用することができる。このため、設定機能を備えることによりメイン側の容量が圧迫される遊技機において、プログラムの無駄を削減し、コード容量を圧縮することができる。
【１１８７】
（本発明の課題解決手段等に関する説明）
　以上のように種々の実施形態について説明したが、上記で説明した実施形態には、以下に示す手段に記載の遊技機が含まれる。
【１１８８】
　手段Ａ１に記載の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
　前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
　前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を

実行する部分）と、
　前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
　を備え、
　前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
　前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
　前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
　前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１９及び図２０に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、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。
【１１８９】
　手段Ａ２の遊技機は、手段Ａ１に記載の遊技機であって、
　前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、
　前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理のステップＳ５５０の処理を実行する部分）、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値を、前記共通数値範囲に含まれる有利状態判定値とともに、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が一致するか否かを判定する有利状態判定値として設定する（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理のステップＳ５５６の処理において、ステップＳ５５０の処理にて読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットする部部分）
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、設定値に対応した有利状態判定値が、有利状態判定手段によって有利状態に制御するか否かが判定される毎に繰り返し設定されるので、不適切な有利状態判定値によって不適切な判定が行われてしまうことを防ぐことができる。
【１１９０】
　手段Ａ３の遊技機は、手段Ａ２に記載の遊技機であって、
　前記記憶手段は、前記有利状態判定手段によって前記記憶手段から読み出された設定値情報を判定使用済設定値情報として記憶可能であって（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理のステップＳ５６６の処理にて、ステップＳ５５０の処理においてした設定値を判定使用済設定値として更新記憶する部分）、
　前記記憶手段に記憶されている設定値情報が、前記有利状態判定手段による直前の判定において記憶された前記判定使用済設定値情報と同一であるか否かを、所定期間毎に照合可能な照合手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示すステップＳ５５２の処理において、ステップＳ５５０の処理において特定した設定値と判定使用済設定値を比較する部分）
を更に備える
ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な設定値情報によって不適切な有利状態判定値が設定されていることを特定できる。

【１１９１】

手段Ａ４の遊技機は、手段Ａ３に記載の遊技機であって、

前記照合手段は、前記所定期間として、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に照合を行う（例えば、図３９に示すように、ＣＰＵ１０３が可変表示を実行する毎にステップＳ５５２の処理を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定手段によって有利状態に制御するか否かが判定される毎に照合を行うので、不適切な有利状態判定値が設定されていることをより的確に特定できる。

【１１９２】

手段Ａ５の遊技機は、手段Ａ３または手段Ａ４に記載の遊技機であって、

前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に前記設定値情報が異常である旨のエラー報知を実行可能なエラー報知手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がエラー報知処理を実行することで画像表示装置５にエラーに応じた報知画像を表示する部分）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値情報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、異常な設定値情報の対処を迅速に行うことができる。

【１１９３】

手段Ａ６の遊技機は、手段Ａ５に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に遊技を不能な遊技不能状態に制御するとともに、前記設定値情報が異常である旨を示すエラー報知情報を前記エラー報知手段に対して出力し（例えば、図３９に示すように、ＣＰＵ１０３がステップＳ５５２の比較結果として設定値と判定使用済設定値とが一致しないと判定した場合に、ループ処理に移行する部分とステップＳ５５４の処理を実行して演出制御基板１２に対してエラー指定コマンドを送信する部分）、

前記エラー報知手段は、前記遊技制御手段により前記エラー報知情報が出力されたことにもとづいて前記エラー報知を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー報知処理において、ＣＰＵ１０３からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定し、エラー指定コマンドを受信した場合に該受信したエラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な設定値情報にもとづく判定によって不適切な遊技が実行されることを防ぐことができる。

【１１９４】

手段Ａ７の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ６のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを可変表示毎に判定し（例えば、図３９に示すように、ＣＰＵ１０３が可変表示を実行する毎に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部分）、

可変表示の実行条件が成立したときに前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３７に始動入賞判定処理においてステップＳ５１０の処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段による判定前に、前記有利状態に制御されることが判定されるか否かを保留記憶にもとづいて事前判定可能な事前判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３８に示す入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

を更に備え、

前記事前判定手段は、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定す

るための処理と共通の処理を実行することで前記事前判定を行う（例えば、ＣＰＵ１０３が入賞時乱数値判定処理においても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部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態判定手段と事前判定手段の処理の一部を共通化することができるので、処理負荷を低減することができる。
【１１９５】
手段Ａ８の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
を更に備え、
前記遊技制御手段は、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり（例えば、可変表示結果が小当りとなったことにもとづいて特図プロセスフラグの値を８”に更新し、小当り遊技状態に制御する部分）、
前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特殊基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値にかかわらず、３２７６７を小当り基準値として該３２７６７から３３０９４までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、
前記特殊状態判定手段は、前記設定手段にて設定されている設定値にかかわらず前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値により前記特殊状態に制御するか否かを判定するが、該判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値を設定する（例えば、図１９～図２２に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず３２７６７～３３０９４の範囲であり、変動特図が第２特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず３２７６７～３３４２１の範囲であるが、ＣＰＵ１０３は、可変表示を実行する際に必ず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セットして可変表示結果が小当たりとなるか否かを判定する部分）
ことを特徴としている。
この特徴よれば、特殊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とともに、有利状態判定手段が設定値情報から特定される設定値に対応した有利状態判定値を設定する場合にあっては、これら設定値情報から特定される設定値に対応する有利状態判定値や特殊状態判定値を設定する処理を共通化できるので、処理プログラムの容量も削減できる。
【１１９６】
手段Ａ９の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利状態に制御される確率が最も低い設定値については、前記有利状態判定値の非共通数値範囲が設定されていない（例えば、図１９～図２２に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていない部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者にとって最も不利な設定値については、共通数値範囲と非共

通数値範囲のうち共通数値範囲のみを対象として有利状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、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。
【１１９７】
手段Ａ１０の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ９のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１９及び図２０に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、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。
また、例えば、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、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。
【１１９８】
手段Ａ１１の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１０のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１９及び図２０に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

また、例えば、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、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。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の

最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が所定基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち所定基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、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。

【１１９９】

手段Ａ１２の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかに記載の遊技機であって、

第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定された場合に前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定された場合に前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第１共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第１共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第１共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第１共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第１基準値とは異なる第２基準値から連続した第２共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、（例えば、図１９に示すように、設定値にかかわらず、３２７６７を小当り基準値として

該３２７６７から３３０９４までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）

前記特殊状態判定手段は、第１識別情報の可変表示を実行するときには第１識別情報の可変表示に対応する第１特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図１９及び図２０に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる３２８個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第２識別情報の可変表示を実行するときには第２識別情報の可変表示に対応する第２特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図２１及び図２２に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる６５５個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

前記第１特殊状態判定値と前記第２特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第２基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１９～図２２に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は３２８個であり、変動特図が第２特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は６５５個であるが、変動特図にかからず小当り判定値の数値範囲は共通の値である３２７６７を小当り基準値として設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。

また、例えば、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、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。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第２基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第２基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊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。

【１２００】

手段Ａ１３の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１２のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を

実行する部分）と、
　前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
　前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
　を備え、
　前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
　前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第１共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
　前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第１共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
　前記第１共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、
　前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第１基準値とは異なる第２基準値から連続した第２共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず同一の数が設定されている（例えば、図１９及び図２０に示すように、小当りの数値範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合の大当り判定値の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第１特別図柄であれば常に３２７６７を小当り基準値として３２６７～３３０９４の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第２特別図柄であれば常に３２７６７を小当り基準値として３２６７～３３４２１の連続した数値範囲として設定されている部分）
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。
　特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊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。
　また、例えば、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、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。
　また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられて

いる場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第２基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、特殊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。

【１２０１】

手段Ａ１４の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１３のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利判定値と不利判定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第１共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第１共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第１共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９及び図２０に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第１基準値とは異なる第２基準値から連続した第２共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数が設定されている（例えば、図１９～図２２に示すように、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機１に設定値として６が設定されている場合の大当り判定値の数値範囲である１０２０～１３４６や１０２０～１６７４の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第１特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に３２７６７を小当り基準値として３２６７～３３０９４の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第２特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に３２７６７を小当り基準値として３２６７～３３４２１の連続した数値範囲として設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊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。

更に、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定値されている設定値にかかわらず特殊状態判定値の数値範囲として常に同一の数値範囲を特定すればよいので、特殊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。

また、例えば、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、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。

また、例えば、特殊状態判定値の第２共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の第２共通数値範囲が第２基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の第２共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、特殊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。

【１２０２】

手段Ａ１５の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１４のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複

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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値（１を除く２～６の値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図４５及び図４６に示すように、１０２０を大当り基準値として、１０２０～１２３７の範囲が大当り判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、
前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図４５及び図４６に示すように、設定値が２～６の場合において、６００００を基準値として、６００００～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に設定されている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負荷を軽減することができる。特に本発明では、有利状態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小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態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するとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とすることで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。
【１２０３】
手段Ａ１６の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１４のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値（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）に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値（１～６全ての値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、
前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図４５及び図４６に示すように、１０２０を大当り基準値として、１０２０～１２３７の範囲が大当り判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、
前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図４５及び図４６に示すように、設定値が２～６の場合において、６００００を基準値として、６００００～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に設定されている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負荷を軽減することができる。特に本発明では、有利状態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小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態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するとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とすることで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。
【１２０４】
手段Ａ１７の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１６のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定され

ている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、
前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の範囲から連続した範囲において同一の数が設定されている（例えば、図４３及び図４４に示すように、小当り判定値の数値範囲は、設定されている設定値にかかわらず、大当り判定値の数値範囲に連続して３２８個の判定値を含む数値範囲に設定されている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。
特に本発明においては、有利状態判定値の数値範囲と特殊状態判定値の数値範囲とが連続して設定されるので、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値や特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否かや特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態や特殊状態に制御することを判定する場合には、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最小値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否か、または、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最大値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否かを判定することによって有利状態または特殊状態に制御するか否かを一度に判定することができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。
【１２０５】
手段Ａ１８の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１７のいずれかに記載の遊技機であって、
第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊

技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第１共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第１共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
前記第１共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、
前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第１共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第１基準値とは異なる第２基準値から連続した第２共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、
前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値にかかわらず、３２７６７を小当り基準値として該３２７６７から３３０９４までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、
前記特殊状態判定手段は、第１識別情報の可変表示を実行するときには第１識別情報の可変表示に対応する第１特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図１９及び図２０に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる３２８個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第２識別情報の可変表示を実行するときには第２識別情報の可変表示に対応する第２特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図２１及び図２２に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる６５５個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

前記第１特殊状態判定値と前記第２特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第２基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図１９～図２２に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は３２８個であり、変動特図が第２特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は６５５個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機１に設定値として６が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である１０２０～１３４６の数値範囲とは異なる範囲において、３２７６７を小当り基準値として、変動特図が第１特別図柄である場合は３２７６７～３３０９４の数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄である場合は３２７６７～３３４２１の数値範囲に設定されている部分）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊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。

また、例えば、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、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。

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第２基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、特殊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。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が第１基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち第１基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、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。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第２基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第２基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊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。

【１２０６】

手段Ａ１９の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１８のいずれかに記載の遊技機であって、
第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第１共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
前記第１共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、
前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第１共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第１基準値とは異なる第２基準値から連続した第２共通数値範囲となるように同一の数が設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値にかかわらず、３２７６７を小当り基準値として該３２７６７から３３０９４までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、
前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別

状態であるかにかかわらず、前記第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９及び図２０に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数であり（例えば、図１９～図２２に示すように、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機１に設定値として６が設定されている場合の大当り判定値の数値範囲である１０２０～１３４６や１０２０～１６７４の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第１特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に３２７６７を小当り基準値として３２６７～３３０９４の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第２特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に３２７６７を小当り基準値として３２６７～３３４２１の連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、同一の数であり（例えば、図１９～図２２に示すように、小当りの数値範囲は、変動特図が第１特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に３２７６７を小当り基準値として３２６７～３３０９４の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第２特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に３２７６７を小当り基準値として３２６７～３３４２１の連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、第１識別情報の可変表示を実行するときには第１識別情報の可変表示に対応する第１特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図１９及び図２０に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる３２８個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第２識別情報の可変表示を実行するときには第２識別情報の可変表示に対応する第２特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図２１及び図２２に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる６５５個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

前記第１特殊状態判定値と前記第２特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第２基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図１９～図２２に示すように、変動特図が第１特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は３２８個であり、変動特図が第２特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は６５５個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機１に設定値として６が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である１０２０～１３４６の数値範囲とは異なる範囲において、３２７６７を小当り基準値として、変動特図が第１特別図柄である場合は３２７６７～３３０９４の数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄である場合は３２７６７～３３４２１の数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊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。

また、例えば、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値

範囲とが第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第１共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、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。

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第２基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、特殊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。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が所定基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち所定基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、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。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第２基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第２基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊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。

【１２０７】

手段Ａ２０の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１９のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ

１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第１共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第１共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値（１を除く２～６の値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
前記第１共通数値範囲は、第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、
前記非共通数値範囲は、前記第１共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第１基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図４５及び図４６に示すように、設定値が２～６の場合において、６００００を基準値として、６００００～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に設定されている部分）、
前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第１基準値及び前記特定基準値とは異なる第２基準値から連続した第２共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図４５及び図４６に示すように、小当り判定値の数値範囲が、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範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第１特別図柄であれば常に３２７６７～３３０９４の範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であれば常に３２６７～３３４２１の範囲に設定されている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。特に本発明では、常に同一の小当り判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、特殊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上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。
【１２０８】
手段Ａ２１の遊技機は、手段Ａ１～手段Ａ１９のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記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、１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の第１共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値（１～６全ての値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、
前記共通数値範囲は、第１基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１９に示すように、設定値が２の場合は、１０２０を大当り基準値として該１０２０から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である１２５３までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、
前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第１基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図４５及び図４６に示すように、設定値が２～６の場合において、６００００を基準値として、６００００～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に設定されている部分）、
前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第１基準値及び前記特定基準値とは異なる第２基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図４５及び図４６に示すように、小当り判定値の数値範囲が、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範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第１特別図柄であれば常に３２７６７～３３０９４の範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であれば常に３２６７～３３４２１の範囲に設定されている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊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。特に本発明では、常に同一の小当り判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、特殊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上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。
【１２０９】
手段Ｂ１の遊技機は、
遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記遊技制御手段から出力されたコマンドに基づいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
乱数値（例えば、ＭＲ１～ＭＲ３）を抽出する抽出手段（例えば、図６のＳ１０１）とを備え、
前記遊技制御手段は、

前記抽出手段から抽出された前記乱数値に基づいて可変表示を実行可能であり（例えば、図６のＳ１１２）、
前記乱数値を加工した（例えば、図４９のステップＳｃ０３１）特定コマンド（例えば、乱数値送信用コマンド１～４）を前記演出制御手段に出力し（例えば、図４９のステップＳｃ０３２、図４のＳ２７）、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から出力された前記特定コマンドから前記乱数値を復元し（例えば、図５０のステップＳｃ０４２）、復元された前記乱数値に基づいて可変表示に対応した演出（例えば、先読み予告演出）を制御する（例えば、図５１のステップＳｃ０６６）。
このような構成によれば、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１０】
手段Ｂ２の遊技機は、手段Ｂ１に記載の遊技機であって、
前記特定コマンドは、可変表示を実行するための可変表示パターンを先読みで特定するためのコマンド（例えば、乱数値送信用コマンド１～４）である。
このような構成によれば、メイン側で可変表示パターンを先読み判定することなく演出制御手段としてのサブ側で可変表示パターンが先読みにより特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１１】
手段Ｂ３の遊技機は、手段Ｂ１または手段Ｂ２に記載の遊技機であって、
前記特定コマンドは、前記抽出手段から抽出された前記乱数値を１０進数から１６進数に変換し、変換した値を複数のコマンドに分けて構成されるコマンドであり（例えば、図１１－３）、
前記遊技制御手段は、前記複数のコマンドを一括で出力する（例えば、図４９のステップＳｃ０３２および図４のＳ２７）。
このような構成によれば、複数のコマンドを一括で出力することにより演出制御手段としてのサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１２】
手段Ｂ４の遊技機は、手段Ｂ３に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記複数のコマンドを所定の順序で解析する（例えば、図１１－３）ことにより前記乱数値を復元し（例えば、図５０のステップＳｃ０４２）、
復元された前記乱数値に基づいた可変表示パターンコマンドを記憶する記憶手段（例えば、図５０のステップＳｃ０４８）をさらに備える。
このような構成によれば、サブ側で復元された乱数値に基づいた可変表示パターンコマンドを用いてサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１３】
手段Ｂ５の遊技機は、手段Ｂ２～手段Ｂ４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技制御手段は、可変表示パターンの区分（例えば、変動パターンテーブルのカテゴリ）を特定可能な区分コマンド（例えば、変動パターン振分け状態指定コマンド）を前記演出制御手段に出力する（例えば、図４９のステップＳｃ０２２、ステップＳｃ０２３、および、図４のＳ２７）。
このような構成によれば、可変表示パターンの区分を特定可能な区分コマンドが出力されることでサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１４】
手段Ｂ６の遊技機は、手段Ｂ２～手段Ｂ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御するか否かを特定可能な有利状態コマンド（例えば、図柄指定コマンド）を前記特定コ

マンドとは別のコマンドとして前記演出制御手段に出力する（例えば、図４９のステップＳｃ０２７、ステップＳｃ０２９、ステップＳｃ０３０）。
　このような構成によれば、最重要な当否結果に関する情報はメイン側で特定しサブ側に出力するため安全性を高くすることができる。また、有利状態コマンドを送信することでサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１５】
　手段Ｂ７の遊技機は、手段Ｂ５または手段Ｂ６に記載の遊技機であって、
　前記演出制御手段は、前記区分コマンドと、前記有利状態コマンドとに基づいて、可変表示パターンを決定するためのテーブルを設定し（例えば、図５０のステップＳｃ０４５、ステップＳｃ０４７）、当該設定されたテーブルと復元された前記乱数値とに基づいて可変表示に対応した演出を制御する（例えば、図５０のステップＳｃ０４８、図５１のステップＳｃ０６６）。
　このような構成によれば、区分コマンドと有利状態コマンドとに基づいて設定されたテーブルと復元された乱数値とから可変表示に対応した演出が制御されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１６】
　手段Ｂ８の遊技機は、手段Ｂ１～手段Ｂ７のいずれかに記載の遊技機であって、
　可変表示に対応した演出として、前記特定コマンドを送信する契機となった可変表示に関する先読み演出を実行する（例えば、図５１のステップＳｃ０６６）。
　このような構成によれば、サブ側で可変表示パターンが特定されることにより可変表示に関する先読み演出が実行されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１７】
　手段Ｃ１の遊技機は、
　可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果として前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
　可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファ）と、
　保留記憶に基づいて、前記有利状態に制御するか否かと、前記特殊状態に制御するか否かとを決定する決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
　前記決定手段による決定結果に応じて所定のフラグ情報を設定するフラグ情報設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　前記決定手段による決定結果に応じて所定の処理を実行する実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記フラグ情報設定手段は、前記有利状態に制御されることを示すフラグ情報と前記特殊状態に制御されることを示すフラグ情報とを、共通のフラグ記憶領域に設定し（例えば、ＣＰＵ１０３が図５２に示すステップＳ５５７Ｅ、５５７Ｆ、５５７Ｃの処理を実行する部分）、
　前記実行手段は、前記共通のフラグ記憶領域に設定されたフラグ情報に基づいて所定の処理を実行する（例えば、ＣＰＵ１０３が図５２に示すステップＳ５５７Ｇの処理を実行する部分）、ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態に制御されることを示すフラグ情報と特殊状態に制御されることを示すフラグ情報とが別々に設定されている場合と比べてＬＤ命令等を少なくできるため、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２１８】
　また、手段Ｃ２の遊技機は、手段Ｃ１の遊技機であって、

前記フラグ情報設定手段は、前記有利状態に制御されることを示すフラグ情報と前記特殊状態に制御されることを示すフラグ情報とを同時に設定しない（例えば、ＣＰＵ１０３が図５２に示すステップＳ５５７Ｅ、５５７Ｆ、５５７Ｃの処理を実行する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることを示すフラグ情報と特殊状態に制御されることを示すフラグ情報とは、同じ共通のフラグ記憶領域に設定されるので、同時に両者が設定されることが起こり得ない。このため、遊技機のバグやゴト行為のリスクを軽減することができる。

【１２１９】

また、手段Ｃ３の遊技機は、手段Ｃ１または手段Ｃ２の遊技機であって、

前記決定手段による決定結果に基づいて、可変表示の表示結果として導出表示させる図柄に関する情報を、図柄の種類にかかわらず共通の図柄記憶領域に記憶する図柄情報記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５２に示すステップＳ５５７Ｇの処理を実行する部分）を備える。

この特徴によれば、図柄に関する情報も共通の図柄記憶領域に記憶されるので、別々に記憶されている場合と比べてＬＤ命令等を少なくできるため、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【１２２０】

また、手段Ｃ４の遊技機は、手段Ｃ１～手段Ｃ３のいずれかの遊技機であって、

前記決定手段による決定の前に、保留記憶に基づいて、前記有利状態に制御するか否かと、前記特殊状態に制御するか否かとを判定する判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、

前記フラグ情報設定手段は、前記判定手段による判定結果に基づいたフラグ情報を前記共通のフラグ記憶領域に設定しない、ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定手段による判定結果（例えば、先読み結果）に基づいたフラグ情報は共通のフラグ記憶領域に設定しないので、遊技機のバグやイレギュラーのリスクを軽減することができる。

【１２２１】

また、手段Ｃ５の遊技機は、手段Ｃ１～手段Ｃ４のいずれかの遊技機であって、

前記フラグ情報設定手段は、前記決定手段による決定が行われる前に前記共通のフラグ記憶領域に設定されたフラグ情報を消去する（例えば、ＣＰＵ１０３が図５２に示すステップＳ５５７Ａの処理を実行する部分）。

この特徴によれば、共通のフラグ記憶領域に意図しない値が設定されるリスクを軽減することができる。

【１２２２】

また、手段Ｃ６の遊技機は、手段Ｃ１～手段Ｃ５のいずれかの遊技機であって、

前記決定手段は、

前記有利状態に制御するか否かを決定した後に、前記特殊状態に制御するか否かを決定し、

前記有利状態に制御すると決定した場合には、前記特殊状態に制御するか否かを決定しない（例えば、ＣＰＵ１０３が図５２に示すステップＳ５５７Ｂ、５５７Ｄの処理を実行する部分）。

この特徴によれば、有利状態に制御すると決定した場合には特殊状態に制御するか否かを決定せずに済むので、プログラムの圧縮を図ることが可能となる。

【１２２３】

また、手段Ｃ７の遊技機は、手段Ｃ１～手段Ｃ６のいずれかの遊技機であって、

可変表示の表示結果が導出表示されたときに、前記共通のフラグ記憶領域に設定されたフラグ情報に基づいて、遊技に関する状態を更新する更新手段（例えば、図６に示すステップＳ１１３の特別図柄停止処理では、可変表示の結果が大当りとなるか小当りとなるかの判定に基づいて、遊技状態を更新する（例えば、大当り遊技や小当り遊技を開始させた

り、時短状態や確変状態を終了させる）が、ＣＰＵ１０３が、この際に、共通バッファを参照する部分）を備える。
　この特徴によれば、共通のフラグ記憶領域に設定されたフラグ情報を用いて、有遊技に関する状態を更新できる（すなわち、他の処理にも利用できる）ので、メイン側の容量の圧縮効果を高めることが可能となる。
【１２２４】
　また、手段Ｃ８の遊技機は、手段Ｃ１～手段Ｃ７のいずれかの遊技機であって、
　可変表示を行い前記有利状態に制御可能であるとともに、前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり（例えば、１種２種スペックの遊技機）、
　遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能であり、
　設定値がいずれであるかに応じて可変表示の表示結果として前記有利状態に制御される割合は異なる一方、設定値がいずれであるかにかかわらず前記特殊状態に制御される割合は同一である（例えば、設定値に応じて大当り確率は異なるが小当り確率は同一である）、ことを特徴としている。
　この特徴によれば、設定値が不利な（低設定の）可能性が高い遊技機であっても、遊技の興趣を維持することが可能となる。また、特殊状態に制御される頻度が高くても、その都度、大当りフラグとは別の小当りフラグをＬＤ（ロード）する必要が無いので、ＬＤ命令等を少なくすることができ、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２２５】
　手段Ｄ１に記載の遊技機は、
　遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　前記遊技制御手段から出力されたコマンドに基づいて演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　乱数値（例えば、ＭＲ１～ＭＲ３）を抽出する抽出手段（例えば、図６のＳ１０１）とを備え、
　前記遊技制御手段は、
　　前記抽出手段から抽出された前記乱数値に基づいて可変表示を実行可能であり（例えば、図６のＳ１１２）、
　　前記乱数値を加工した（例えば、図４９のステップＳｃ０３１）特定コマンド（例えば、乱数値送信用コマンド１～４）を前記演出制御手段に出力し（例えば、図４９のステップＳｃ０３２、図５のＳ２７）、
　　タイマ値に応じて第１処理（例えば、図５６の特別図柄変動処理）を実行する第１処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　　タイマ値に応じて第２処理（例えば、図５７の特別図柄停止処理）を実行する第２処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　　前記第１処理及び前記第２処理よりも先に実行され、前記第１処理で用いられるタイマ値と前記第２処理で用いられるタイマ値とを更新する第３処理（例えば、図５３のタイマ更新処理）を実行する第３処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、を有し、
　前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から出力された前記特定コマンドから前記乱数値を復元し（例えば、図５０のステップＳｃ０４２）、復元された前記乱数値に基づいて可変表示に対応した演出（例えば、先読み予告演出）を制御し（例えば、図５１のステップＳｃ０６６）、
　前記第１処理実行手段は、前記第３処理において更新されたタイマ値の情報に基づいて前記第１処理を実行し、
　前記第２処理実行手段は、前記第３処理において更新されたタイマ値の情報に基づいて前記第２処理を実行する、ことを特徴としている。
　この特徴によれば、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができ

る。
【１２２６】
　また、手段Ｄ２の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（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）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
　前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４）と、
　前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３９に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
　前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
　を備え、
　前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１３～図２２に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
　前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、
　前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、
　前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１９及び図２０に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、ことを特徴としている。
　この特徴によれば、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ので、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
　また、手段Ｄ２の遊技機において、
　タイマ値に応じて第１処理（例えば、図５６の特別図柄変動処理）を実行する第１処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　タイマ値に応じて第２処理（例えば、図５７の特別図柄停止処理）を実行する第２処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　前記第１処理及び前記第２処理よりも先に実行され、前記第１処理で用いられるタイマ値と前記第２処理で用いられるタイマ値とを更新する第３処理（例えば、図５３のタイマ更新処理）を実行する第３処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、を有し、
　前記第１処理実行手段は、前記第３処理において更新されたタイマ値の情報に基づいて前記第１処理を実行し、
　前記第２処理実行手段は、前記第３処理において更新されたタイマ値の情報に基づいて前記第２処理を実行する、ことを更なる特徴としてもよい。
　この特徴によれば、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を更に軽減することができる。
【１２２７】

また、手段Ｄ３の遊技機は、
可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）と、
可変表示の表示結果として前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ１１８～Ｓ１２０を実行する部分）と、
可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ５９Ａ，Ｓ６４Ａ，Ｓ５９Ｂ，Ｓ６４Ｂを実行する部分）と、
非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも前記有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能な特定状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２２０７Ａ，Ｓ２２１２Ａ，Ｓ２２０７Ｂ，Ｓ２２１２Ｂを実行する部分）とを備え、
前記判定値には、可変表示の表示結果として前記特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として前記特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれ、
前記特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１の設定値変更処理を実行する部分）を備え、
前記特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ前記非特定状態に制御されているときと前記特定状態に制御されているときとで共通である（図５８－２および図５８－３参照）、ことを特徴としている。
この特徴によれば、適切な遊技性を実現することができるとともに、特殊判定値の数を共通とすることで容量の圧縮が図れるので、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
また、手段Ｄ３の遊技機において、
タイマ値に応じて第１処理（例えば、図５６の特別図柄変動処理）を実行する第１処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
タイマ値に応じて第２処理（例えば、図５７の特別図柄停止処理）を実行する第２処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記第１処理及び前記第２処理よりも先に実行され、前記第１処理で用いられるタイマ値と前記第２処理で用いられるタイマ値とを更新する第３処理（例えば、図５３のタイマ更新処理）を実行する第３処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、を有し、
前記第１処理実行手段は、前記第３処理において更新されたタイマ値の情報に基づいて前記第１処理を実行し、
前記第２処理実行手段は、前記第３処理において更新されたタイマ値の情報に基づいて前記第２処理を実行する、ことを更なる特徴としてもよい。
この特徴によれば、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を更に軽減することができる。
【１２２８】
また、手段Ｄ４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出として、パターンＰＴ－１

～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、
　前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、
　前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図５９－２に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンＰＴ－９が当選した場合、ステップＳ２９４においてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、ステップＳ２９６にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、ステップＳ３０１にてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分など。／演出制御用ＣＰＵ１２０が、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターンＰＴ１～ＰＴ－９のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など（変形例１の図５９－７参照））、ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態に制御される場合に、特定態様の所定演出が実行されてしまい、演出が不適切となってしまうことを防ぐことができる。
　また、手段Ｄ４の遊技機は、手段Ｄ１～手段Ｄ３の遊技機に適用するものとしてもよい。このようにすることで、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減したうえで、設定値に関する演出を適切に実現することが可能となる。
【１２２９】
　また、手段Ｄ５の遊技機は、
　複数の設定値（例えば設定値１～３あるいは設定値１～６等）のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば予告Ｘ、予告Ｙ、予告Ｚ等）を実行可能な特定演出実行手段を備え、
　前記特定演出実行手段は、設定値が第１設定値であるときの前記特定演出の出現率と、設定値が前記第１設定値とは異なる第２設定値であるときの前記特定演出の出現率と、が同一または略同一の範囲内となるように前記特定演出を実行する（例えば図６０－１（Ｂ）、（Ｃ）、図６０－２～図６０－３）、ことを特徴としている。
　この特徴によれば、設定値によらず共通の出現率で特定演出を実行できるので、遊技の興趣を向上させることができる。
　また、手段Ｄ５の遊技機は、手段Ｄ１～手段Ｄ３の遊技機に適用するものとしてもよい。このようにすることで、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減したうえで、設定値にかかわらず特定演出を適切に実行することが可能となる。
【１２３０】
　また、手段Ｄ６の遊技機は、手段Ｄ１の遊技機であって、
　前記第３処理実行手段は、前記第３処理において複数種類のタイマ値（例えば、特図変動時間タイマや普図変動時間タイマのタイマ値）を更新する、ことを特徴としている。
　この特徴によれば、複数の処理において圧縮を図れるので、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。
【１２３１】
　また、手段Ｄ７の遊技機は、手段Ｄ１または手段Ｄ６の遊技機であって、
　前記遊技制御手段は、前記第１処理と前記第２処理とをそれぞれ呼び出し可能な第４処

理（例えば、図５４の特別図柄プロセス処理）を実行する第４処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）を有し、
前記第４処理実行手段は、前記第４処理において、前記第３処理において更新されたタイマ値の情報に基づいて特定フラグ情報を更新し（例えば、ＣＰＵ１０３が図５４のステップＳ１００を実行する部分）、
前記第１処理実行手段及び前記第２処理実行手段は、前記第４処理において更新された前記特定フラグ情報が所定の値となっているか否かに応じて異なる処理を実行可能である、ことを特徴としている。
この特徴によれば、効率的な圧縮が可能となるので、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【１２３２】
手段Ｅ１の遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ１１８～Ｓ１２０を実行する部分）と、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ５９Ａ，Ｓ６４Ａ，Ｓ５９Ｂ，Ｓ６４Ｂを実行する部分）と、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能な特定状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２２０７Ａ，Ｓ２２１２Ａ，Ｓ２２０７Ｂ，Ｓ２２１２Ｂを実行する部分）とを備え、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図３１の設定値変更処理を実行する部分）を備え、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である（図５８－２および図５８－３参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、適切な遊技性を実現することができる。

【１２３３】
手段Ｅ１の遊技機は、手段Ｅ２に記載の遊技機であって、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）な可変表示実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ）のステップＳ１１０Ａ～Ｓ１１３Ａおよび第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）のステップＳ１１０Ａ～Ｓ１１３Ａに相当する処理を実行する部分）と、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２２０８Ａ，Ｓ２２１３Ａ，Ｓ２２１４Ａ，Ｓ２２１９Ａ，Ｓ２２２０Ａ，Ｓ２２０８Ｂ，Ｓ２２１３Ｂ，Ｓ２２１４Ｂ，Ｓ２２１９Ｂ，Ｓ２２２０Ｂを実行する部分）とを備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【１２３４】
手段Ｅ３の遊技機は、手段Ｅ２に記載の遊技機であって、特別状態制御手段は、特別状態として、第１特別状態（例えば、第１ＫＴ状態）と該第１特別状態よりも有利度が高い第２特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）とに制御可能であるように構成されていてもよい

。そのような構成によれば、第２特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【１２３５】

手段Ｅ３の遊技機は、手段Ｅ２または手段Ｅ３に記載の遊技機であって、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図５８－３７に示す小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ９２８で選択した小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップＳ９３０および可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２３６】

手段Ｅ５の遊技機は、手段Ｅ１～手段Ｅ４のいずれかに記載の遊技機であって、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）および特殊表示結果（例えば、小当り図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図５８－３５に示す設定値示唆演出）を実行可能な設定値示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ９２８で選択した設定値示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップＳ９３０および可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２３７】

手段Ｅ６の遊技機は、手段Ｅ１～手段Ｅ５のいずれかに記載の遊技機であって、特殊状態制御手段は、複数種類の特殊状態（例えば、小当りＡ～Ｃ）に制御可能であり、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当り種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する特殊種類決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ６７Ａ，Ｓ６７Ｂを実行する部分）を備え、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図５８－５参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、より適切な遊技性を実現することができる。

【１２３８】

手段Ｅ７の遊技機は、手段Ｅ１～手段Ｅ６のいずれかに記載の遊技機であって、有利状態制御手段は、複数種類の有利状態（例えば、１６Ｒ確変大当り、９Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、６Ｒ通常大当り、２Ｒ確変大当り、２Ｒ通常大当り）に制御可能であり、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当り種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する有利種類決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ６２Ａ，Ｓ６２Ｂを実行する部分）を備え、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図５８－４参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、より適切な遊技性を実現することができる。

【１２３９】

手段Ｅ８の遊技機は、手段Ｅ１～手段Ｅ７のいずれかに記載の遊技機であって、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する可変表示態様決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が第１変動パターン設定処理（ステップＳ１１１Ａ）のステップＳ１７０３Ａおよび第２変動パターン設定処理のステップＳ１７０３Ａに相当する処理を実行する部分）を備え、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図５８－９参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、より適切な遊技性を実現することができる。

【１２４０】

手段Ｆ１の遊技機は、

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

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出として、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、
前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、
前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図５９－２に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンＰＴ－９が当選した場合、ステップＳ２９４においてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、ステップＳ２９６にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、ステップＳ３０１にてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分など。／演出制御用ＣＰＵ１２０が、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターンＰＴ１～ＰＴ－９のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など（変形例１の図５９－７参照））
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御される場合に、特定態様の所定演出が実行されてしまい、演出が不適切となってしまうことを防ぐことができる。
【１２４１】
手段Ｆ２の遊技機は、手段Ｆ１に記載の遊技機であって、
前記特別態様は、第１特別態様（例えば、リーチ予告（低））と、該第１特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する第２特別態様（例えば、リーチ予告（高））とを含み、
前記所定演出実行手段は、
前記第２特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第２特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図５９－２に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンＰＴ－９が当選した場合、ステップＳ２９４においてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を、パターンＰＴ－１～パターンＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定する部分）、
前記第１特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特定態様の所定演出を前記第１特別態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図５９－２に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかが当選した場合、ステップＳ２９８においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、過度に特定態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１２４２】
手段Ｆ３の遊技機は、手段Ｆ１または手段Ｆ２に記載の遊技機であって、
前記特定態様は、第１特定態様（例えば、設定示唆（低））と、該第１特定態様よりも有利度が高い設定値の設定に関する示唆を行う第２特定態様（例えば、設定示唆（高））

とを含み、
　前記所定演出実行手段は、
前記第２特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第２特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図５９－２に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかが当選した場合、ステップＳ２９８においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）、
前記第１特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特別態様の所定演出を前記第１特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図５９－２に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンＰＴ－８が当選している場合、ステップＳ３０１においてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分）
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、過度に特別態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１２４３】
　手段Ｆ４の遊技機は、手段Ｆ１～手段Ｆ３のいずれかに記載の遊技機であって、
　遊技者による動作の実行を促す動作促報知を実行可能な動作促報知手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、プッシュボタン３１Ｂの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出を実行可能な部分）と、
　前記動作促報知手段による動作促進報知が実行されているか否かに係わらず、遊技者による特定動作（例えば、プッシュボタン３１Ｂを操作する動作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
　を備え、
　前記所定演出実行手段は、前記動作検出手段によって特定動作が検出されたことにもとづいて所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、プッシュボタン３１Ｂの操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂを操作する特定動作がプッシュセンサ３５Ｂにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像Ｚ１を画像Ｚ２に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能な部分。変形例）
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて所定演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【１２４４】
　手段Ｆ５の遊技機は、手段Ｆ１～手段Ｆ４のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記所定演出は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかにかかわらず共通の演出が実行される共通演出期間（例えば、リーチ予告または設定示唆のいずれであるかにかかわらず、画像Ｚ１が画像表示装置５の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出が実行される共通演出期間）と、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれであるかを特定可能な非共通演出期間（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれであるかを特定可能、つまり、演出パターンに応じた個数の画像Ｚ２が画像表示装置５の表示領域の下方に移動していく態様の演出が実行される非共通演出期間）とで構成されている（図５９－５参照）
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、共通演出期間を有することで、特別態様の所定演出と特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１２４５】
手段Ｆ６の遊技機は、手段Ｆ１～Ｆ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当り及び最高設定（設定値６）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Ｚ１を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【１２４６】
手段Ｇ１の遊技機は、
複数の設定値（例えば設定値１～３あるいは設定値１～６等）のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば予告Ｘ、予告Ｙ、予告Ｚ等）を実行可能な特定演出実行手段を備え、
前記特定演出実行手段は、設定値が第１設定値であるときの前記特定演出の出現率と、設定値が前記第１設定値とは異なる第２設定値であるときの前記特定演出の出現率と、が同一または略同一の範囲内となるように前記特定演出を実行する（例えば図６０－１（Ｂ）、（Ｃ）、図６０－２～図６０－３）。
このような構成によれば、設定値によらず共通の出現率で特定演出を実行できるので、遊技の興趣が向上する。
【１２４７】
手段Ｇ２の遊技機は、手段Ｇ１に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる（例えば図６０－１（Ｂ）、（Ｃ）、図６０－２、図６０－４）ようにしてもよい。
このような構成によれば、有利状態に制御されるときの特定演出の出現率を維持した上で、特定演出の出現率を好適に調整できる。
【１２４８】
手段Ｇ３の遊技機は、手段Ｇ１または手段Ｇ２に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されるときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる（例えば図６０－１（Ｂ）、図６０－２～図６０－４）ようにしてもよい。
このような構成によれば、特定演出の出現率を好適に調整できる。
【１２４９】
手段Ｇ４の遊技機は、手段Ｇ１～手段Ｇ３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合（例えば信頼度）が、設定値によらず同一または略同一の範囲内となる（例えば図６０－１（Ｂ）、図６０－３、図６０－４）ようにしてもよい。
このような構成によれば、設定値によらず同一の出現率、信頼度で特定演出が実行され、有利状態に制御されることが示唆されるので、興趣が向上する。
【１２５０】
手段Ｇ５の遊技機は、手段Ｇ１～手段Ｇ４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合が、設定値によって変化する（例えば図６０－１（Ｃ）、図６０－２）ようにしてもよい。
このような構成によれば、特定演出の出現率は調整されるが、信頼度が変化するので、信頼度を推測する遊技性を提供でき、興趣が向上する。
【１２５１】

手段Ｇ６の遊技機は、手段Ｇ１～手段Ｇ５のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、
前記特定演出実行手段は、制御される前記有利状態の種類毎に前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる（例えば図６０－２～図６０－４）ようにしてもよい。
このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値に応じて特定の有利状態となることを期待でき、興趣が向上する。また、特定演出の種類により設定値の示唆が可能になり興趣が向上する。

【１２５２】

手段Ｇ７の遊技機は、手段Ｇ１～手段Ｇ６のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、
前記特定演出実行手段は、特定の前記有利状態に制御されるときの前記特定演出の実行割合を設定値によらず変化させない（例えば図６０－２～図６０－４）ようにしてもよい。
このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状態となることを期待でき、興趣が向上する。

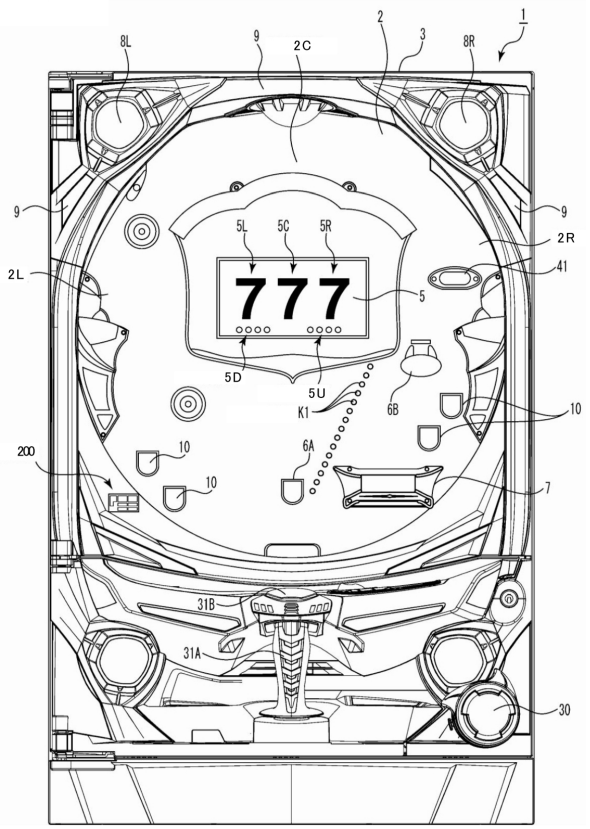
【１２５３】

手段Ｈの遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
データを記憶する記憶手段（例えば、ＲＯＭ１０１のデータ領域）と、
特定アドレスからの相対値を指定することで、当該指定されたアドレスの前記記憶手段の記憶領域からデータを読み出す特定命令（例えば、ＬＤＴ命令）をプログラム（例えば、領域内プログラム）に基づいて実行する命令実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示中演出として、パターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンＰＴ－８やＰＴ－９に基づくリーチ予告を実行可能な部分）と、を備え、
前記記憶手段は、前記特定アドレスから始まる所定範囲の記憶領域に、遊技の進行に応じて用いられる複数のテーブル形式のデータ（例えば、大当り抽選の判定値や、変動パターン決定用の判定値などのテーブル形式のデータ）を記憶し、
前記特定命令は、前記命令実行手段で実行される頻度が高いプログラム（例えば、大当り抽選の判定値の読み込み）に用いられ、
前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、
前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図５９－２に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンＰＴ－９が当選した場合、ステップＳ２９４においてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、ステップＳ２９６にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、ステップＳ３０１にてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分など。／演出制御用ＣＰＵ１２０が、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターンＰＴ１～ＰＴ－９のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など（変形例１の図５９－７参照））

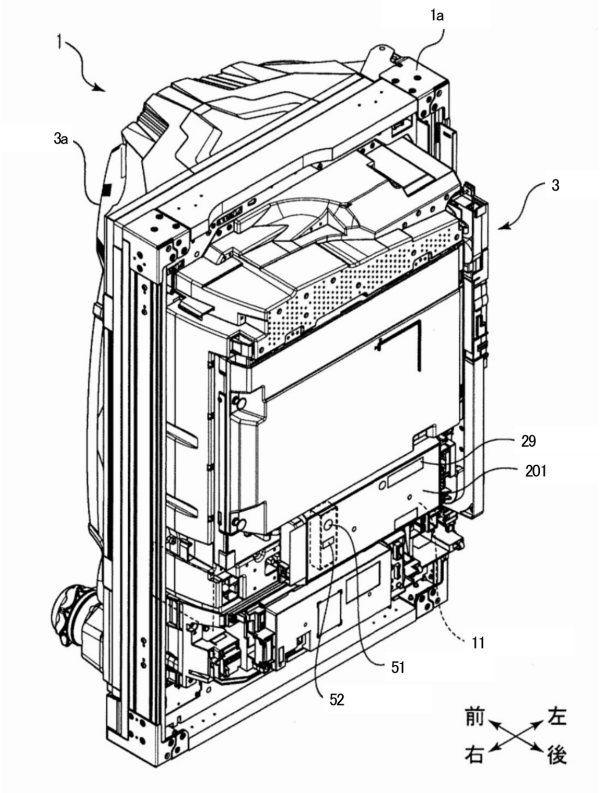
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御される場合に、特定態様の所定演出が実行されてしまい、演出が不適切となってしまうことを防ぐことができる。
【１２５４】
また、以上に説明した各手段の遊技機において、以下の手段Ｘの遊技機が備える特徴を追加するものとしてもよい。
手段Ｘの遊技機は、
データを記憶する記憶手段（例えば、ＲＯＭ１０１のデータ領域）と、
特定アドレスからの相対値を指定することで、当該指定されたアドレスの前記記憶手段の記憶領域からデータを読み出す特定命令（例えば、ＬＤＴ命令）をプログラム（例えば、領域内プログラム）に基づいて実行する命令実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記記憶手段は、前記特定アドレスから始まる所定範囲の記憶領域に、遊技の進行に応じて用いられる複数のテーブル形式のデータ（例えば、大当り抽選の判定値や、変動パターン決定用の判定値などのテーブル形式のデータ）を記憶し、
前記特定命令は、前記命令実行手段で実行される頻度が高いプログラム（例えば、大当り抽選の判定値の読み込み）に用いられる、
ことを特徴としている。
この手段Ｘの遊技機の特徴を各手段の遊技機に組み合わせることで、プログラムの無駄を削減し、コード容量を圧縮することができる。
【符号の説明】
【１２５５】
１　パチンコ遊技機
５　演出表示装置
１１　主基板
１２　演出制御基板
１０３　ＣＰＵ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

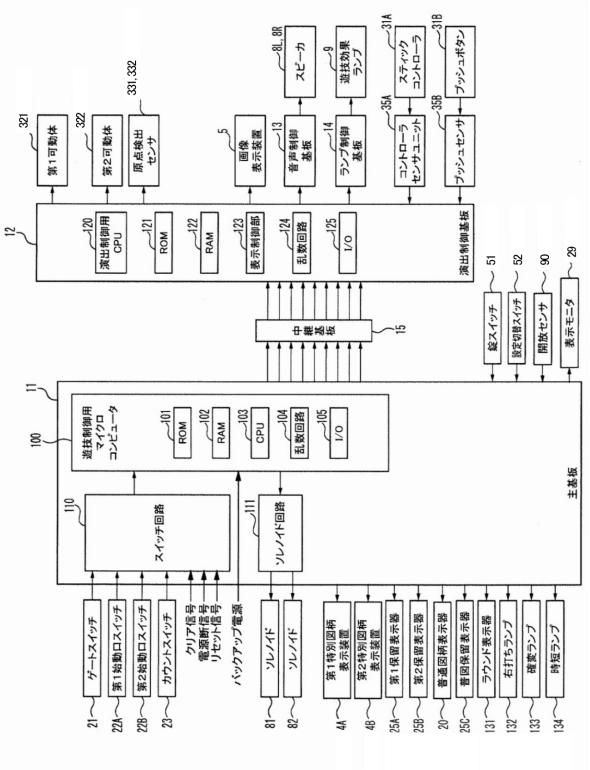
【図１】


1
2
3
8L
8R
9
2C
5L
5C
5R
777
5
2L
2R
41
5D
5U
K1
6B
6A
10
200
7
31B
31A
30

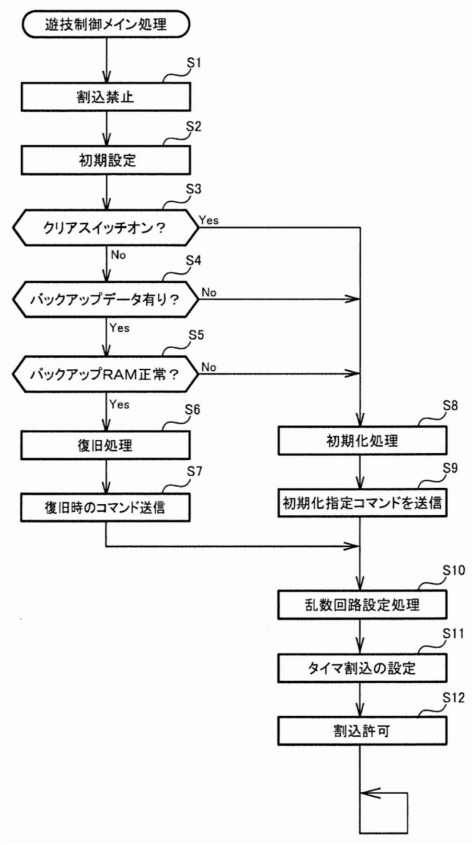
【図２】


1
1a
3a
3
29
201
11
51
52
前
左
右
後

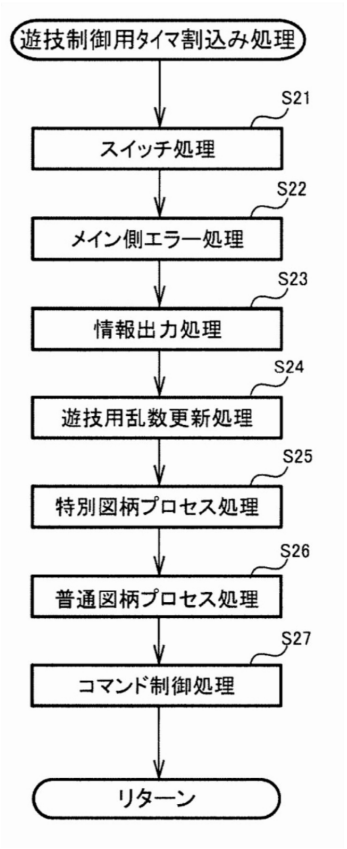
【図３】


スピーカ
遊技効果ランプ
スティックコントローラ
プッシュボタン
第1可動体
第2可動体
原点検出センサ
画像表示装置
音声制御基板
ランプ制御基板
コントローラセンサユニット
プッシュセンサ
演出制御用CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I/O
演出制御基板
中継端子
錠スイッチ
設定切替スイッチ
開放センサ
表示モニタ
遊技制御用マイクロコンピュータ
CPU
スイッチ回路
ソレノイド回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ電源
ソレノイド
第1特別図柄表示装置
第2特別図柄表示装置
第1保留表示器
第2保留表示器
普通図柄表示器
普図保留表示器
ラウンド表示器
右打ちランプ
確変ランプ
時短ランプ

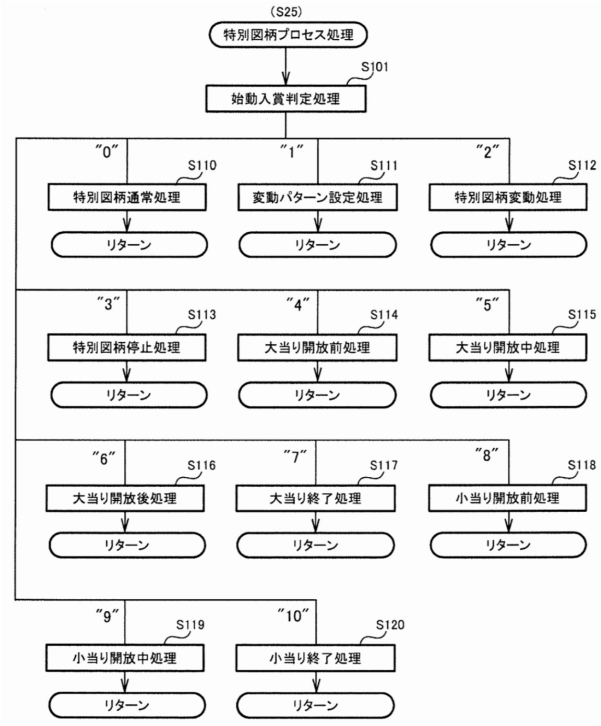
【図４】


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

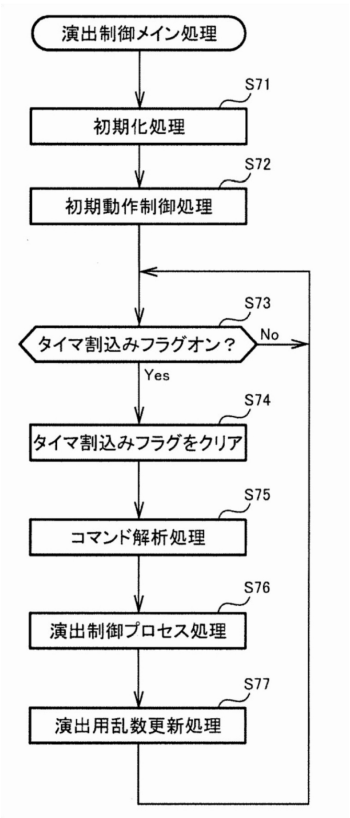
【図５】


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

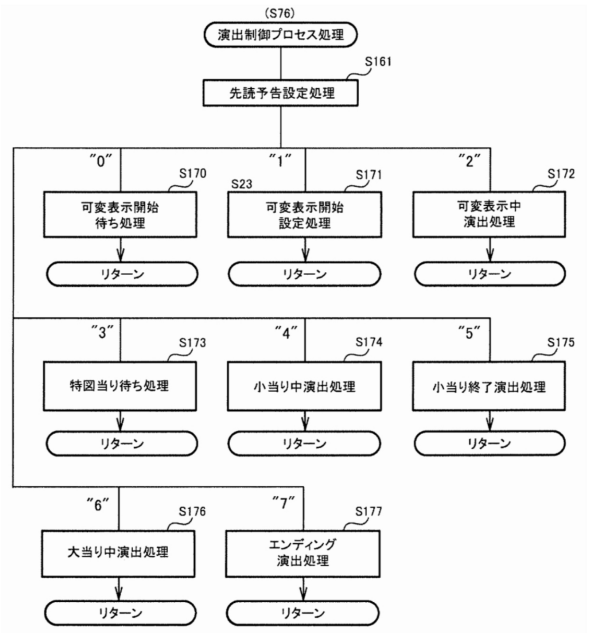
【図６】


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

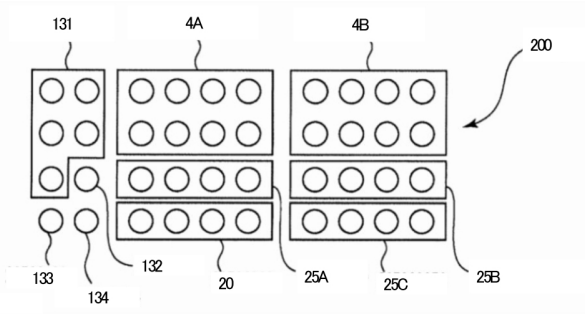
【図７】


演出制御メイン処理
S71
初期化処理
S72
初期動作制御処理
S73
タイマ割込みフラグオン？
No
Yes
S74
タイマ割込みフラグをクリア
S75
コマンド解析処理
S76
演出制御プロセス処理
S77
演出用乱数更新処理

【図８】


(S76)
演出制御プロセス処理
S161
先読予告設定処理
"0"
S170
可変表示開始待ち処理
リターン
"1"
S23
S171
可変表示開始設定処理
リターン
"2"
S172
可変表示中演出処理
リターン
"3"
S173
特図当り待ち処理
リターン
"4"
S174
小当り中演出処理
リターン
"5"
S175
小当り終了演出処理
リターン
"6"
S176
大当り中演出処理
リターン
"7"
S177
エンディング演出処理
リターン

【図９】



【図１０】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当りA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当りB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当りC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図１１】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図１２】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図１３】

(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１４】

(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１５】

(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１６】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

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

【図１７】

(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１８】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

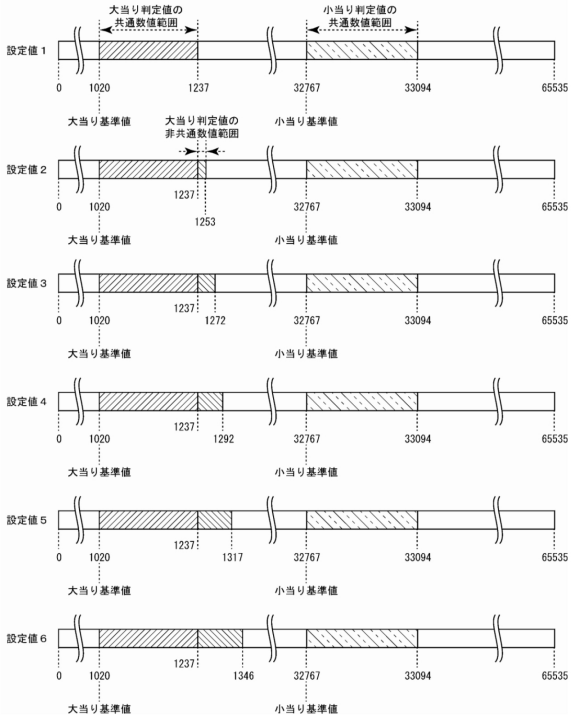
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(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

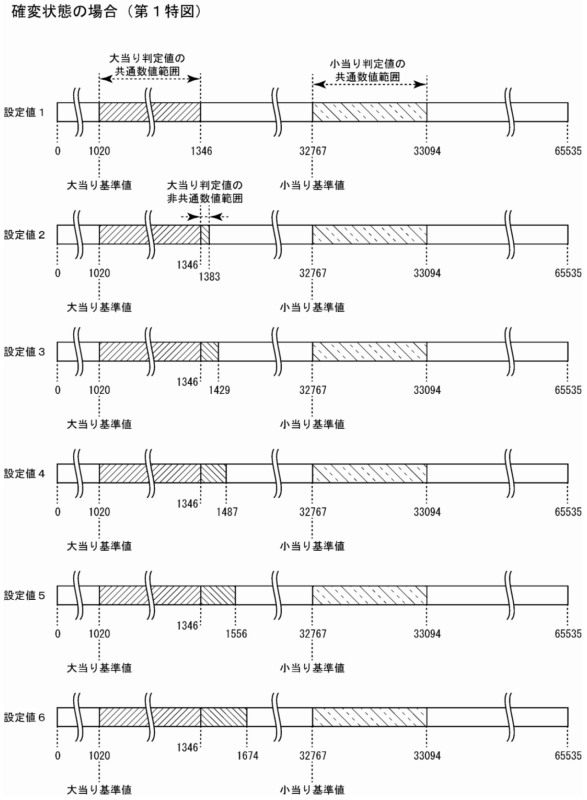
【図１９】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）

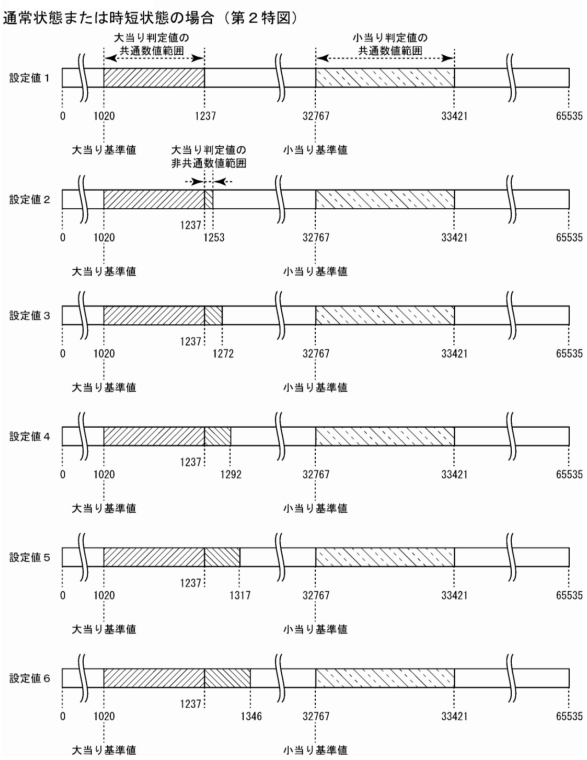


【図２０】

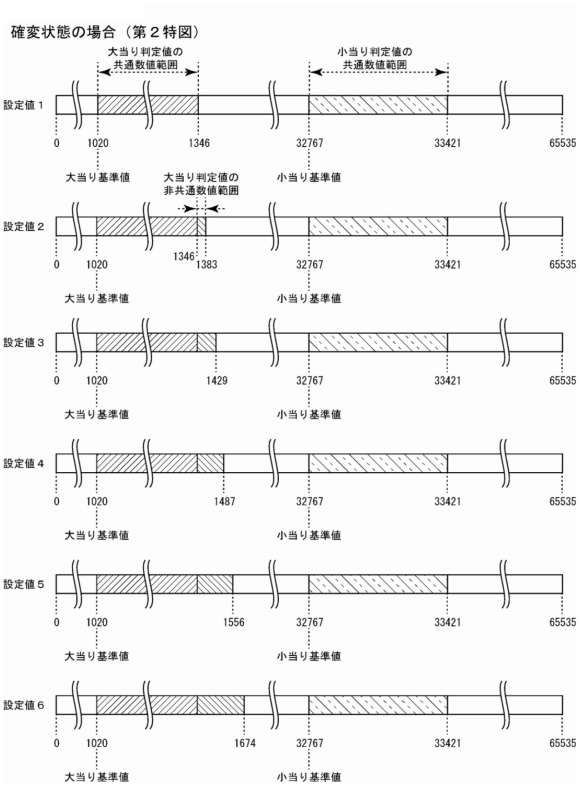
確変状態の場合（第１特図）



【図２１】



【図２２】



【図２３】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

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

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

【図２４】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 （100回以内の大当りまで）	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図２５】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

【図２６】

(A)ハズレ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1～450	1～430	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーマルPA2-1	451～700	431～700	411～700	391～700	371～700	351～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

(B)ハズレ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	1～500	1～480	1～460	1～440	1～420	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	481～700	461～700	441～700	421～700	401～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

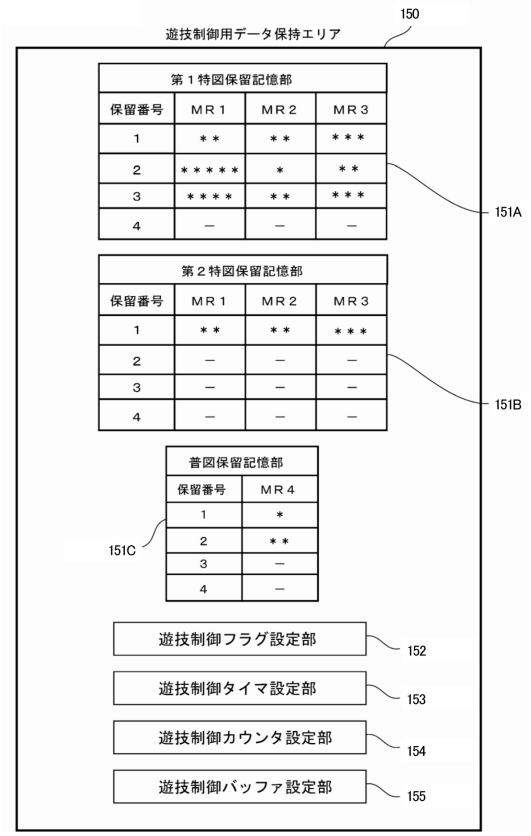
(C)ハズレ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

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

(D)ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

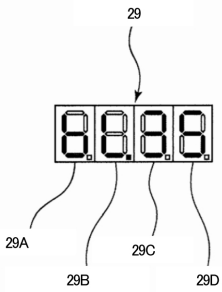
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

【図２７】



【図２８】

（A）



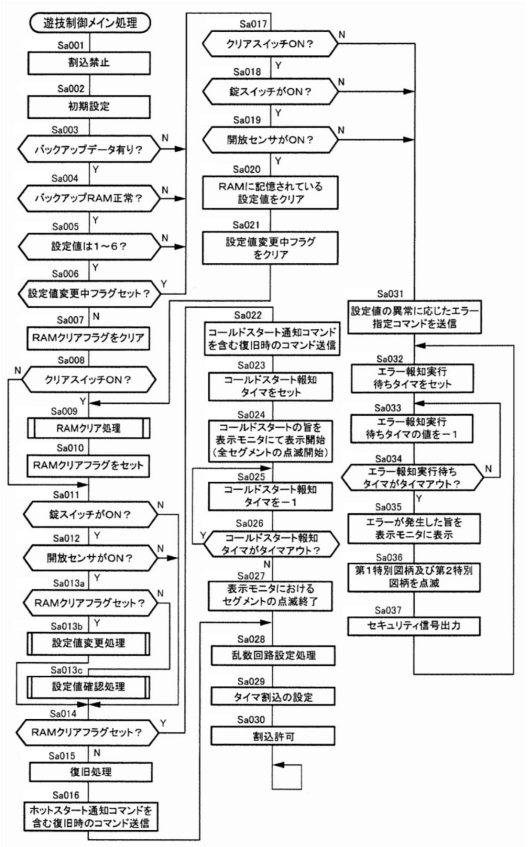
（B）７セグ＋ドット

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

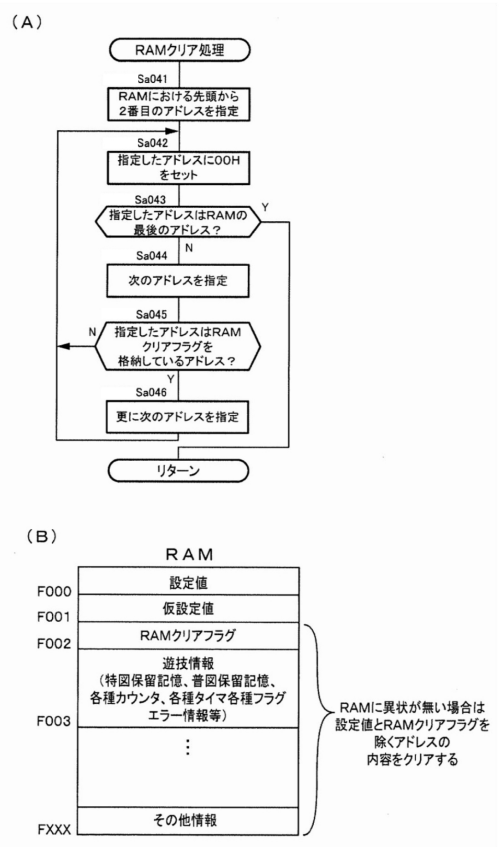
（C）ベース

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

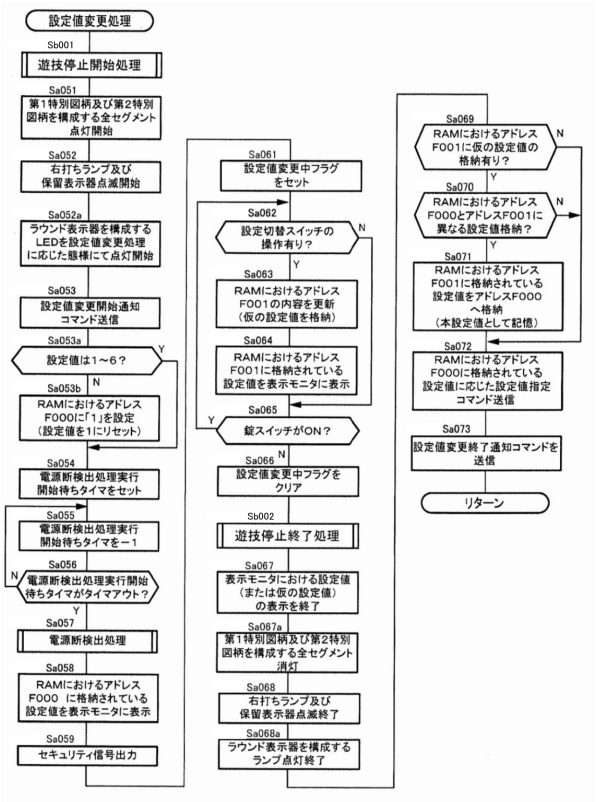
【図２９】



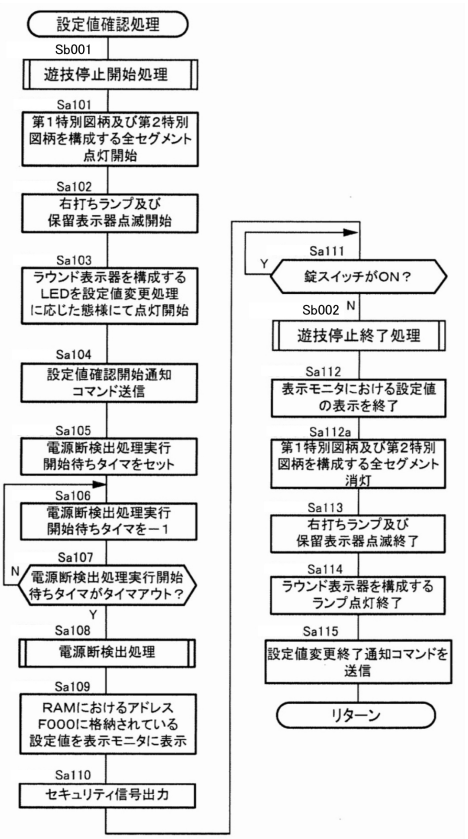
【図３０】



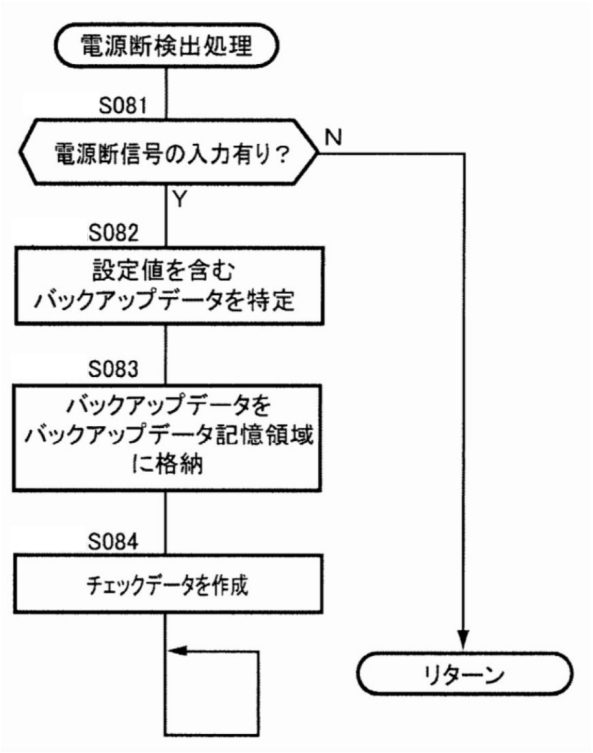
【図３１】



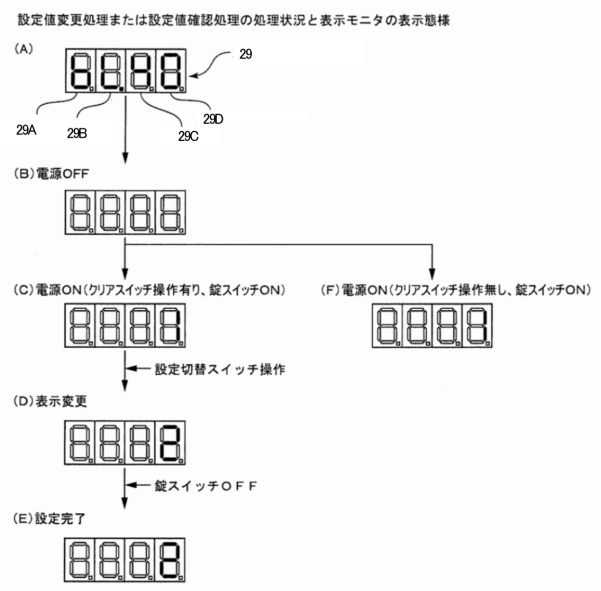
【図３２】



【図３３】

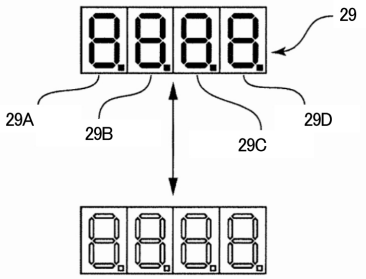


【図３４】



【図３５】

（Ａ）コールドスタート時の表示モニタの表示態様（５秒間点滅）

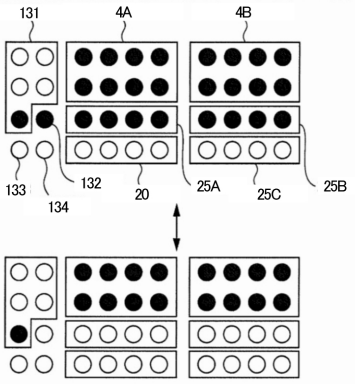


（Ｂ）設定値異常エラーｏｒ設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様

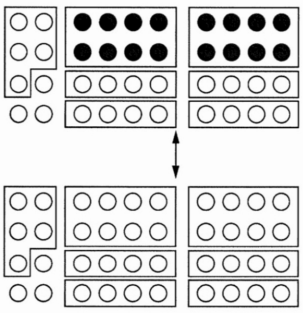


【図３６】

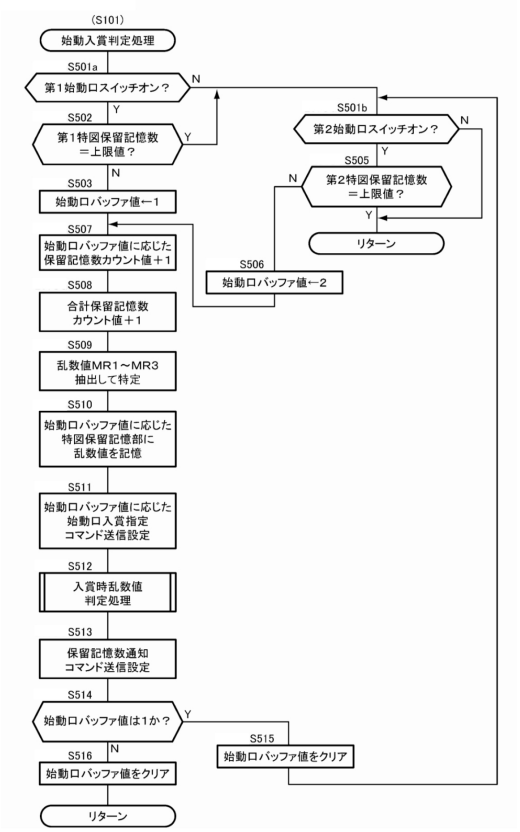
（Ａ）設定値変更処理実行中ｏｒ設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



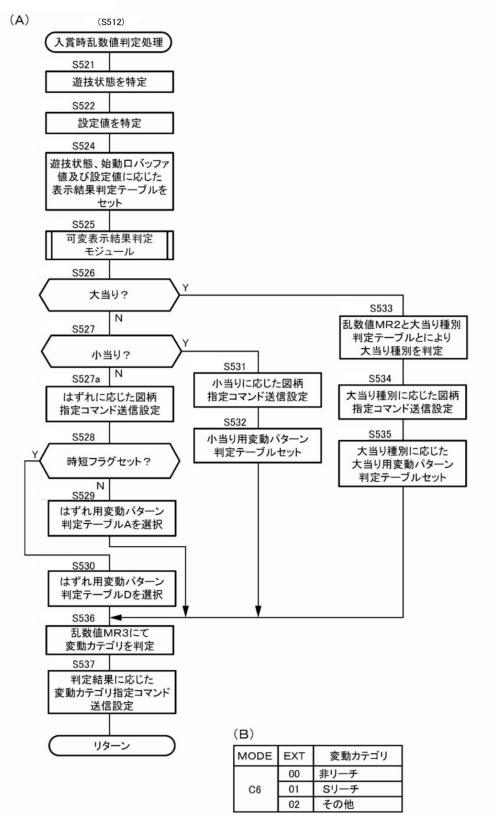
（Ｂ）設定値異常エラーｏｒ設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



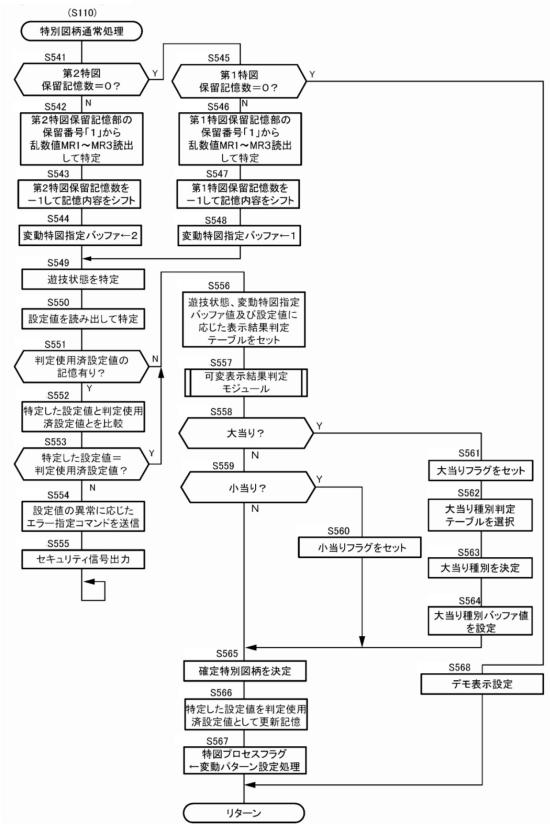
【図３７】



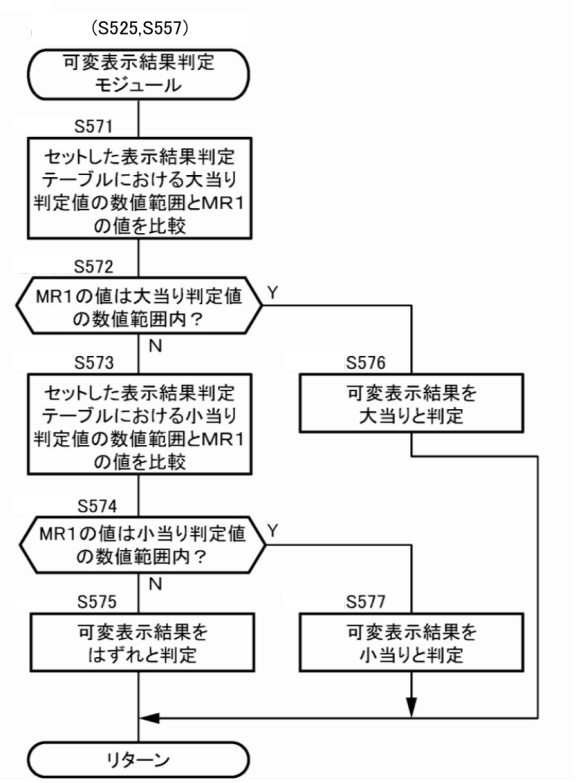
【図３８】



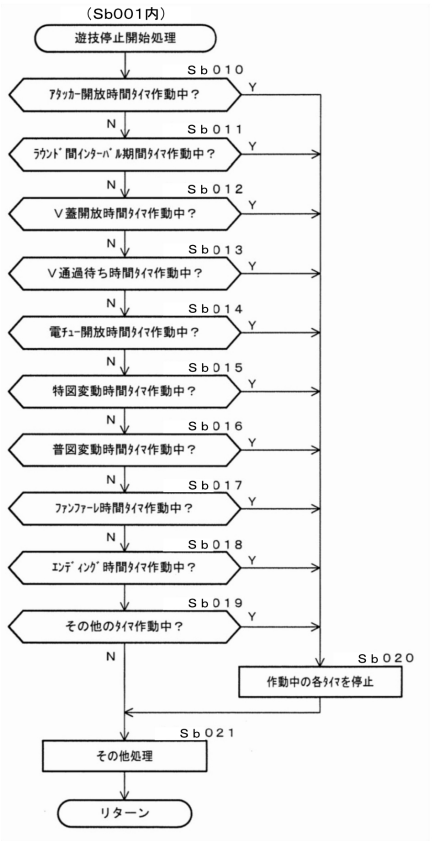
【図３９】



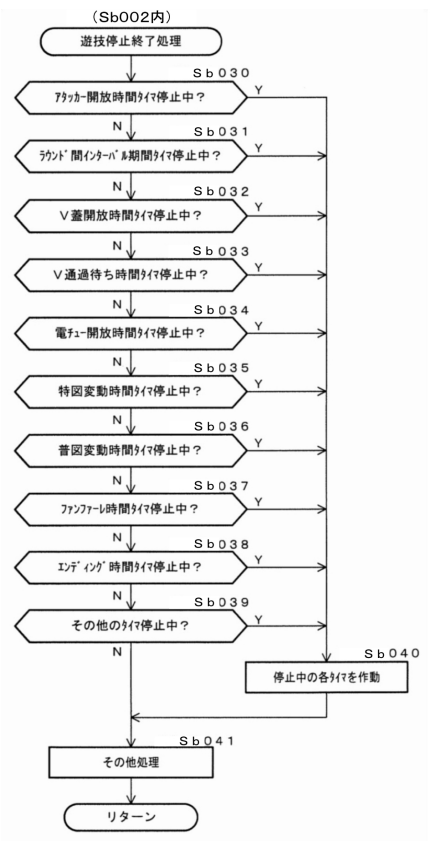
【図４０】



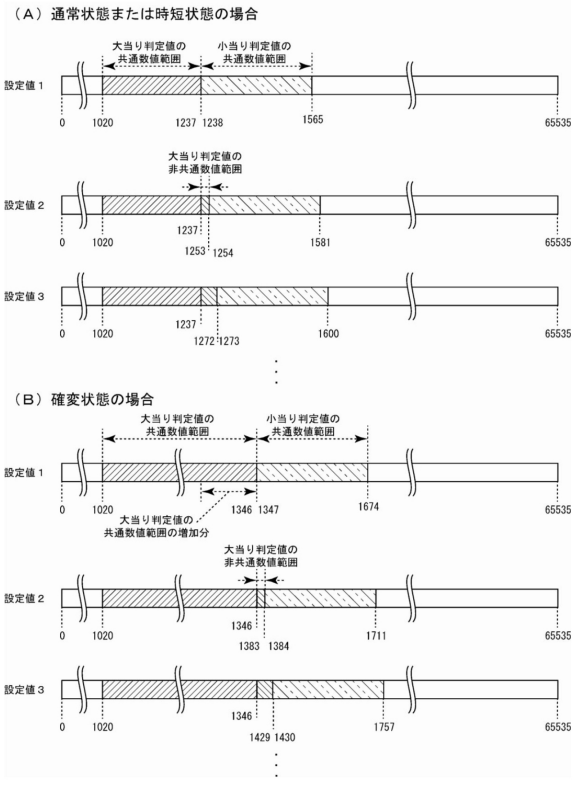
【図４１】



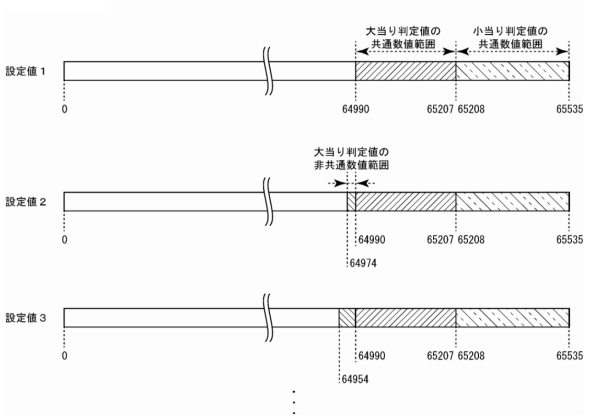
【図４２】



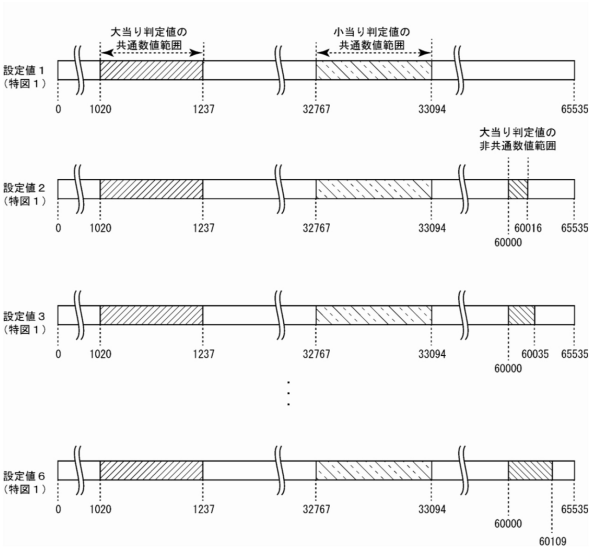
【図４３】



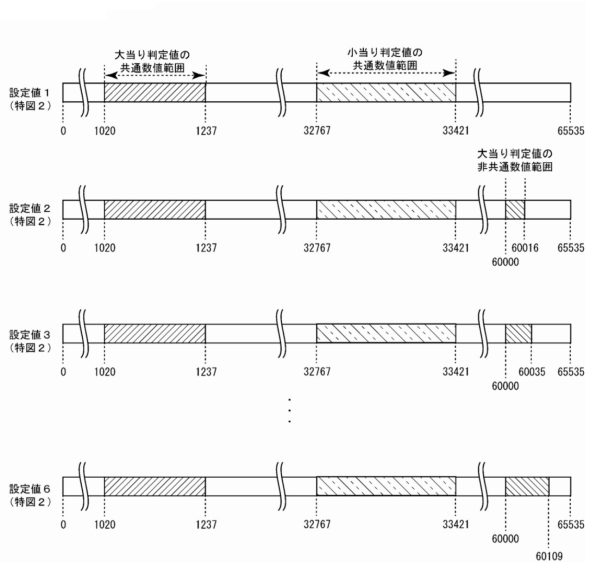
【図４４】



【図４５】



【図４６】



【図４７】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１変動開始	第１特図の変動開始を指定
80	02	第２変動開始	第２特図の変動開始を指定
81	××	変動パターン指定	変動パターン（変動表示時間）を指定
8C	××	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	××	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	××	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	××	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	××	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	××	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	××	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第１始動入賞口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動入賞口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	××	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	××	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C3	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
D0	××	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設置値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F0	××	乱数値送信用コマンド1	乱数値情報を通知
F1	××	乱数値送信用コマンド2	乱数値情報を通知
F2	××	乱数値送信用コマンド3	乱数値情報を通知
F3	××	乱数値送信用コマンド4	乱数値情報を通知
F4	××	変動パターン振分け状態指定	変動パターンの振分け状態を指定

※XXは、00～7F

【図４８】

変動パターン判定用乱数ＭＲ３に関する処理について
（※ＭＲ３は、０～６５５３５の範囲とする）

変動パターン判定用乱数ＭＲ３が６００００の場合

メイン側

$(60000)_D \Longrightarrow (EA60)_H$ ・・・１０進数から１６進数に変換

Ｆ０-００ｈ、Ｆ１-０６ｈ、Ｆ２-０Ａｈ、Ｆ３-０Ｅｈの複数のコマンドをサブに送信

サブ側

サブは、下位４ｂｉｔ（下線部）を取出し、$(EA60)_H \Longrightarrow (60000)_D$ と判断する

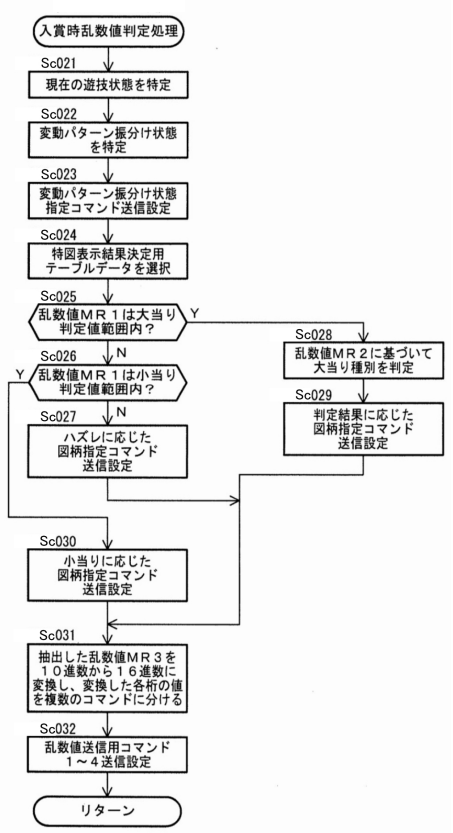
具体的な計算式

$0\times16^0+6\times16^1+A\times16^2+E\times16^3$

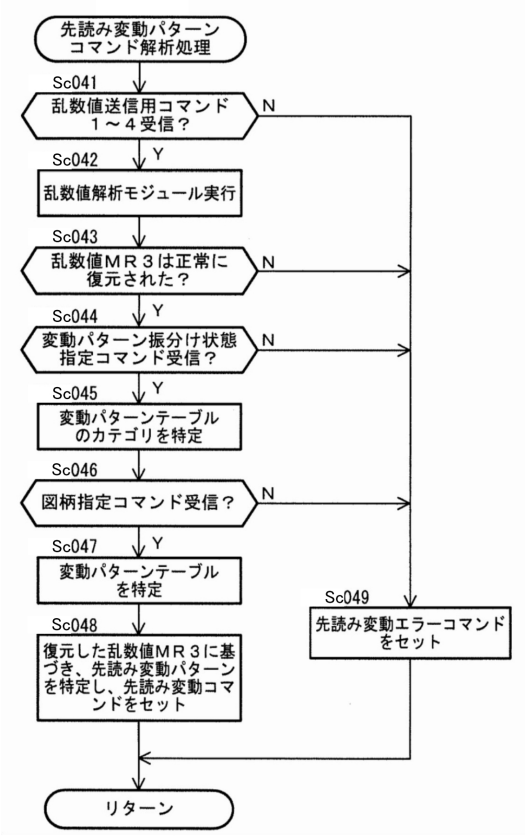
$=0\times1+6\times16+10\times256+14\times4096$

$=60000$

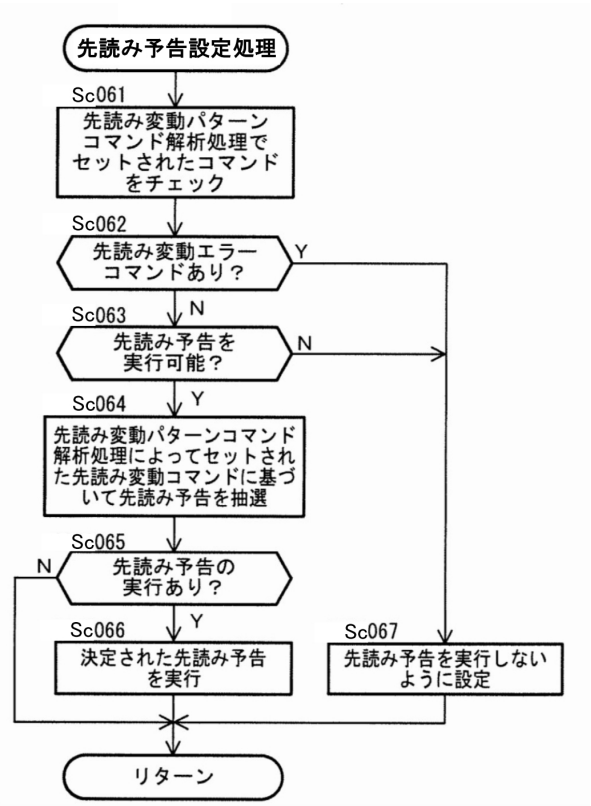
【図４９】



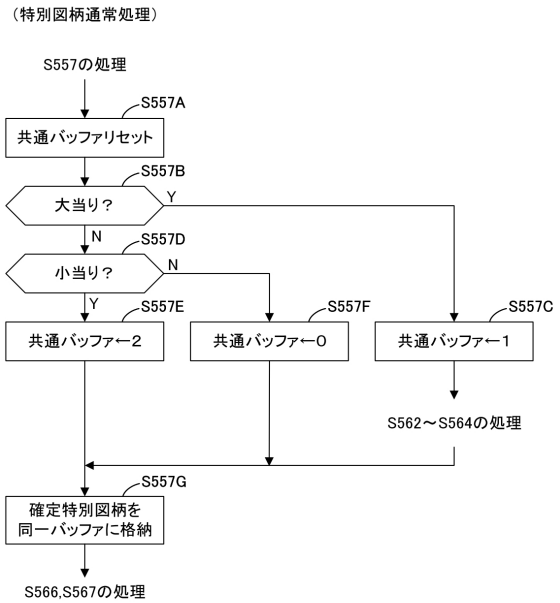
【図５０】



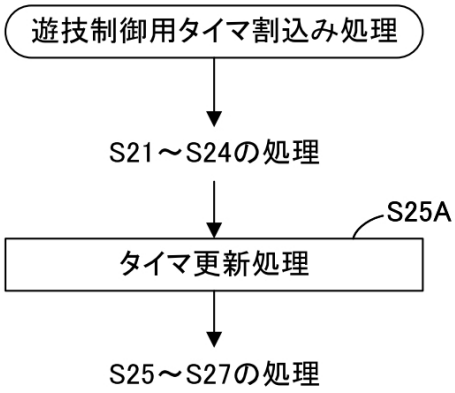
【図５１】



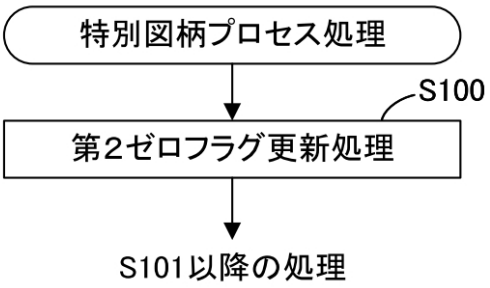
【図５２】



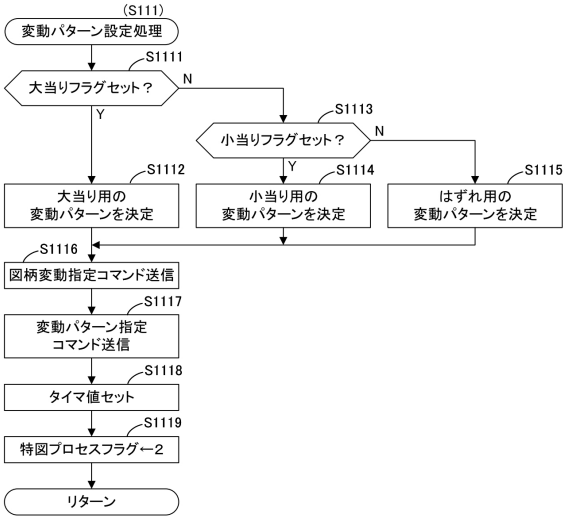
【図５３】



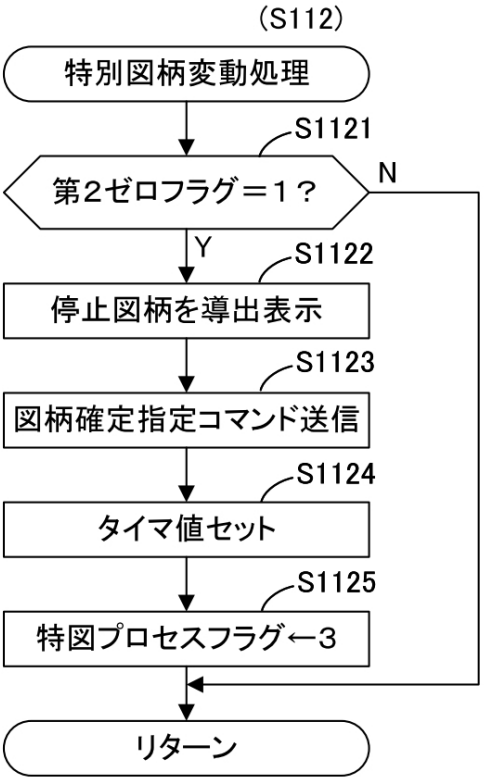
【図５４】



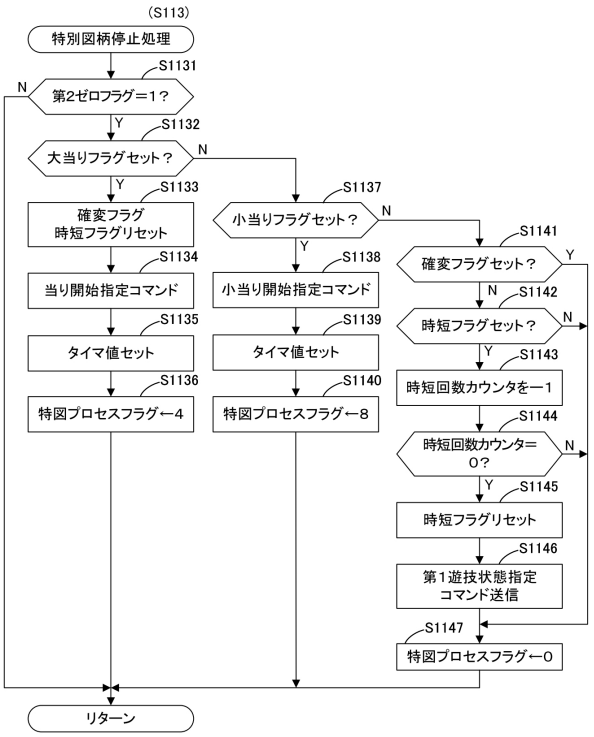
【図５５】



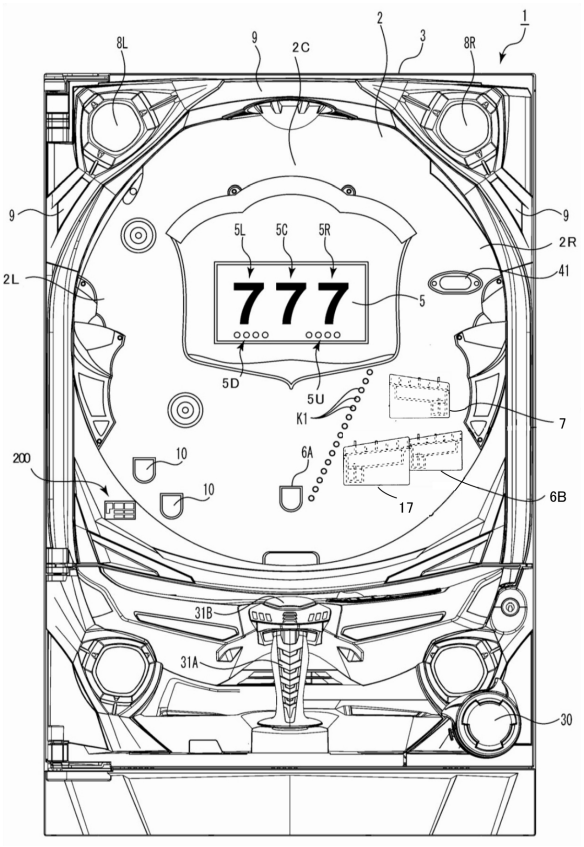
【図５６】



【図５７】



【図５８－１】



【図５８－２】

（A）非確変状態（低確率状態）［第１特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59023/65536	59013/65536	59003/65536	58993/65536	58991/65536

（B）確変状態（高確率状態）［第１特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	57188/65536	57088/65536	56988/65536	56888/65536	56788/65536	56768/65536

【図５８－３】

（A）非確変状態（低確率状態）［第２特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2305/65536	2303/65536

（B）確変状態（高確率状態）［第２特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	100/65536	80/65536

【図５８－４】

（A）大当り種別判定テーブル［第１特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
16R確変大当り	0～8	0～8	0～8	0～8	0～8	0～8
6R確変大当り	9～64	9～64	9～64	9～64	9～64	9～64
6R通常大当り	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99

（B）大当り種別判定テーブル［第２特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
16R確変大当り	0～9	0～9	0～9	0～9	0～9	0～9
9R確変大当り	10～59	10～59	10～59	10～59	10～59	10～59
2R確変大当り	60～64	60～64	60～64	60～64	60～64	60～64
2R通常大当り	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99

（※）各欄は大当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～99］と比較される）

【図５８－５】

（A）小当り種別判定テーブル［第１特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99

（B）小当り種別判定テーブル［第２特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りB	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69
小当りC	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99

（※）各欄は小当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～99］と比較される）

【図５８－６】

（A）第１特別図柄用変動パターンテーブル［非ＫＴ時］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第１変動パターン＃01	はずれ	15秒
02	第１変動パターン＃02	リーチAはずれ	30秒
03	第１変動パターン＃03	リーチBはずれ	40秒
04	第１変動パターン＃04	小当り	15秒
05	第１変動パターン＃05	リーチA大当り	30秒
06	第１変動パターン＃06	リーチB大当り	40秒

（B）第１特別図柄用変動パターンテーブル［ＫＴ時］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第１変動パターン＃07	はずれ	2秒
08	第１変動パターン＃08	小当り	2秒
09	第１変動パターン＃09	大当り	10秒

【図５８－７】

（C）第２特別図柄用変動パターンテーブル［非ＫＴ時］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第２変動パターン＃01	はずれ	15分
12	第２変動パターン＃02	小当り	15分
13	第２変動パターン＃03	大当り	5分

（D）第２特別図柄用変動パターンテーブル［低確率／第１ＫＴ時／１変動目］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
14	第２変動パターン＃04	はずれ［短縮変動］	5秒
15	第２変動パターン＃05	小当り［第２始動入賞口開放準備］	7秒
16	第２変動パターン＃06	大当り	2分

（E）第２特別図柄用変動パターンテーブル［低確率／第１ＫＴ時／２～４９変動目］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
17	第２変動パターン＃07	はずれ［短縮変動］（第２保留記憶数＝0）	5秒
18	第２変動パターン＃08	はずれ［短縮変動］（第２保留記憶数≧1）	1秒
19	第２変動パターン＃09	はずれ［リーチ変動］	2分
1A	第２変動パターン＃10	小当り［短縮変動］（第２保留記憶数＝0）	5秒
1B	第２変動パターン＃11	小当り［短縮変動］（第２保留記憶数≧1）	1秒
1C	第２変動パターン＃12	小当り［リーチ変動］	2分
1D	第２変動パターン＃13	大当り［リーチ変動］	2分

（F）第２特別図柄用変動パターンテーブル［低確率／第１ＫＴ時／５０変動目］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1E	第２変動パターン＃14	はずれ［終了表示］	10秒
1F	第２変動パターン＃15	小当り［終了表示］	10秒
20	第２変動パターン＃16	大当り［終了表示＋復活表示］	15秒

【図５８－８】

（G）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第１ＫＴ時／１変動目］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
21	第２変動パターン＃１７	はずれ［短縮変動］	5秒
22	第２変動パターン＃１８	はずれ［リーチ変動］	2分
23	第２変動パターン＃１９	小当り［第２始動入賞口開放準備］	7秒
24	第２変動パターン＃２０	小当り［リーチ変動］	2分
25	第２変動パターン＃２１	大当り［リーチ変動］	2分

（H）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第１ＫＴ時／２変動目以降］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
26	第２変動パターン＃２２	はずれ［短縮変動］（第２保留記憶数＝0）	5秒
27	第２変動パターン＃２３	はずれ［短縮変動］（第２保留記憶数≧1）	1秒
28	第２変動パターン＃２４	はずれ［リーチ変動］	2分
29	第２変動パターン＃２５	小当り［短縮変動］（第２保留記憶数＝0）	5秒
2A	第２変動パターン＃２６	小当り［短縮変動］（第２保留記憶数≧1）	1秒
2B	第２変動パターン＃２７	小当り［リーチ変動］	2分
2C	第２変動パターン＃２８	大当り［リーチ変動］	2分

（I）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第２ＫＴ時］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2D	第２変動パターン＃２９	はずれ［短縮変動］	1．5秒
2E	第２変動パターン＃３０	はずれ［通常変動］	5秒
2F	第２変動パターン＃３１	はずれ［リーチ変動］	20秒
30	第２変動パターン＃３２	小当り［短縮変動］	1．5秒
31	第２変動パターン＃３３	小当り［通常変動］	5秒
32	第２変動パターン＃３４	大当り［リーチ変動］	2分

【図５８－９】

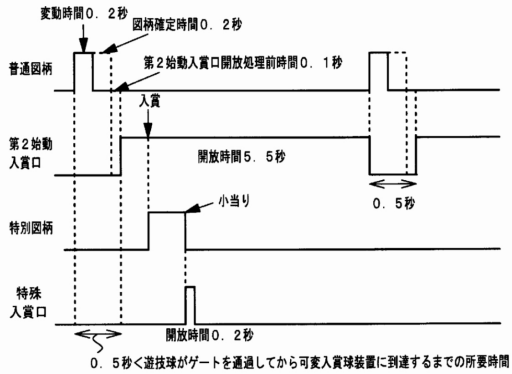
小当り用変動パターンテーブル［高確率／第２ＫＴ時］（第２特別図柄用）

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
第2変動パターン#32	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69
第2変動パターン#33	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99

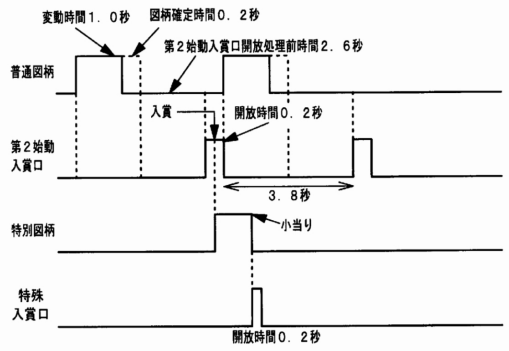
（※）各欄は変動パターン判定値（変動パターン判定用乱数［0～99］と比較される）

【図５８－１０】

（1）第１ＫＴ状態［小当りＡ］

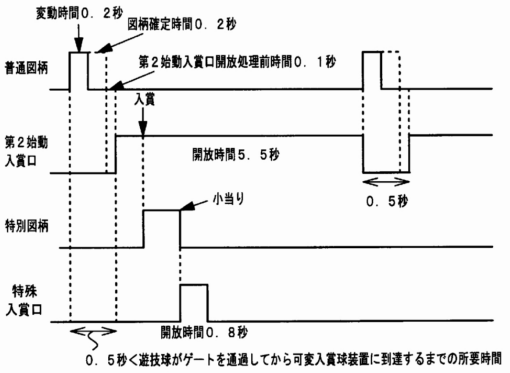


（2）第２ＫＴ状態［小当りＡ］

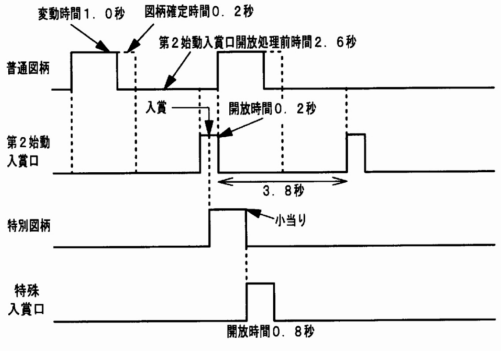


【図５８－１１】

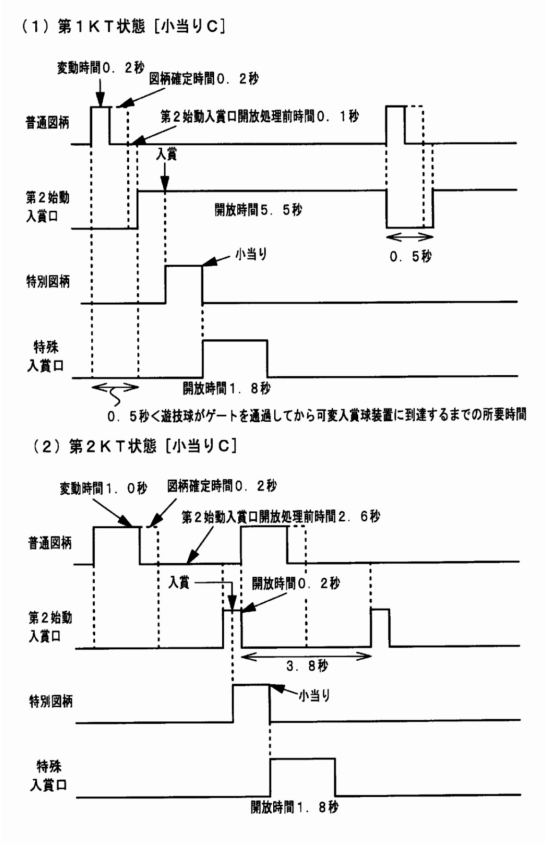
（1）第１ＫＴ状態［小当りＢ］



（2）第２ＫＴ状態［小当りＢ］



【図５８－１２】



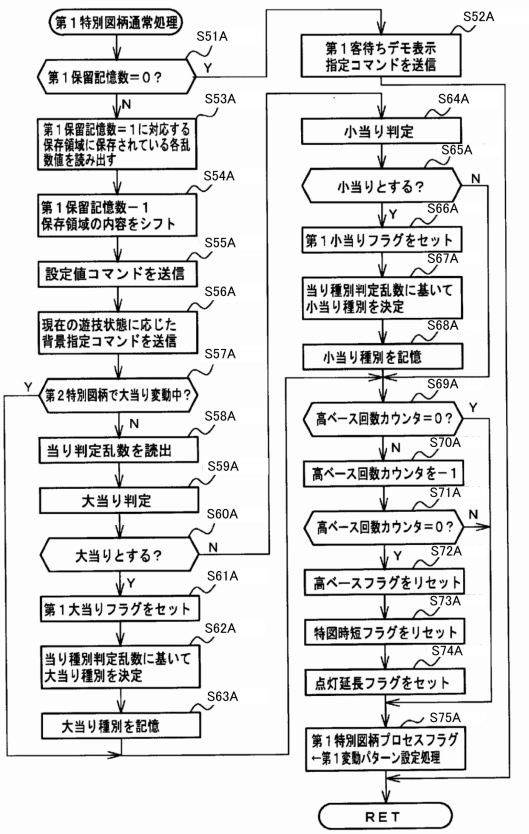
【図５８－１３】

MODE	EXT	名称	内容
８０	０１	第1変動パターン#01指定	第１飾り図柄変動パターン＃０１の指定
	⋮	⋮	⋮
８０	０９	第1変動パターン#09指定	第１飾り図柄変動パターン＃０９の指定
８０	１１	第2変動パターン#01指定	第２飾り図柄変動パターン＃０１の指定
	⋮	⋮	⋮
８０	３２	第2変動パターン#34指定	第２飾り図柄変動パターン＃３４の指定
９０	０１	表示結果１指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
９０	０２	表示結果２指定	可変表示結果を１６Ｒ確変大当りとすることの指定
９０	０３	表示結果３指定	可変表示結果を９Ｒ確変大当りとすることの指定
９０	０４	表示結果４指定	可変表示結果を６Ｒ確変大当りとすることの指定
９０	０５	表示結果５指定	可変表示結果を６Ｒ通常大当りとすることの指定
９０	０６	表示結果６指定	可変表示結果を２Ｒ確変大当りとすることの指定
９０	０７	表示結果７指定	可変表示結果を２Ｒ通常大当りとすることの指定
９０	０８	表示結果８指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
９Ｃ	００	右打ち点灯終了指定	右打ちランプの点灯を終了したことを指定
９Ｃ	０１	右打ち点灯開始指定	右打ちランプの点灯を開始したことを指定
Ａ０	００	第１図柄確定指定	第１図柄の変動を終了することを指定
Ａ０	０１	第２図柄確定指定	第２図柄の変動を終了することを指定
Ａ０	０２	第１強制図柄確定指定	第１図柄の変動を強制終了することを指定
Ａ０	０３	第２強制図柄確定指定	第２図柄の変動を強制終了することを指定

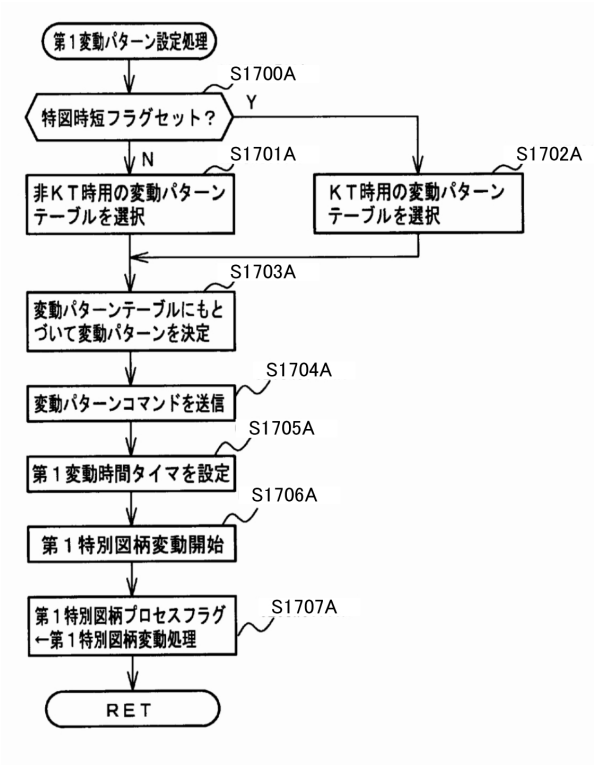
【図５８－１４】

MODE	EXT	名称	内容
Ｂ０	００	第１大当り開始指定（ファンファーレ指定）	第１大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０１	第１大当り終了指定（エンディング指定）	第１大当り遊技の終了を指定
Ｂ０	０２	第２大当り開始指定（ファンファーレ指定）	第２大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０３	第２大当り終了指定（エンディング指定）	第２大当り遊技の終了を指定
Ｂ０	０４	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０５	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
Ｂ１	ＸＸ	大入賞口開放中表示	ＸＸで示すラウンド中の表示指定
Ｂ２	ＸＸ	大入賞口開放後表示	ＸＸで示すラウンド後の表示指定
Ｂ４	００	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０１	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
Ｃ０	００	第１有効始動入賞指定	第１始動入賞口に遊技球が入賞（有効入賞）したことを指定
Ｃ０	０１	第２有効始動入賞指定	第２始動入賞口に遊技球が入賞（有効入賞）したことを指定
Ｃ８	０１	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
Ｄ０	００	第１客待ちデモ表示指定	第１客待ちデモンストレーション時の表示指定
Ｄ０	０１	第２客待ちデモ表示指定	第２客待ちデモンストレーション時の表示指定
Ｅ０	００	低確／非ＫＴ背景指定	遊技状態が低確率／非ＫＴ状態であるときの表示指定
Ｅ０	０１	低確／第１ＫＴ背景指定	遊技状態が低確率／第１ＫＴ状態であるときの表示指定
Ｅ０	０２	高確／第１ＫＴ背景指定	遊技状態が高確率／第１ＫＴ状態であるときの表示指定
Ｅ０	０３	高確／第２ＫＴ背景指定	遊技状態が高確率／第２ＫＴ状態であるときの表示指定
Ｅ１	ＸＸ	設定値コマンド	ＸＸで示す設定値に設定されていることを指定

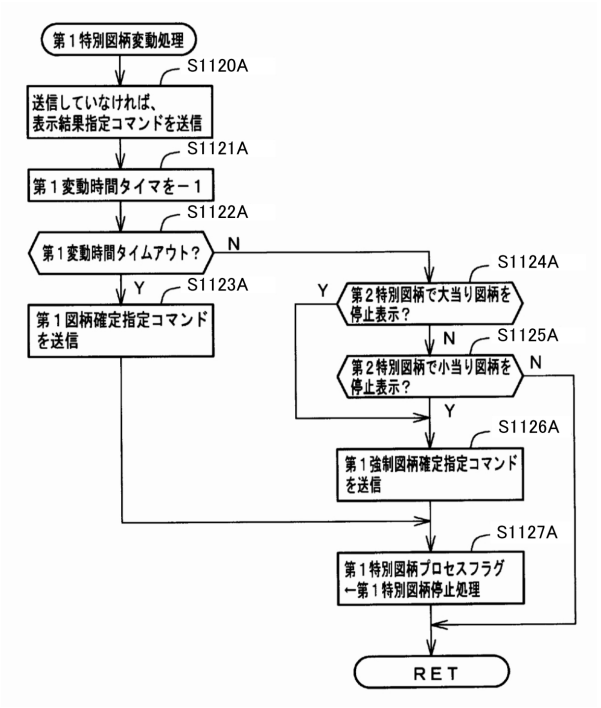
【図５８－１５】



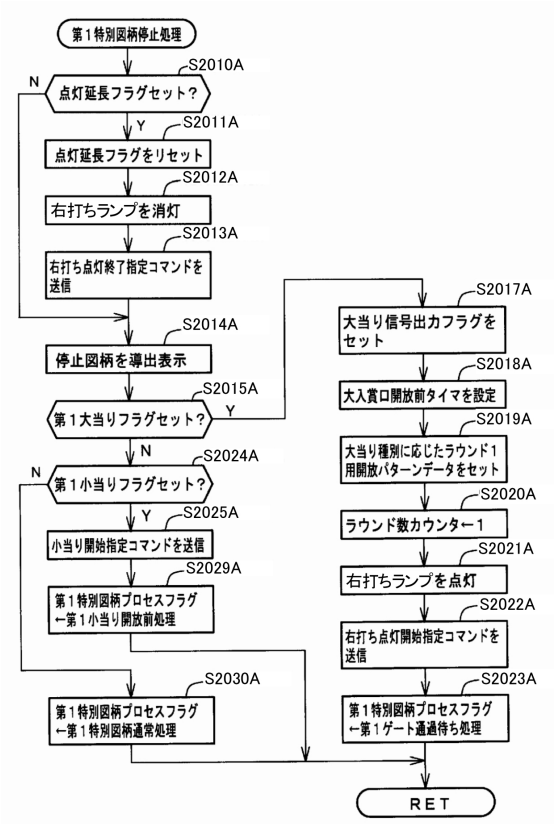
【図５８－１６】



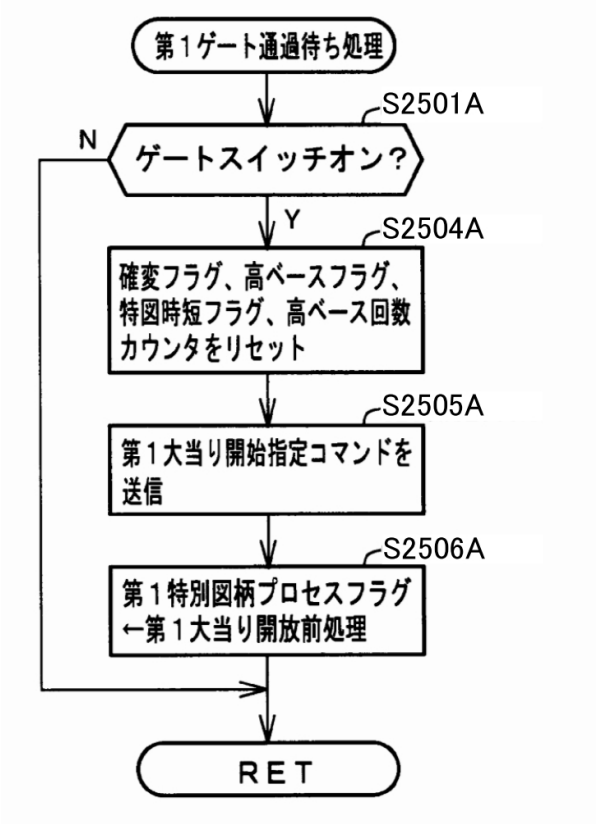
【図５８－１７】



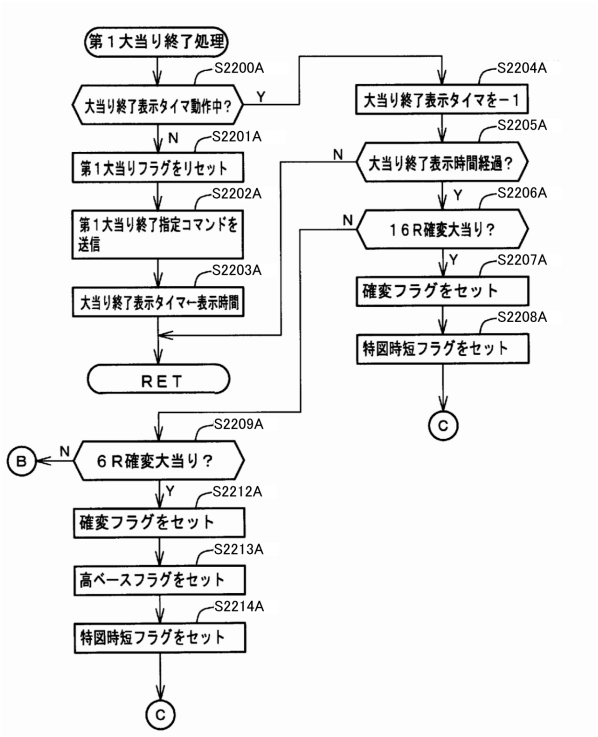
【図５８－１８】



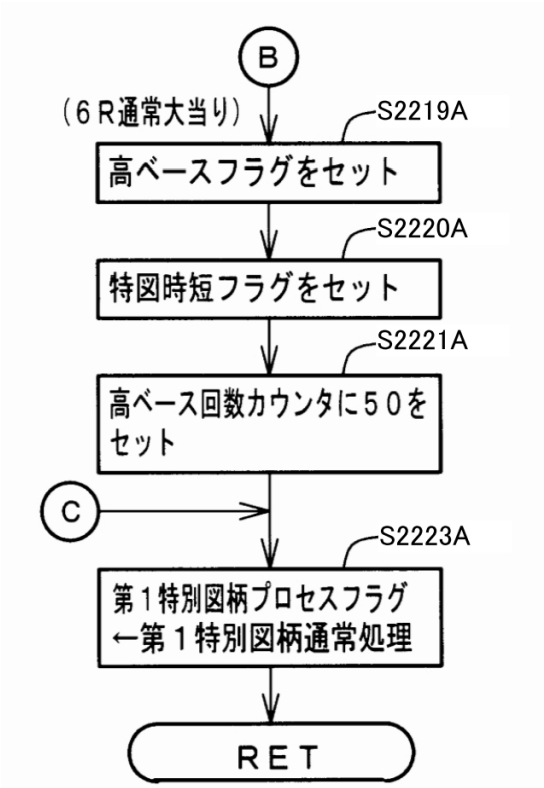
【図５８－１９】



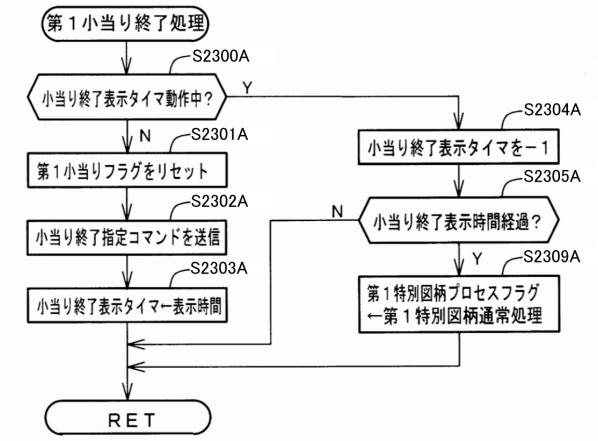
【図５８－２０】



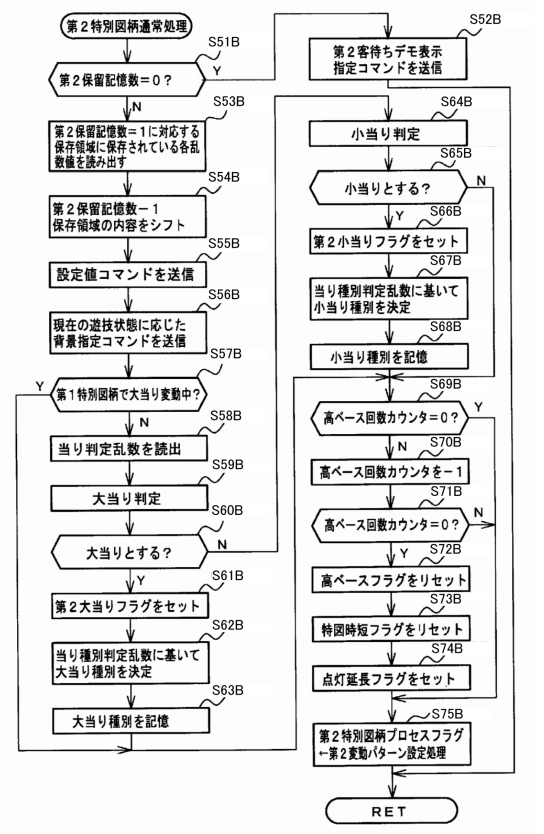
【図５８－２１】



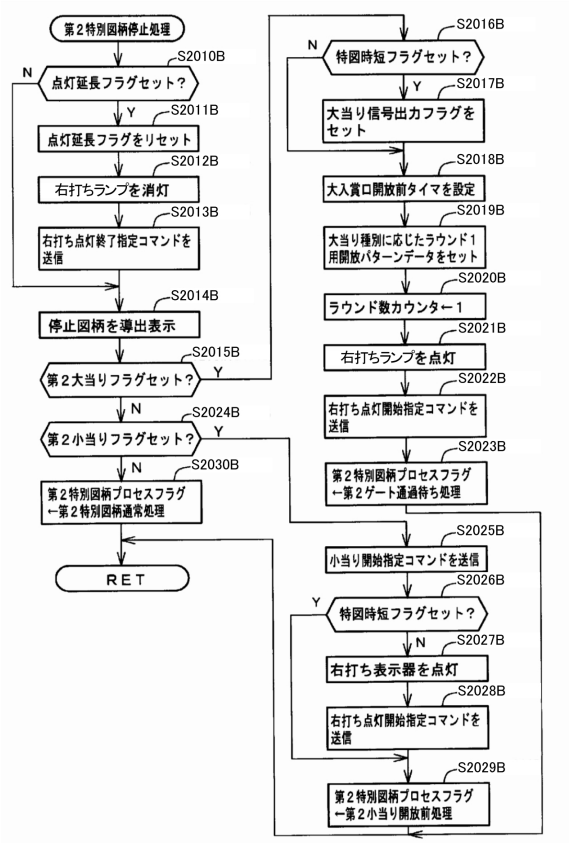
【図５８－２２】



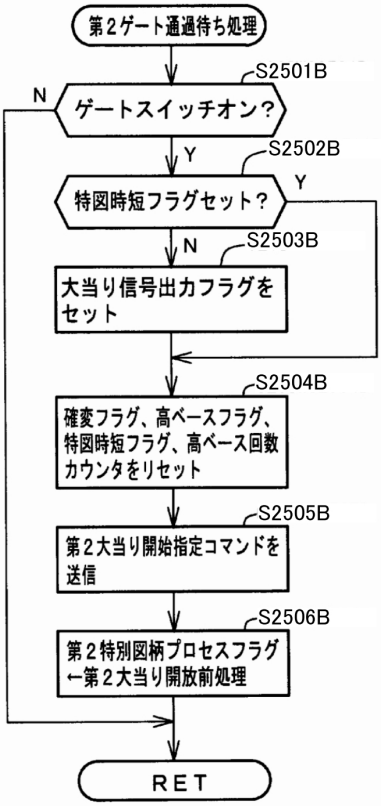
【図５８－２３】



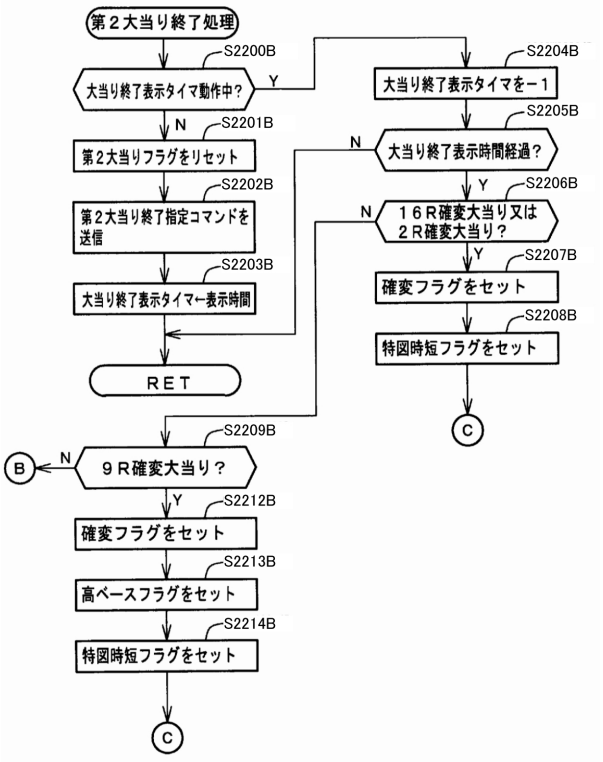
【図５８－２４】



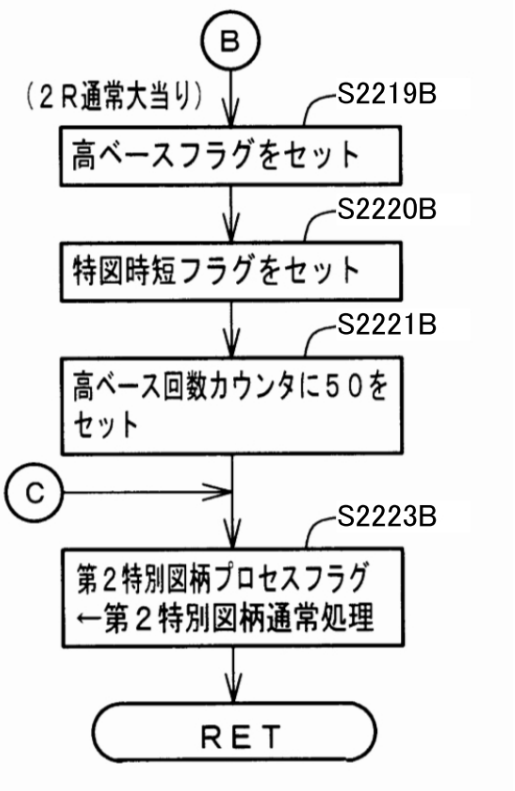
【図５８－２５】



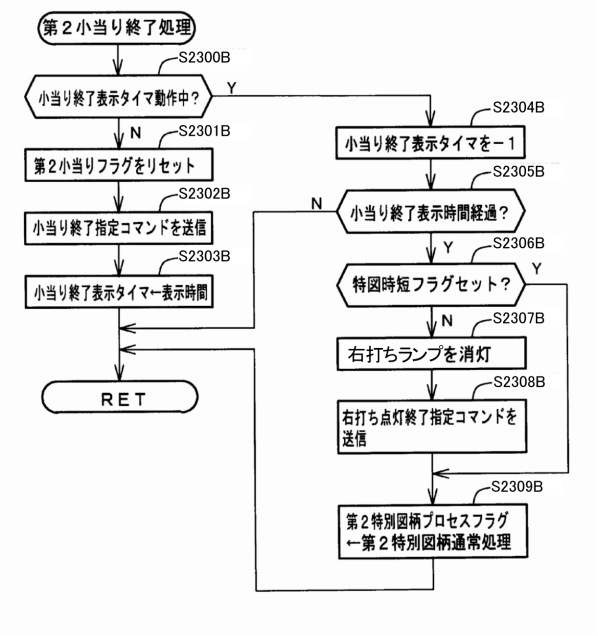
【図５８－２６】



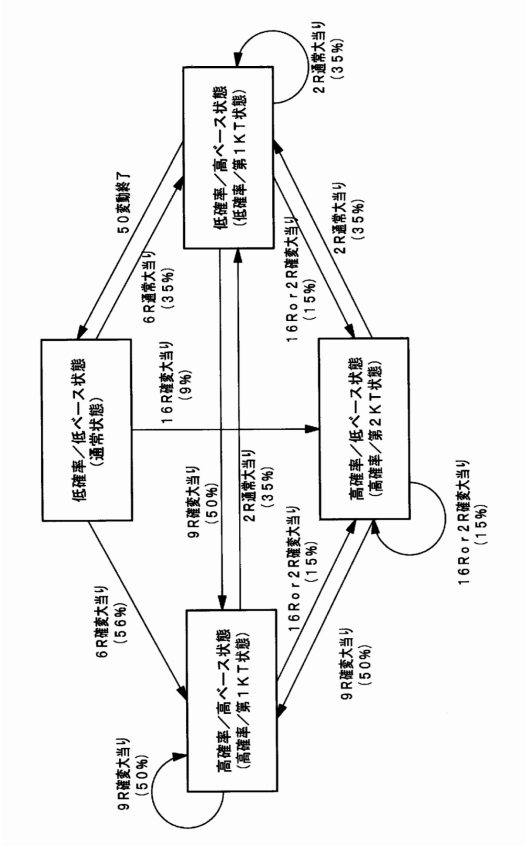
【図５８－２７】



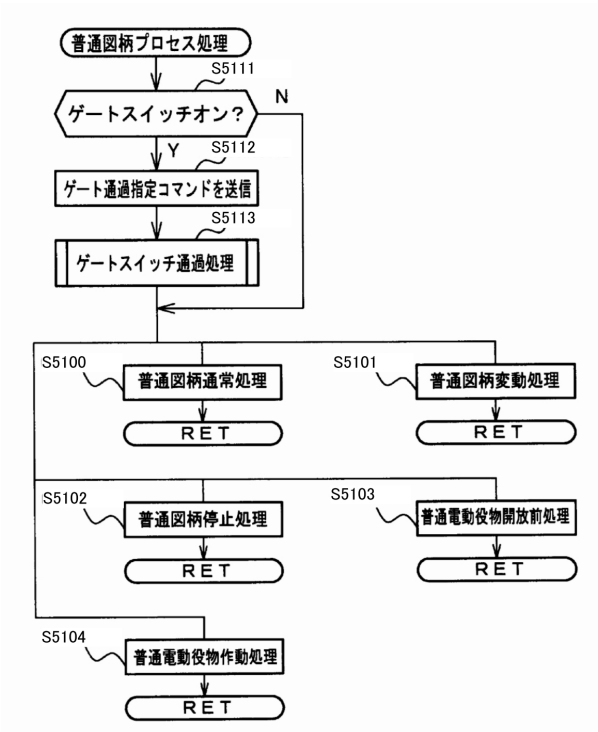
【図５８－２８】



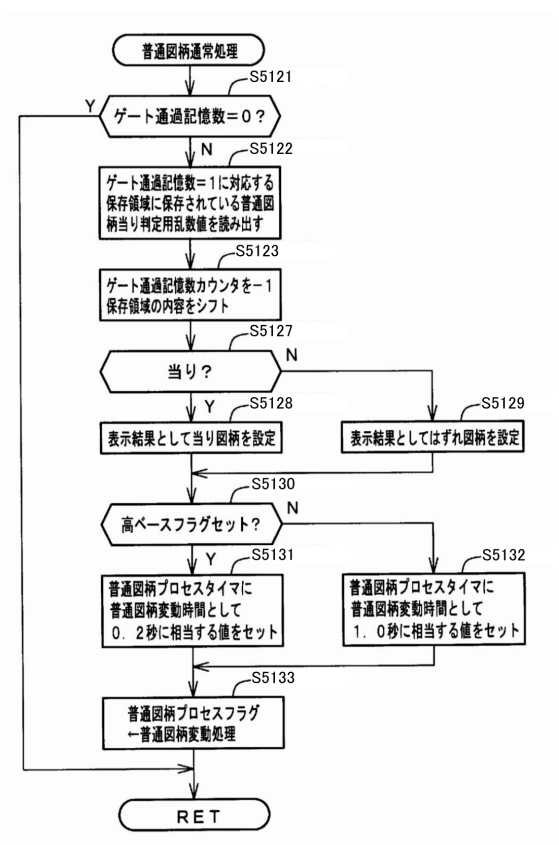
【図５８－２９】



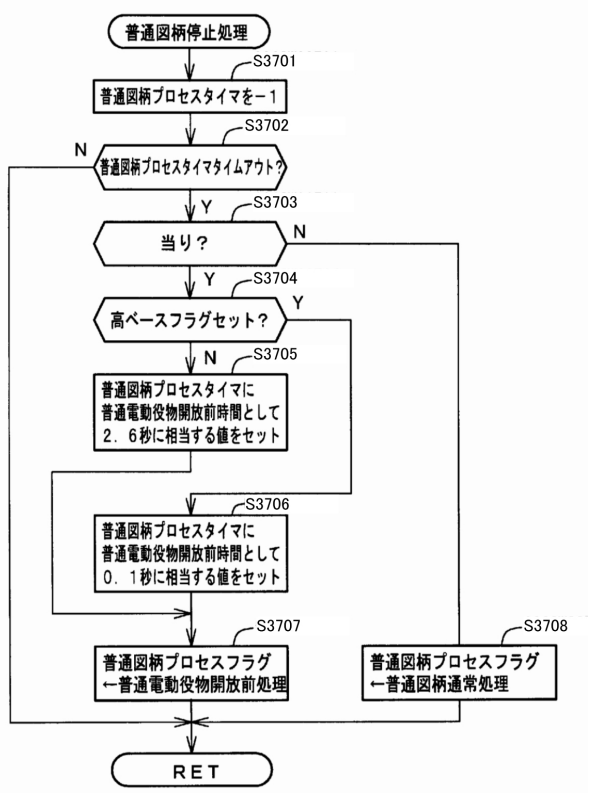
【図５８－３０】



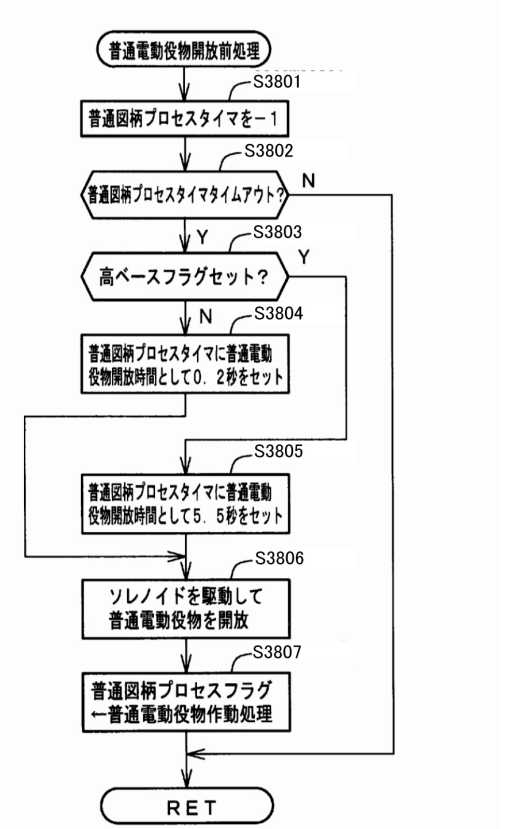
【図５８－３１】



【図５８－３２】



【図５８－３３】

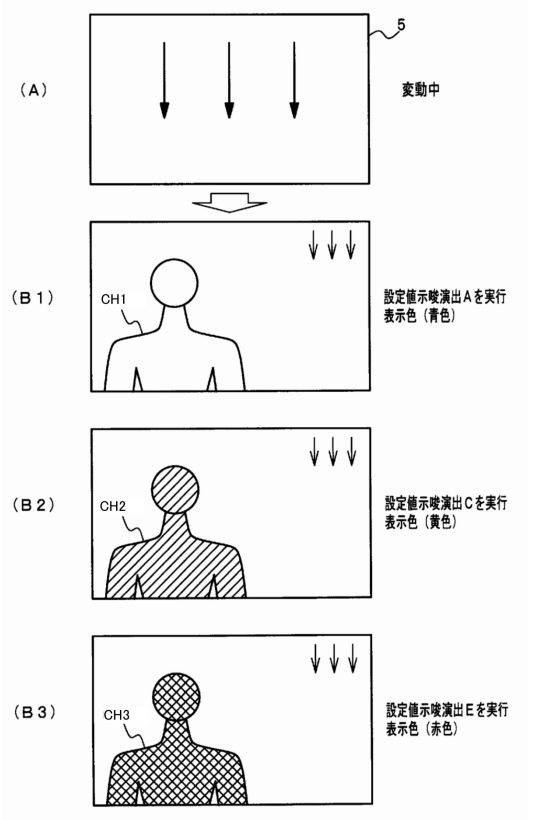


【図５８－３４】

設定値示唆演出決定テーブル

設定値示唆演出の有無・種類	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
設定値示唆演出なし	９０％	８５％	８０％	７５％	７０％	６５％
設定値示唆演出Ａ	５％	２％	３％	４％	５％	４％
設定値示唆演出Ｂ	１％	５％	３％	４％	５％	４％
設定値示唆演出Ｃ	１％	２％	５％	４％	４％	５％
設定値示唆演出Ｄ	１％	２％	３％	７％	４％	６％
設定値示唆演出Ｅ	１％	２％	３％	３％	８％	６％
設定値示唆演出Ｆ	１％	２％	３％	３％	４％	１０％

【図５８－３５】

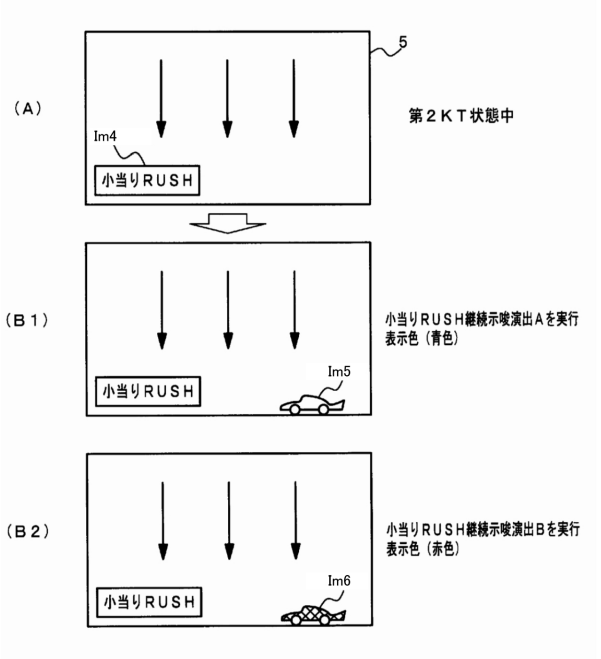


【図５８－３６】

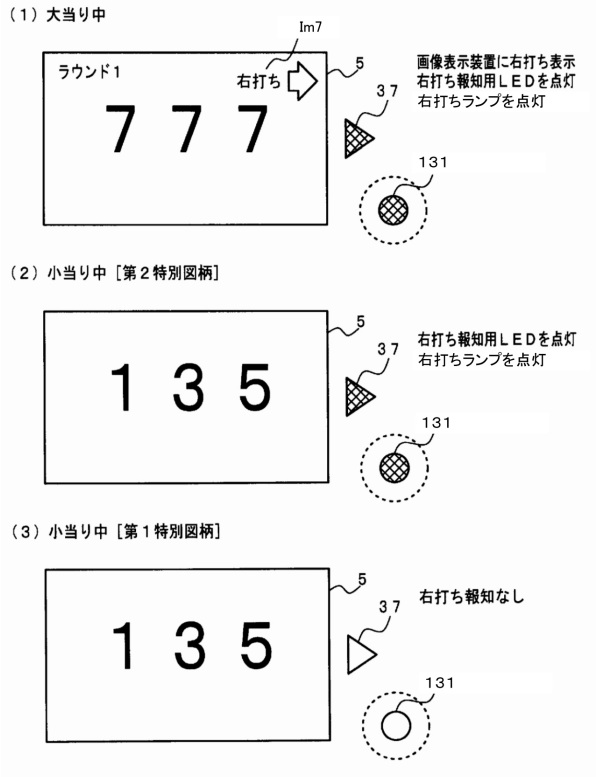
小当りＲＵＳＨ継続示唆演出決定テーブル

小当りRUSH継続示唆演出の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りRUSH継続示唆演出なし	３５％	４０％	４５％	５０％	５５％	６０％
小当りＲＵＳＨ継続示唆演出A	３０％	２８％	２７％	２５％	２３％	２２％
小当りＲＵＳＨ継続示唆演出B	３５％	３２％	２８％	２５％	２２％	１８％

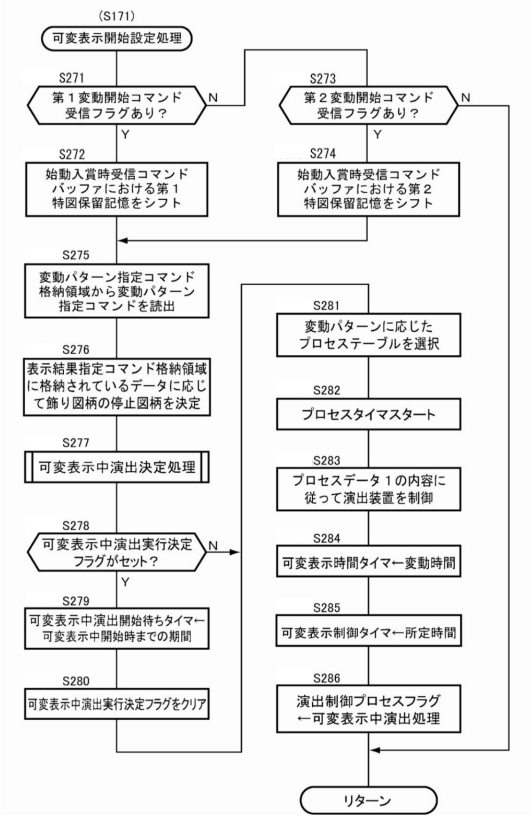
【図５８－３７】



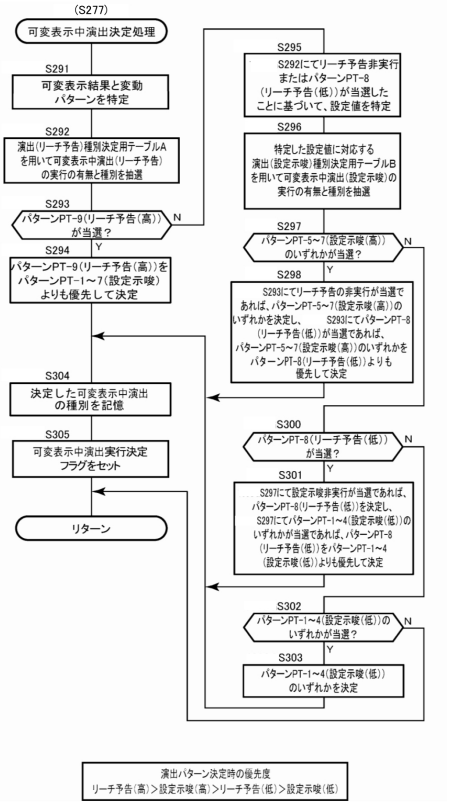
【図５８－３８】



【図５９－１】



【図５９－２】



【図５９－３】

可変表示中演出種別

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

【図５９－４】

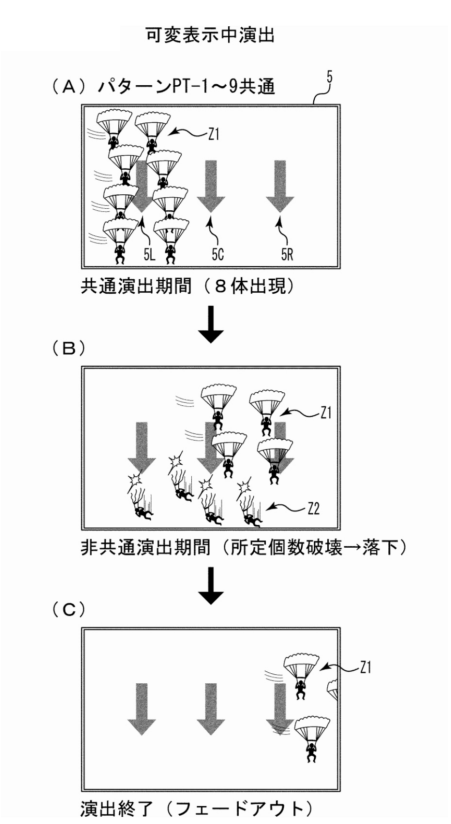
(A)演出(リーチ予告)種別決定用テーブルA

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

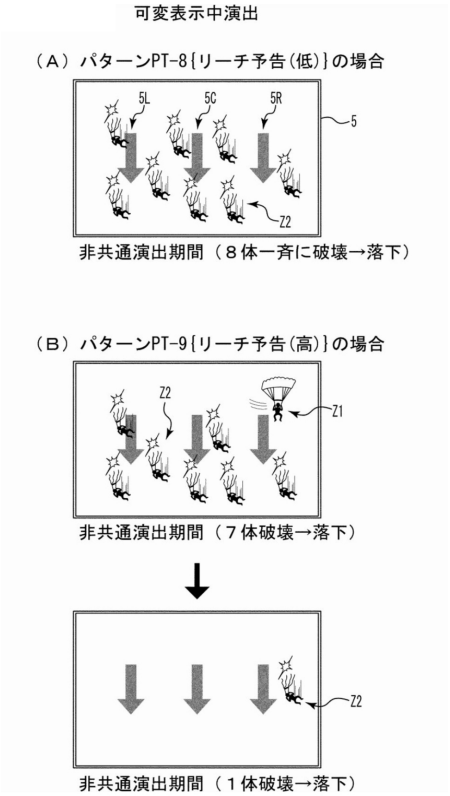
(B)演出(設定示唆)種別決定用テーブルB(大当り・はずれ・小当り共通)

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

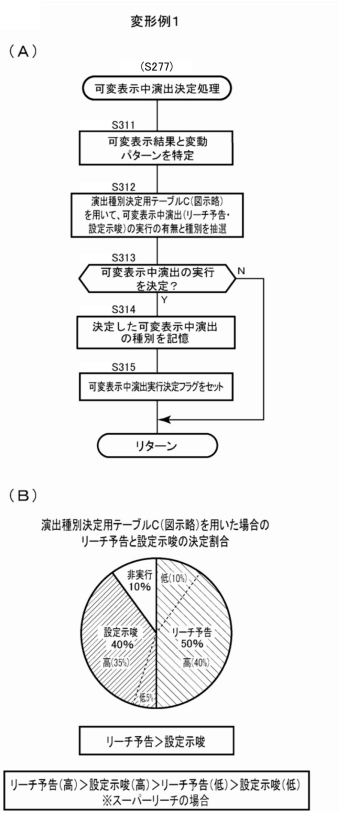
【図５９－５】



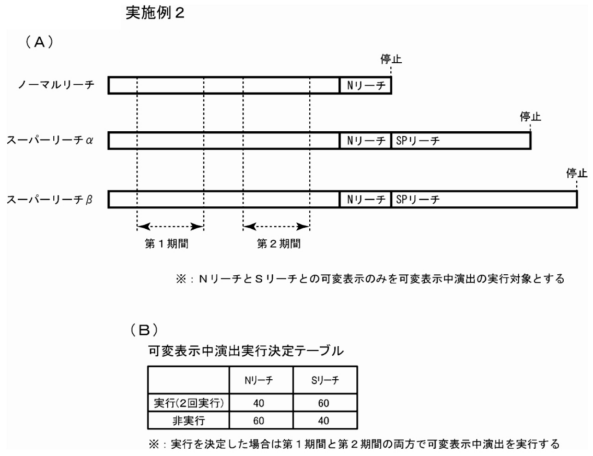
【図５９－６】



【図５９－７】

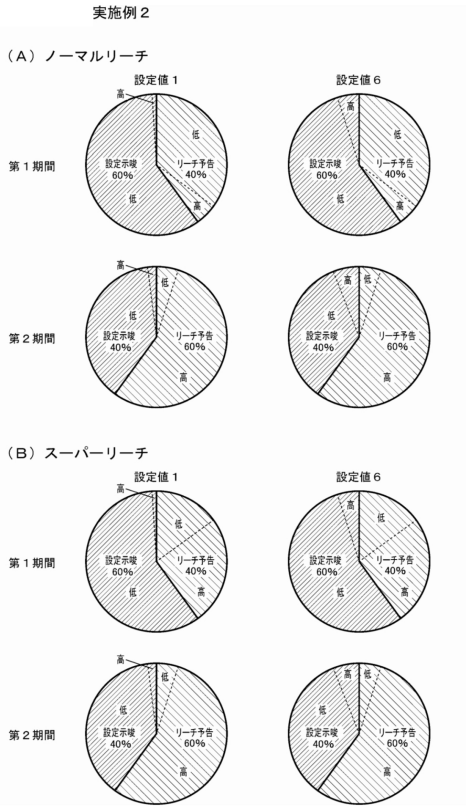


【図５９－８】

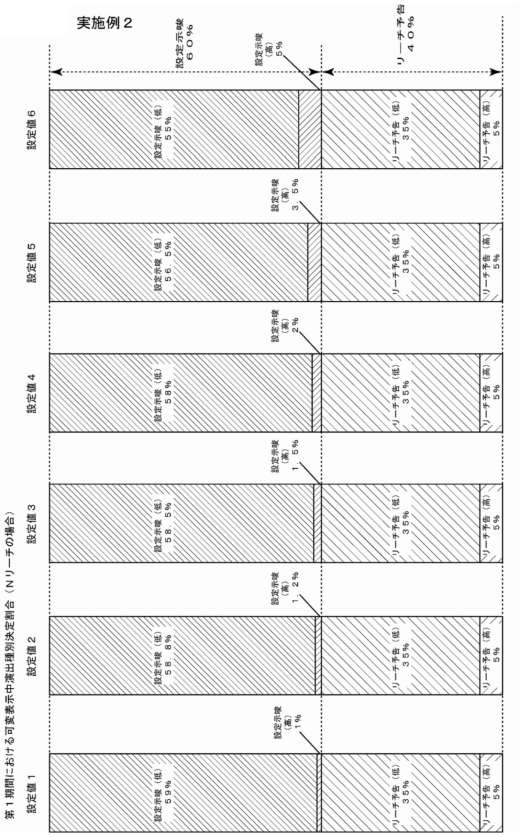


	Nリーチ	Sリーチ
実行(2回実行)	40	60
非実行	60	40

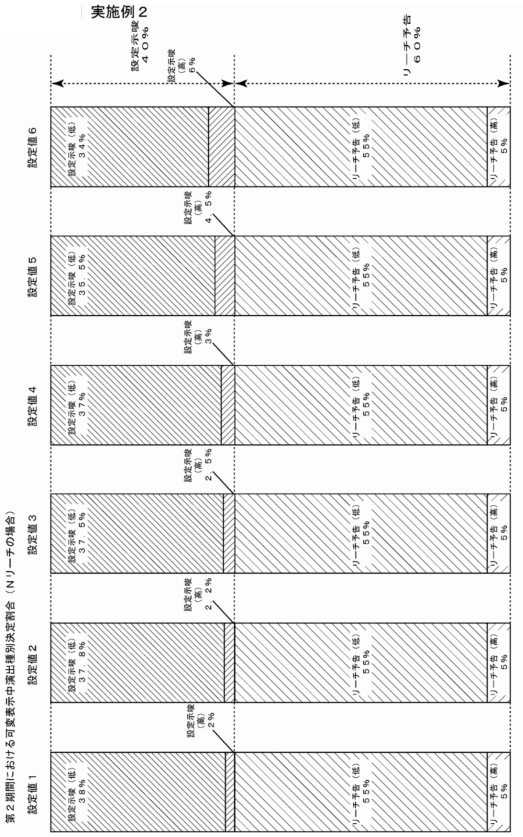
【図５９－９】



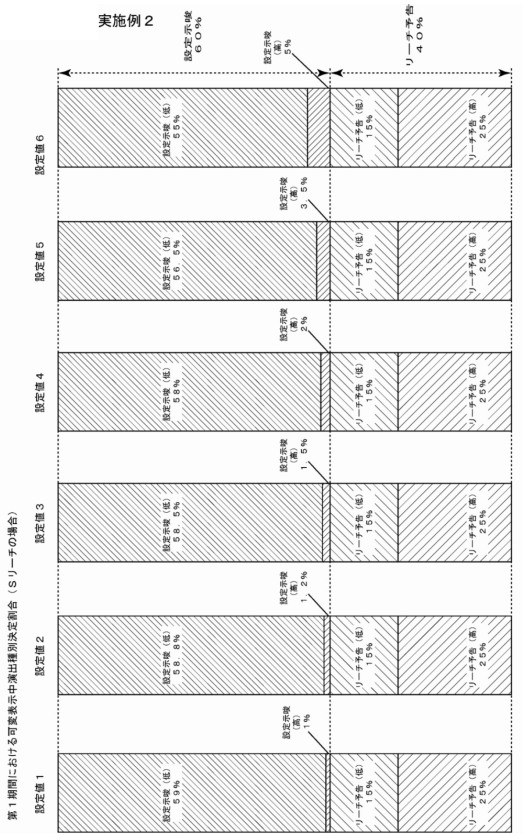
【図５９－１０】



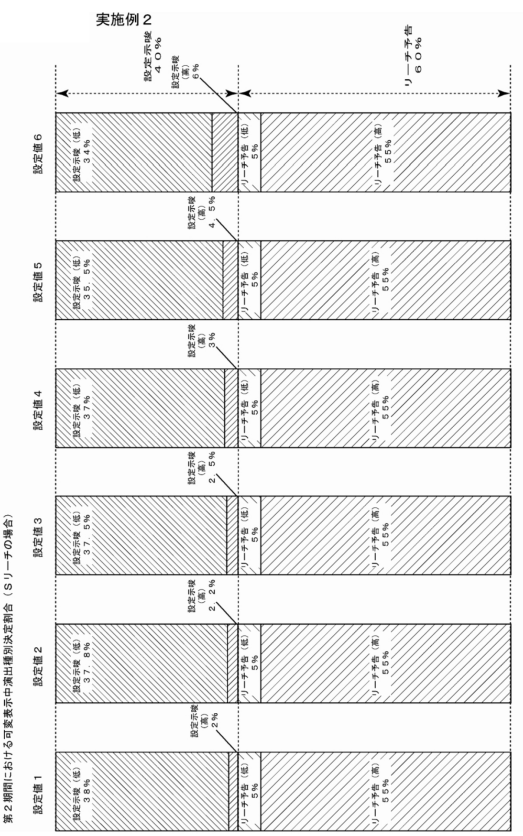
【図５９－１１】



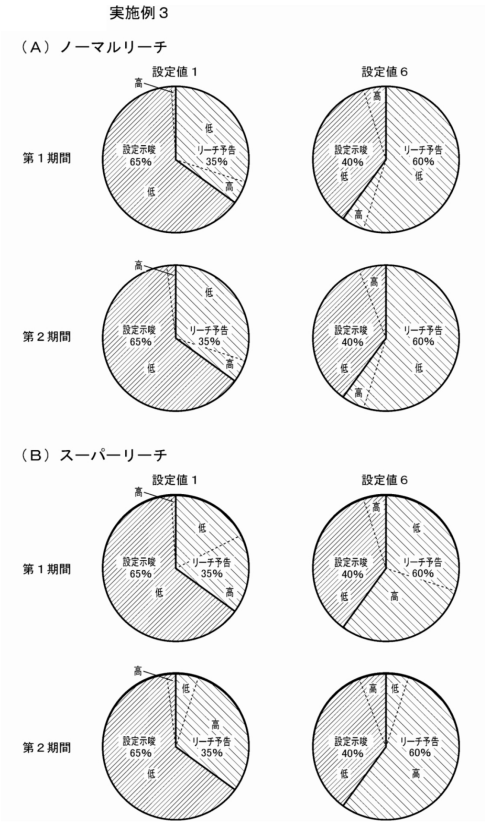
【図５９－１２】



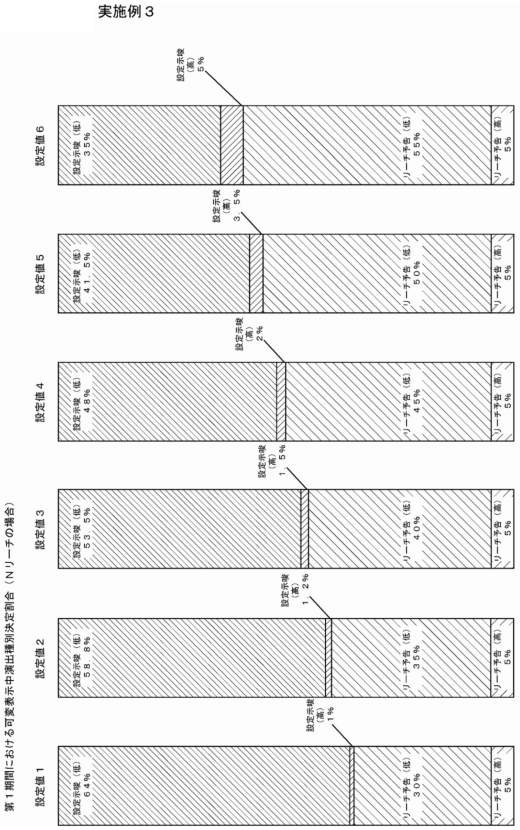
【図５９－１３】



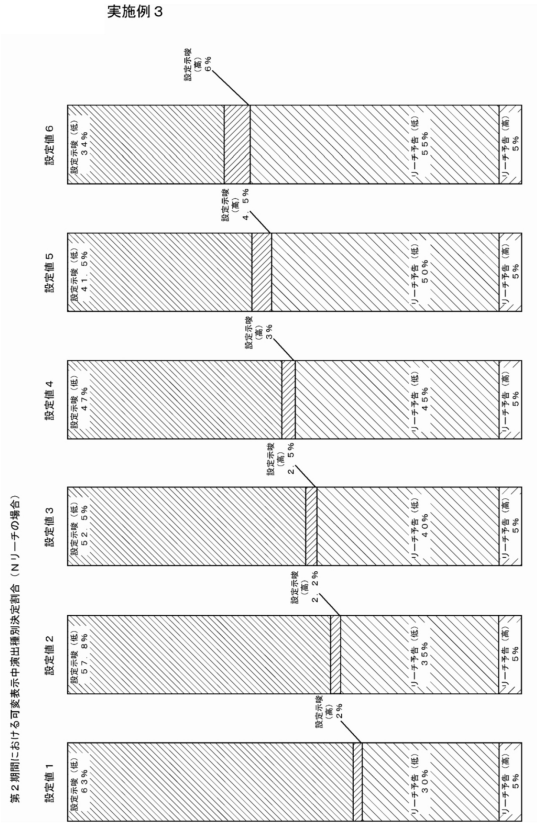
【図５９－１４】



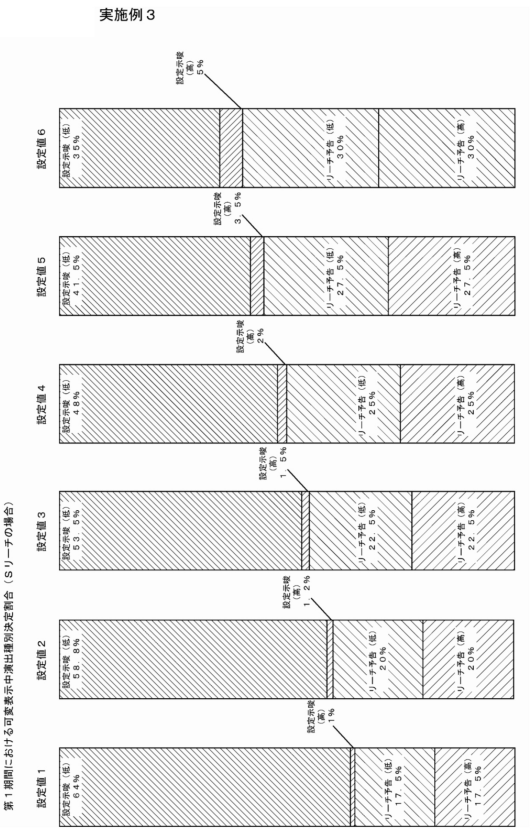
【図５９－１５】



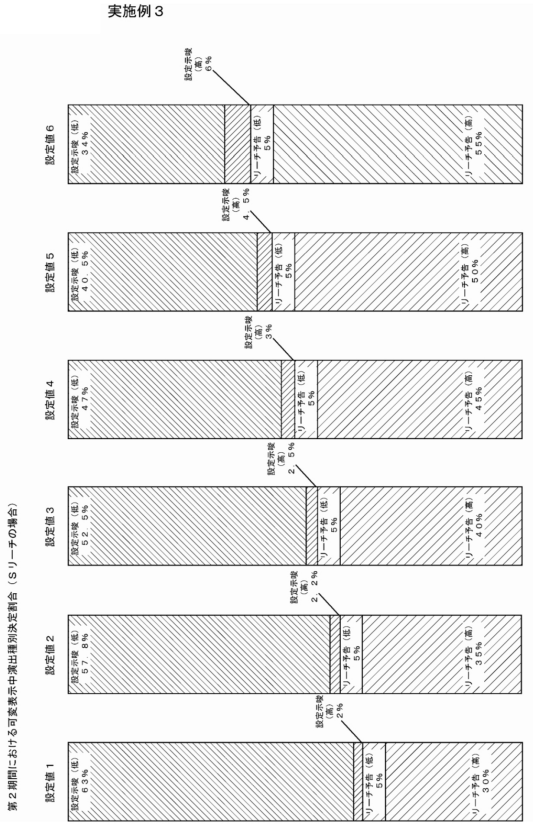
【図５９－１６】



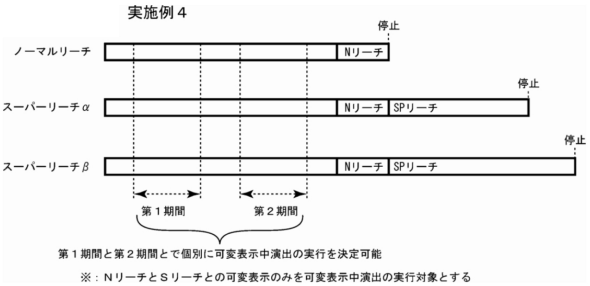
【図５９－１７】



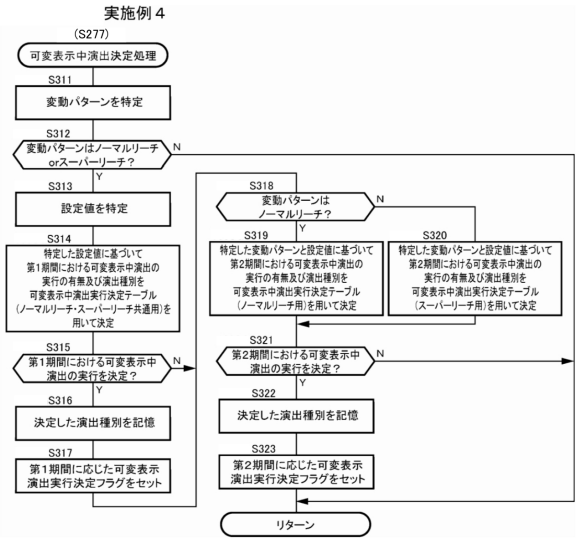
【図５９－１８】



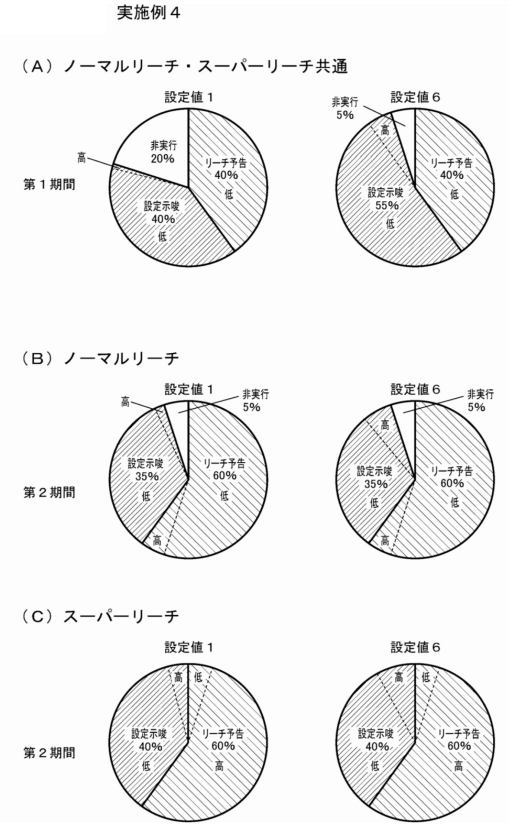
【図５９－１９】



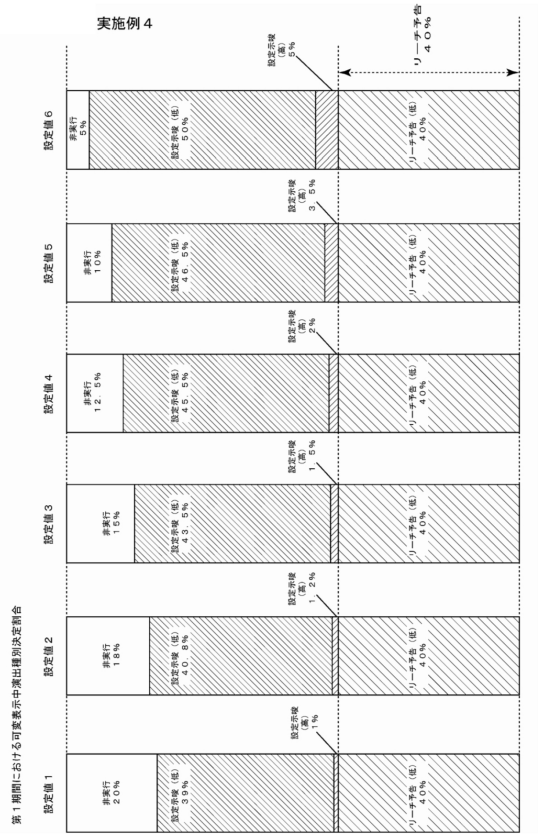
【図５９－２０】



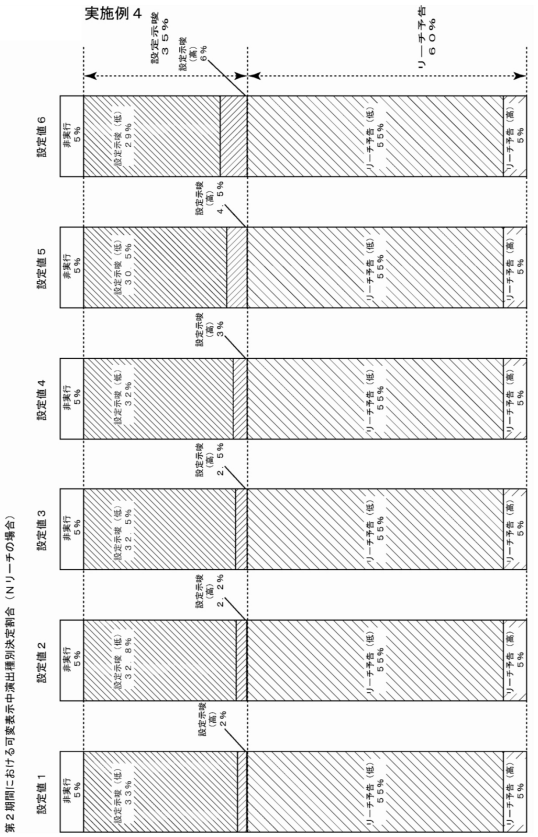
【図５９－２１】



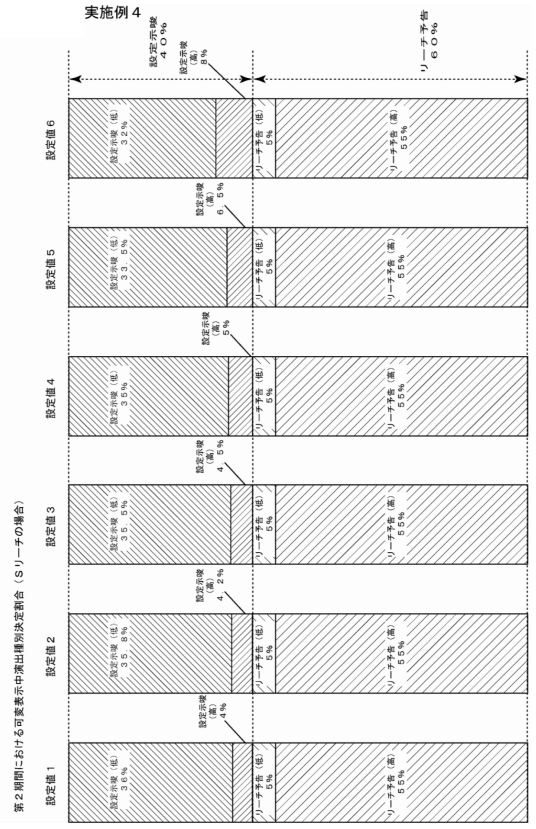
【図５９－２２】



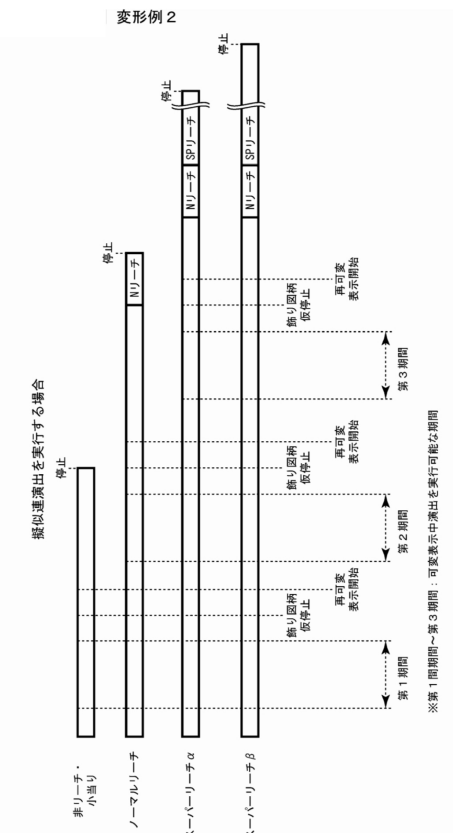
【図５９－２３】



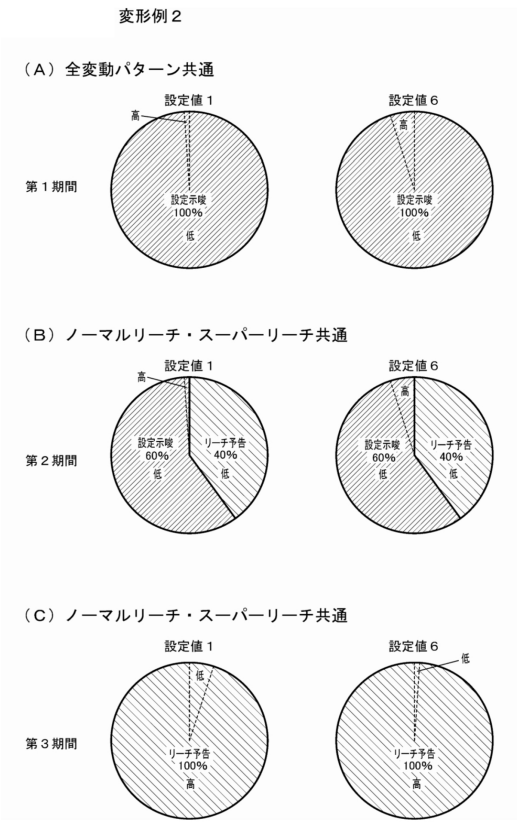
【図５９－２４】



【図５９－２５】



【図５９－２６】



【図６０－１】

(A)
予告Xの実行割合、出現率、信頼度（未調整時）

設定	大当り確率 a	大当り時実行割合 b	予告有り大当り A=a*b	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300		1/600	299/300			7/600	1/7
2	1/250	50/100	1/500	249/250	1/100	約1/100	6/500	1/6
3	1/200		1/400	199/200			5/400	1/5

(B)
予告Xの実行割合、出現率、信頼度（出現率、信頼度同一調整）

設定	大当り確率 a	大当り時実行割合 b	予告有り大当り A=a*b	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告X総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	60/100		299/300	3/299			
2	1/250	50/100	1/500	249/250	2.5/249	1/100	6/500	1/6
3	1/200	40/100		199/200	2/199			

(C)
予告Xの実行割合、出現率、信頼度（出現率同一調整）

設定	大当り確率 a	大当り時実行割合 b	予告有り大当り A=a*b	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告X総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300		1/600	299/300	2.5/299	5/600		1/6
2	1/250	50/100	1/500	249/250	2/249	4/500	1/100	1/5
3	1/200		1/400	199/200	1.5/199	3/400		1/4

(D)
予告Xの実行割合、出現率、信頼度（信頼度同一調整）

設定	大当り確率 a	大当り時実行割合 b	予告有り大当り A=a*b	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300		1/600	299/300	2.5/299	5/600	6/600	
2	1/250	50/100	1/500	249/250	2.5/249	5/500	6/500	1/6
3	1/200		1/400	199/200	2.5/199	5/400	6/400	

【図６０－２】

(A)
予告Xの実行割合、出現率、信頼度（通常大当り:50% 確変大当り:50%）

設定	通常大当り確率 a1	通常大当り時実行割合 b1	予告有り通常大当り A1=a1*b1	確変大当り確率 a2	確変大当り時実行割合 b2	予告有り確変大当り A2=a2*b2	予告有り大当り A=A1+A2
1	1/600	60/100		1/600		1/1200	44/24000
2	1/500	50/100	1/1000	1/500	50/100	1/1000	48/24000
3	1/400	40/100		1/400		1/800	54/24000

(B)

設定	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	299/300	196/299*80	196/24000		44/240
2	249/250	192/249*96	192/24000	1/100	48/240
3	199/200	186/199*120	186/24000		54/240

【図６０－３】

予告Y（確変確定報知）の実行割合、出現率（確変大当り:振分50%）

設定	大当り確率 a	確変大当り確率 a2=a/2	確変大当り時実行割合 b2	予告Y総出現率 C2=a2*b2	通常大当り/ハズレ時実行割合
1	1/300	1/600	60/100		
2	1/250	1/500	50/100	1/1000	0/100
3	1/200	1/400	40/100		

【図６０－４】

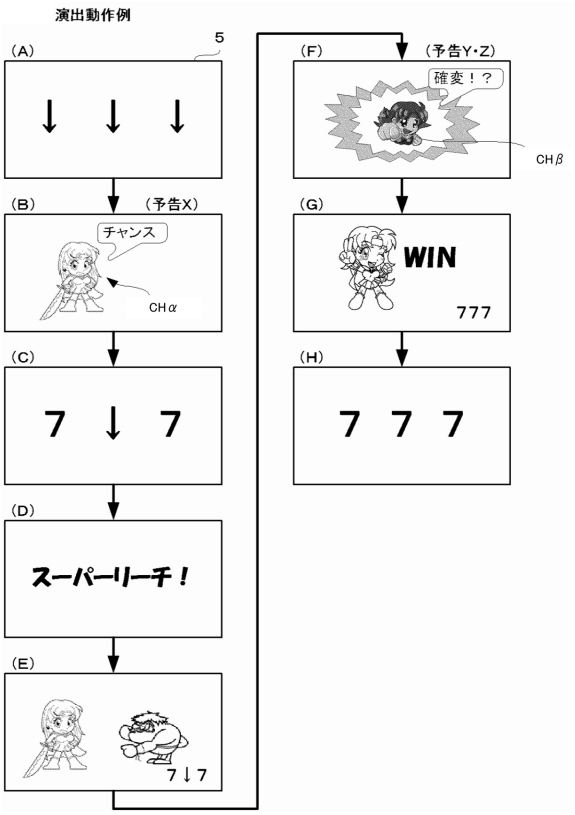
（A）
予告Zの実行割合、出現率、信頼度（確変大当り：振分50%）

設定	大当り確率 a	確変大当り確率 a2=a/2	確変大当り時実行割合 b2	予告有り大当り A=a2*b2	通常大当り時実行割合
1	1/300	1/600	60/100	1/1000	0/100
2	1/250	1/500	50/100		
3	1/200	1/400	40/100		

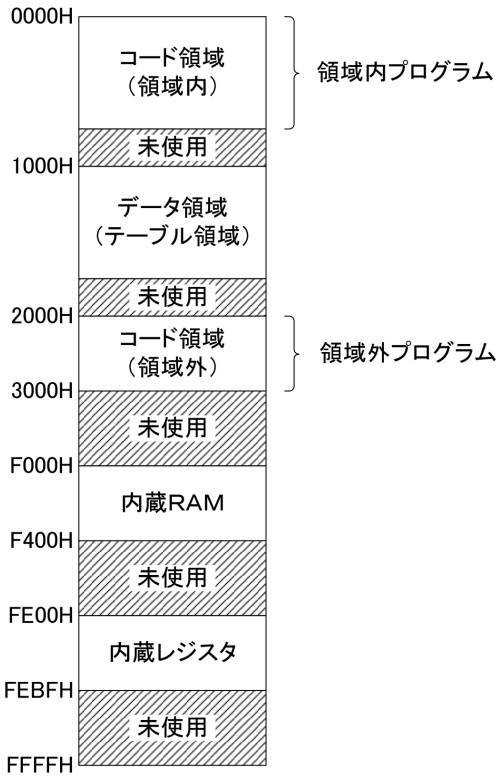
（B）

設定	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	299/300	3/2990	1/1000	2/1000	1/2
2	249/250	2.5/2490			
3	199/200	2/1990			

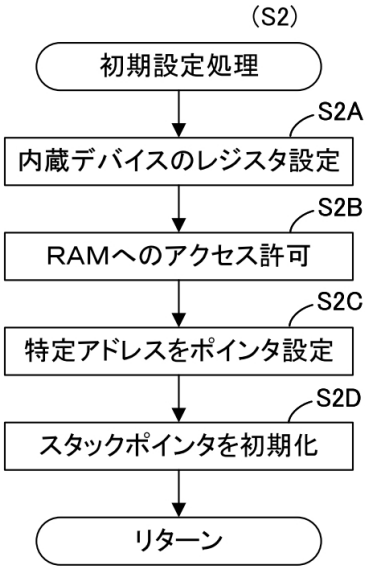
【図６０－５】



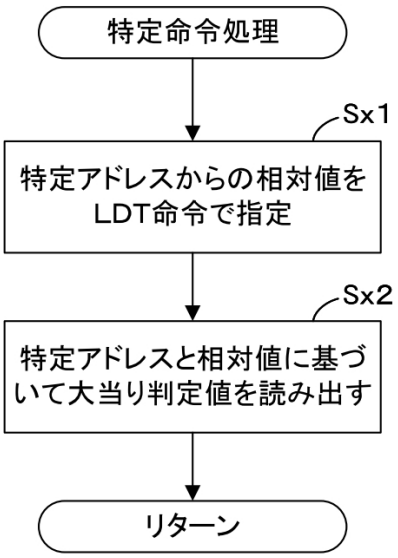
【図６１－１】



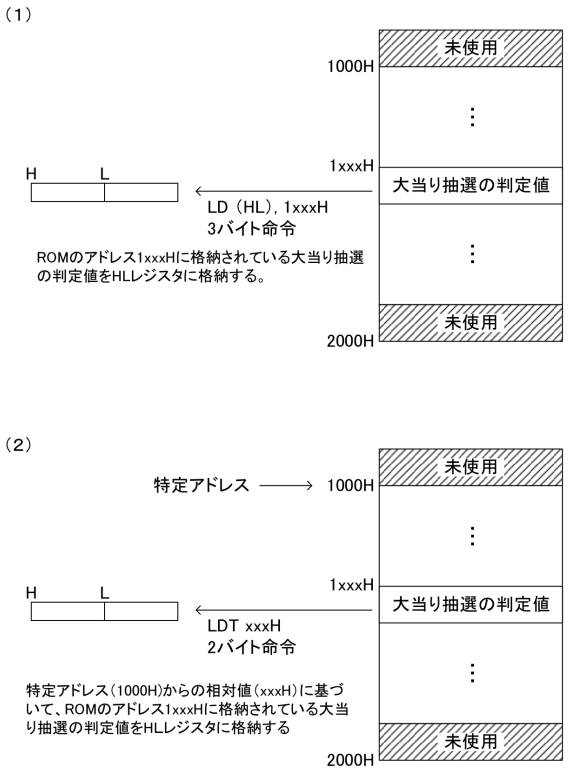
【図６１－２】



【図６１－３】


特定命令処理
Sx1
特定アドレスからの相対値をLDT命令で指定
Sx2
特定アドレスと相対値に基づいて大当り判定値を読み出す
リターン

【図６１－４】


（1）
未使用
1000H
1xxxH
大当り抽選の判定値
H
L
LD（HL），1xxxH
3バイト命令
ROMのアドレス1xxxHに格納されている大当り抽選の判定値をHLレジスタに格納する。
未使用
2000H
（2）
特定アドレス
未使用
1000H
1xxxH
大当り抽選の判定値
H
L
LDT xxxH
2バイト命令
特定アドレス（1000H）からの相対値（xxxH）に基づいて、ROMのアドレス1xxxHに格納されている大当り抽選の判定値をHLレジスタに格納する
未使用
2000H

フロントページの続き

(56)参考文献　特許第６９４５５７５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１７－０３８６４６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０４２９９５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０２７４６９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１４８２９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０３３８８２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０９２５４８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４