(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7497960号
(P7497960)

(45)発行日　令和6年6月11日(2024.6.11)

(24)登録日　令和6年6月3日(2024.6.3)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３３３Ｚ

請求項の数　1　（全221頁）

(21)出願番号　特願2019-54331(P2019-54331)
(22)出願日　平成31年3月22日(2019.3.22)
(65)公開番号　特開2020-151314(P2020-151314A)
(43)公開日　令和2年9月24日(2020.9.24)
審査請求日　令和3年8月10日(2021.8.10)
審判番号　不服2023-11685(P2023-11685/J1)
審判請求日　令和5年7月12日(2023.7.12)

(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
合議体
審判長　長井 真一
審判官　▲高▼橋 祐介
審判官　渋谷 知子

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
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、
前記有利状態に制御されることを報知する有利状態報知演出を実行可能な有利状態報知演出実行手段と、
前記有利状態報知演出が実行される有利状態報知期間を計時する有利状態報知計時手段と、
前記有利状態が終了したことに応じて報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、
前記報知演出が実行される報知期間を計時する報知計時手段と、
特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、
特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、
特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段と、
遊技情報を記憶可能な記憶手段と、
初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、
設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、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、
設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報に基づいて遊技が再開され、
前記設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＮ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、
前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＮ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、
前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、
前記有利状態報知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、前記設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなって前記有利状態報知期間の計時が再開され、
前記有利状態報知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、前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなっては前記有利状態報知期間の計時が再開されず、前記設定確認状態が終了するまで前記有利状態報知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有利状態報知期間の計時が再開され、
前記報知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、前記設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなって前記報知期間の計時が再開され、
前記報知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、前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなっては前記報知期間の計時が再開されず、前記設定確認状態が終了するまで前記報知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報知期間の計時が再開され、
前記特別可変表示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、前記設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなって前記特別可変表示期間の計時が再開され、
前記特別可変表示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、前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなっては前記特別可変表示期間の計時が再開されず、前記設定確認状態が終了するまで前記特別可変表示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特別可変表示期間の計時が再開され、
前記外部出力手段は、前記設定確認状態に制御されたときに前記特定信号を出力可能であり、
前記記憶手段は、
前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域と、を少なくとも有し、
前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する、
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、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、設定変更操作にもとづいて複数段階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った。このようなパチンコ遊技機において、主基板側から設定変更状態中や設定確認状態中であることを示すコマンドが演出制御基板側に送信されることに基づいて、設定変更状態中や設定確認状態中であることが報知されていた（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（図１２）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１にあっては、遊技の進行中に設定確認作業を行う際のことが十分に考慮されておらず、改善の余地があった。
【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、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があった場合の制御が適切に実行され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】
手段アの遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記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、
前記有利状態に制御されることを報知する有利状態報知演出を実行可能な有利状態報知演出実行手段と、
前記有利状態報知演出が実行される有利状態報知期間を計時する有利状態報知計時手段と、
前記有利状態が終了したことに応じて報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、
前記報知演出が実行される報知期間を計時する報知計時手段と、
特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、
特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、
特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段と、
遊技情報を記憶可能な記憶手段と、
初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、
設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、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、
設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機へ

の電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報に基づいて遊技が再開され、
前記設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＮ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、
前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＮ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、
前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、
前記有利状態報知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、前記設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなって前記有利状態報知期間の計時が再開され、
前記有利状態報知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、前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなっては前記有利状態報知期間の計時が再開されず、前記設定確認状態が終了するまで前記有利状態報知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有利状態報知期間の計時が再開され、
前記報知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、前記設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなって前記報知期間の計時が再開され、
前記報知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、前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなっては前記報知期間の計時が再開されず、前記設定確認状態が終了するまで前記報知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報知期間の計時が再開され、
前記特別可変表示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、前記設定操作手段がＯＦＦ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなって前記特別可変表示期間の計時が再開され、
前記特別可変表示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、前記設定操作手段がＯＮ状態であり前記初期化操作手段がＯＦＦ状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなっては前記特別可変表示期間の計時が再開されず、前記設定確認状態が終了するまで前記特別可変表示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特別可変表示期間の計時が再開され、
前記外部出力手段は、前記設定確認状態に制御されたときに前記特定信号を出力可能であり、
前記記憶手段は、
前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域と、を少なくとも有し、
前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する、
ことを特徴とする。
この特徴によれば、好適に設定確認作業を進めることができる。
手段Ｃ１の遊技機は、
複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
特定表示（特定表示０１ＴＭ１００、特定表示０１ＴＭ１００Ａ）を表示可能な演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記特定表示の表示態様には、前記有利状態に制御されることを予告する予告態様（通常態様）と、設定示唆に関する示唆態様（青色態様）とがあり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特定表示を、前記予告態様で表示する場合と、前記示唆態様で表示する場合とで共通の領域（画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部）に表示可能であり
前記特定表示を、前記予告態様と前記示唆態様の一方の態様から他方の態様に変更させる場合と、変更させない場合とがある（特定表示を予告態様から示唆態様に変化させる［変化パターン（ｉ）］と、特定表示を予告態様から示唆態様に変化させない［変化パターン（ｉｉ）］とがある）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示の態様が変化するか否かに遊技者が注目するため、特定表示に関する興趣を向上させることができる。

【０００７】
手段Ｃ２の遊技機は、
手段Ｃ１の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記予告態様の前記特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）と、前記示唆態様の前記特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）とを共通の表示レイヤに表示させることが可能である（背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示と示唆態様の特定表示とで、共通の表示制御が可能となるため、処理負担を軽減できる。

【０００８】
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、
前記特定表示には変動情報（「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）が含まれ、
前記予告態様の前記特定表示に含まれる変動情報（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００に含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）の変動態様（帯の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作）と、前記示唆態様の前記特定表示に含まれる変動情報（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）の変動態様（帯の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作）とは共通である
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示と示唆態様の特定表示とで、共通の表示制御が可能となるため、処理負担を軽減できる。

【０００９】
手段Ｃ４の遊技機は、
手段Ｃ１から手段Ｃ３のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定する判定手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記判定手段による判定に基づいて、可変表示が実行される前に前記特定表示を前記予告態様で表示可能であり（図１１－１２に示すように、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出として通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されており）、可変表示が実行された場合に前記特定表示を前記予告態様から前記示唆態様に変化させることが可能である（図１１－１３に示すように、ターゲットとなる変動表示において、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００から青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａに変化させている）

ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、有利状態に制御されることを遊技者に期待させつつ、特定表示が予告態様から示唆態様に変化するか否かに注目させることができる。
【００１０】
手段Ｃ５の遊技機は、
手段Ｃ１から手段Ｃ４のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定する判定手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記判定手段により前記有利状態に制御されると判定されたことに基づいて、可変表示が実行される前に前記特定表示を前記予告態様で表示可能であり（図１１－１２に示すように、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出として画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されており）、
前記判定手段により前記有利状態が終了した後に実行される可変表示に基づいて前記有利状態に再度制御されると判定されたことに基づいて（図１１－９に示すように、保留記憶（保留されている変動表示）のいずれかが「１０Ｒ確変大当り」である場合に（ステップＳ０１ＴＭ２０３０でＹＥＳ））、前記有利状態に制御されているときに前記特定表示を前記予告態様で表示可能である（図１１－１５に示すように、先読み予告演出として特定予告演出［特別態様］を実行し、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを表示させる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示に関する興趣を一層向上させることができる。
【００１１】
手段Ｃ６の遊技機は、
手段Ｃ１から手段Ｃ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときには、前記示唆態様の前記特定表示を非表示とする（図１１－１３（１３）に示すように、大当り遊技状態に移行すると、特定示唆演出を終了させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部において、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）を非表示としている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、演出制御手段の処理負担を軽減できる。
【００１２】
手段Ｃ７の遊技機は、
手段Ｃ１から手段Ｃ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記示唆態様の前記特定表示を表示可能であり、前記有利状態の終了に対応して、前記示唆態様の前記特定表示を非表示とする（大当り遊技状態に制御されている期間に、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示を表示する）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、示唆態様の特定表示が表示される期間が長くなるため、特定表示が示唆態様であることを遊技者が認識し易くなる。
【００１３】
手段Ｃ８の遊技機は、
手段Ｃ１から手段Ｃ７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記予告態様の特定表示が表示された場合には、前記予告態様の特定表示が表示されな

い場合によりも前記有利状態に制御される割合が高い（図１１－８に示すように、表示結果が「大当り」である場合に特定予告演出［通常態様］が実行される割合は３０％であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合に特定予告演出［通常態様］が実行される割合は５％である）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示に関する興趣を一層向上させることができる。
【００１４】
手段Ｃ９の遊技機は、
手段Ｃ１から手段Ｃ８のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
可変表示が実行されている期間と可変表示が実行されていない期間とで前記特定表示を表示可能であり（図１１－１５に示すように、変動表示を実行していない大当り遊技状態の期間（図１１－１４に示すＴ５～Ｔ８の期間）と、変動表示を実行している期間（図１１－１４に示すＴ９以降の期間）とにおいて、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを表示させている）、可変表示が実行されていない期間には前記特定表示の表示態様を変化させない（図１１－１５に示すように、変動表示を実行していない大当り遊技状態の期間（図１１－１４に示すＴ５～Ｔ８の期間）において、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを変化させていない）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示に対する遊技者の注目度を変化させることができる。
【００１５】
手段Ａ１の遊技機は、
複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
特定表示（特定表示０１ＴＭ１００、特定表示０１ＴＭ１００Ａ）を表示可能な演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記特定表示の表示態様には、前記有利状態に制御されることを予告する予告態様（通常態様）と、設定示唆に関する示唆態様（青色態様）とがあり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特定表示を、前記予告態様で表示する場合と、前記示唆態様で表示する場合とで共通の領域（画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部）に表示可能であり、
前記特定表示を、前記予告態様と前記示唆態様の一方の態様から他方の態様に変化させることが可能である（図１１－１３に示すように、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００から青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａに変化させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示がどのような態様で表示されるかについて遊技者に関心を持たせることができ、設定示唆に関する興趣を向上させることができる。
【００１６】
手段Ａ２の遊技機は、
手段Ａ１の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記予告態様の前記特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）と、前記示唆態様の前記特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）とを共通の表示レイヤに表示させることが可能である（背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている）

ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示と示唆態様の特定表示とで、共通の表示制御が可能となるため、処理負担を軽減できる。
【００１７】
手段Ａ３の遊技機は、
手段Ａ１または手段Ａ２の遊技機であって、
前記特定表示には変動情報（「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）が含まれ、
前記予告態様の前記特定表示に含まれる変動情報（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００に含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）の変動態様（帯の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作）と、前記示唆態様の前記特定表示に含まれる変動情報（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）の変動態様（帯の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作）とは共通である
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示と示唆態様の特定表示とで、共通の表示制御が可能となるため、処理負担を軽減できる。
【００１８】
手段Ａ４の遊技機は、
手段Ａ１から手段Ａ３のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定する判定手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記判定手段による判定に基づいて、可変表示が実行される前に前記特定表示を前記予告態様で表示可能であり（図１１－１２に示すように、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出として通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されており）、可変表示が実行された場合に前記特定表示を前記予告態様から前記示唆態様に変化させることが可能である（図１１－１３に示すように、ターゲットとなる変動表示において、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００から青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａに変化させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、有利状態に制御されることを遊技者に期待させつつ、特定表示が予告態様から示唆態様に変化するか否かに注目させることができる。
【００１９】
手段Ａ５の遊技機は、
手段Ａ１から手段Ａ４のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定する判定手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記判定手段により前記有利状態に制御されると判定されたことに基づいて、可変表示が実行される前に前記特定表示を前記予告態様で表示可能であり（図１１－１２に示すように、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出として画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されており）、
前記判定手段により前記有利状態が終了した後に実行される可変表示に基づいて前記有利状態に再度制御されると判定されたことに基づいて（図１１－９に示すように、保留記憶（保留されている変動表示）のいずれかが「１０Ｒ確変大当り」である場合に（ステップＳ０１ＴＭ２０３０でＹＥＳ））、前記有利状態に制御されているときに前記特定表示を前記予告態様で表示可能である（図１１－１５に示すように、先読み予告演出として特定予告演出［特別態様］を実行し、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別

態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを表示させる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示に関する興趣を一層向上させることができる。
【００２０】
手段Ａ６の遊技機は、
手段Ａ１から手段Ａ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときには、前記示唆態様の前記特定表示を非表示とする（図１１－１３（１３）に示すように、大当り遊技状態に移行すると、特定示唆演出を終了させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部において、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）を非表示としている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、演出制御手段の処理負担を軽減できる。
【００２１】
手段Ａ７の遊技機は、
手段Ａ１から手段Ａ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記示唆態様の前記特定表示を表示可能であり、前記有利状態の終了に対応して、前記示唆態様の前記特定表示を非表示とする（大当り遊技状態に制御されている期間に、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示を表示する）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、示唆態様の特定表示が表示される期間が長くなるため、特定表示が示唆態様であることを遊技者が認識し易くなる。
【００２２】
手段Ａ８の遊技機は、
手段Ａ１から手段Ａ７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記予告態様の特定表示が表示された場合には、前記予告態様の特定表示が表示されない場合によりも前記有利状態に制御される割合が高い（図１１－８に示すように、表示結果が「大当り」である場合に特定予告演出［通常態様］が実行される割合は３０％であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合に特定予告演出［通常態様］が実行される割合は５％である）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示に関する興趣を一層向上させることができる。
【００２３】
手段Ａ９の遊技機は、
手段Ａ１から手段Ａ８のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
可変表示が実行されている期間と可変表示が実行されていない期間とで前記特定表示を表示可能であり（図１１－１５に示すように、変動表示を実行していない大当り遊技状態の期間（図１１－１４に示すＴ５～Ｔ８の期間）と、変動表示を実行している期間（図１１－１４に示すＴ９以降の期間）とにおいて、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを表示させている）、可変表示が実行されていない期間には前記特定表示の表示態様を変化させない（図１１－１５に示すように、変動表示を実行していない大当り遊技状態の期間（図１１－１４に示すＴ５～Ｔ８の期間）において、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを変化させていない）
ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示に対する遊技者の注目度を変化させることができる。
【００２４】
手段Ｂ１の遊技機は、
複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
特定表示（特定表示０１ＴＭ１００、特定表示０１ＴＭ１００Ａ）を表示可能な演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記特定表示の表示態様には、前記有利状態に制御されることを予告する予告態様（通常態様）と、設定示唆に関する示唆態様（青色態様）とがあり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特定表示を、前記予告態様で表示する場合と、前記示唆態様で表示する場合とで共通の領域（画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部）に表示可能であり、
第１期間では、前記予告態様と前記示唆態様の一方の態様で前記特定表示を表示可能であり、前記第１期間の後の第２期間では、前記予告態様と前記示唆態様の他方の態様で前記特定表示を表示可能である（図１１－１１に示すＴ４～Ｔ１４の期間では、図１１－１２（４）～図１１－１３（９）に示すように、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されており、図１１－１１に示すＴ１５～Ｔ１７の期間では、図１１－１３（１１）及び（１２）に示すように、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示されている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１期間と第２期間とにおいて、特定表示がどのような態様で表示されるかについて遊技者に関心を持たせることができ、設定示唆に関する興趣を向上させることができる。
【００２５】
手段Ｂ２の遊技機は、
手段Ｂ１の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記予告態様の前記特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）と、前記示唆態様の前記特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）とを共通の表示レイヤに表示させることが可能である（背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示と示唆態様の特定表示とで、共通の表示制御が可能となるため、処理負担を軽減できる。
【００２６】
手段Ｂ３の遊技機は、
手段Ｂ１または手段Ｂ２の遊技機であって、
前記特定表示には変動情報（「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）が含まれ、
前記予告態様の前記特定表示に含まれる変動情報（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００に含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）の変動態様（帯の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作）と、前記示唆態様の前記特定表示に含まれる変動情報（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）の変動態様（帯の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作）とは共通である
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示と示唆態様の特定表示とで、共通の表示制御が可能となるため、処理負担を軽減できる。
【００２７】

手段Ｂ４の遊技機は、
手段Ｂ１から手段Ｂ３のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定する判定手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記判定手段による判定に基づいて、可変表示が実行される前に前記特定表示を前記予告態様で表示可能であり（図１１－１２に示すように、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出として通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されており）、可変表示が実行された場合に前記特定表示を前記予告態様から前記示唆態様に変化させることが可能である（図１１－１３に示すように、ターゲットとなる変動表示において、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００から青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａに変化させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、有利状態に制御されることを遊技者に期待させつつ、特定表示が予告態様から示唆態様に変化するか否かに注目させることができる。

【００２８】
手段Ｂ５の遊技機は、
手段Ｂ１から手段Ｂ４のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定する判定手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記判定手段により前記有利状態に制御されると判定されたことに基づいて、可変表示が実行される前に前記特定表示を前記予告態様で表示可能であり（図１１－１２に示すように、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出として画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されており）、
前記判定手段により前記有利状態が終了した後に実行される可変表示に基づいて前記有利状態に再度制御されると判定されたことに基づいて（図１１－９に示すように、保留記憶（保留されている変動表示）のいずれかが「１０Ｒ確変大当り」である場合に（ステップＳ０１ＴＭ２０３０でＹＥＳ））、前記有利状態に制御されているときに前記特定表示を前記予告態様で表示可能である（図１１－１５に示すように、先読み予告演出として特定予告演出［特別態様］を実行し、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを表示させる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示に関する興趣を一層向上させることができる。

【００２９】
手段Ｂ６の遊技機は、
手段Ｂ１から手段Ｂ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときには、前記示唆態様の前記特定表示を非表示とする（図１１－１３（１３）に示すように、大当り遊技状態に移行すると、特定示唆演出を終了させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部において、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）を非表示としている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、演出制御手段の処理負担を軽減できる。

【００３０】
手段Ｂ７の遊技機は、

手段Ｂ１から手段Ｂ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記示唆態様の前記特定表示を表示可能であり、前記有利状態の終了に対応して、前記示唆態様の前記特定表示を非表示とする（大当り遊技状態に制御されている期間に、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示を表示する）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、示唆態様の特定表示が表示される期間が長くなるため、特定表示が示唆態様であることを遊技者が認識し易くなる。

【００３１】
手段Ｂ８の遊技機は、
手段Ｂ１から手段Ｂ７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記予告態様の特定表示が表示された場合には、前記予告態様の特定表示が表示されない場合によりも前記有利状態に制御される割合が高い（図１１－８に示すように、表示結果が「大当り」である場合に特定予告演出［通常態様］が実行される割合は３０％であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合に特定予告演出［通常態様］が実行される割合は５％である）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、予告態様の特定表示に関する興趣を一層向上させることができる。

【００３２】
手段Ｂ９の遊技機は、
手段Ｂ１から手段Ｂ８のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（ＣＰＵ１０３）を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
可変表示が実行されている期間と可変表示が実行されていない期間とで前記特定表示を表示可能であり（図１１－１５に示すように、変動表示を実行していない大当り遊技状態の期間（図１１－１４に示すＴ５～Ｔ８の期間）と、変動表示を実行している期間（図１１－１４に示すＴ９以降の期間）とにおいて、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを表示させている）、可変表示が実行されていない期間には前記特定表示の表示態様を変化させない（図１１－１５に示すように、変動表示を実行していない大当り遊技状態の期間（図１１－１４に示すＴ５～Ｔ８の期間）において、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを変化させていない）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示に対する遊技者の注目度を変化させることができる。

【００３３】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【００３４】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図８－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図８－３】遊技情報表示部を示す図である。
【図８－４】特別図柄表示装置における大当り種別毎の態様を示す図である。
【図８－５】第１保留表示器と第２保留表示器のシフト態様を示す図である。
【図８－６】ラウンド表示器における大当り種別毎の態様を示す図である。
【図８－７】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図８－８】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図８－９】各乱数を示す説明図である。
【図８－１０】変動パターンを例示する図である。
【図８－１１】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１２】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１３】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１４】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１６】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１７】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－１８】確変状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－１９】通常状態または時短状態での第２特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－２０】確変状態での第２特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－２１】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－２２】各種大当りの内容を示す説明図である。
【図８－２３】（Ａ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）を示す説明図であり、（Ｂ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）を示す説明図であり、（Ｃ）は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－２４】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８－２５】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図８－２６】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図８－２７】（Ａ）は、表示モニタの正面図、（Ｂ）は、表示モニタの表示態様を示す図、（Ｃ）は表示内容の説明図である。
【図８－２８】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。
【図８－２９】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
【図８－３０】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図８－３１】（Ａ）はＲＡＭクリア処理を示すフローチャートであり、（Ｂ）はＲＡＭの概略図である。
【図８－３２】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図８－３３】設定確認処理を示すフローチャートである。
【図８－３４】電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図８－３５】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。
【図８－３６】（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８－３７】（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８－３８】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図８－３９】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図８－４０】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
【図８－４１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図８－４２】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。
【図８－４３】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図８－４４】ＲＡＭに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。
【図８－４５】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
【図８－４６】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。
【図８－４７】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。
【図８－４８】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。
【図８－４９】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第１可動体初期化処理及び第２可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。
【図８－５０】画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図８－５１】電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図８－５２】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
【図８－５３】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－５４】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－５５】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図８－５６】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
【図９－１】特徴部１０Ｆにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
【図９－２】特徴部１０Ｆにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
【図９－３】特徴部１０Ｆにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。
【図９－４】特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。
【図１０－１】特徴部４０Ｆにおける演出制御コマンド例示する図である。
【図１０－２】特徴部４０Ｆにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１０－３】特徴部４０Ｆにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。
【図１１－１】低確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１１－２】高確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１１－３】（Ａ）は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１１－４】（Ａ）は、はずれ用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ１）は、１０Ｒ確変大当り用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ２）は、２Ｒ通常大当り用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１１－５】（Ａ）は、予告態様の特定表示に関する具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は示唆態様の特定表示に関する具体例を示す説明図である。
【図１１－６】スーパーリーチ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－７】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－８】特定予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図１１－９】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１０】（Ａ１）は、２Ｒ通常大当りが発生する場合に参照される、特定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、（Ａ２）は、１０Ｒ確変大当りが発生する場合に参照される、特定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、特定予告演出［特別態様］の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図１１－１１】特定表示の表示タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１－１２】特定表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－１３】特定表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－１４】特手表示の表示タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１－１５】特定表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図１１－１６】（１）～（３）は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、（４）は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００３５】
（基本説明）
【００３６】
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。
【００３７】
（パチンコ遊技機１の構成等）
【００３８】
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００３９】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００４０】
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。
【００４１】
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。
【００４２】
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。
【００４３】
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。
【００４４】
画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。
【００４５】
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。
【００４６】
また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【００４７】
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。
【００４８】
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。
【００４９】
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。
【００５０】
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。
【００５１】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【００５２】
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。

【００５３】
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。
【００５４】
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。
【００５５】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００５６】
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。
【００５７】
普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【００５８】
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。
【００５９】
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。
【００６０】
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。
【００６１】
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。
【００６２】
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。
【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
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。
【００６６】
（遊技の進行の概略）
【００６７】
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。
【００６８】
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）。
【００６９】
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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
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。
【００７５】
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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】
（演出の進行など）
【００８６】
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。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
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。
【００９１】
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。
【００９２】
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。

【００９３】
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。
【００９４】
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。
【００９５】
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。
【００９６】
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。
【００９７】
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）。
【００９８】
（基板構成）
【００９９】
パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。
【０１００】
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。
【０１０１】
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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

（動作）

【０１２１】

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１２２】

（主基板１１の主要な動作）

【０１２３】

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。

【０１２４】

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

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。
【０１３０】
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。
【０１３１】
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。
【０１３２】
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。
【０１３３】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【０１３４】
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）。
【０１３５】
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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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。

【０１４０】

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）。

【０１４１】

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。

【０１４２】
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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
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。
【０１４５】
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。
【０１４６】
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。
【０１４７】
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。
【０１４８】
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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

（演出制御基板１２の主要な動作）

【０１５４】

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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

【０１６１】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２

２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

（基本説明の変形例）

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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）。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

（本実施形態の特徴部２０７ＳＧに関する説明）

【０１７９】

次に、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧについて説明する。図８－１は、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図８－１及び図８－７に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠２０７ＳＧ００１ａと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）２０７ＳＧ００３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２０７ＳＧ００３には、ガラス窓を有するガラス扉枠２０７ＳＧ００３ａが左側辺を中心として遊技機用枠２０７ＳＧ００３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２０７ＳＧ００３ａ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２０７ＳＧ００３ａ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。

【０１８０】

また、遊技機用枠２０７ＳＧ００３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２０７ＳＧ００３及びガラス扉枠２０７ＳＧ００３ａを開放することはできないようになっている。

【０１８１】

また、図８－１に示すように、画像表示装置５の表示領域の下部の左右２箇所には、第１保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｕが設定されている。第１保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｕでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。パチンコ遊技機（遊技機）１の遊技盤２における画像表示装置５の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌに形成されており、遊技盤２における画像表示装置５の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒに形成されている。

【０１８２】

左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌは、打球操作ハンドル３０の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒは、打球操作ハンドル３０の操作によって左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌを流下する遊技

球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置５の上方経路２０７ＳＧ００２Ｃを通過して流下する遊技領域である。

【０１８３】

また、左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌには、一般入賞口１０が配置されており、右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒには、該右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒの上流方から下流側にかけて、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、一般入賞口１０、特別可変入賞球装置７が配置されている。つまり、左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌを流下する遊技球は、一般入賞口１０と入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒを流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、一般入賞口１０及び特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能となっている。

【０１８４】

図８－１に示すように、入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害釘２０７ＳＧＫ１が配設されている。このため、左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌを流下する遊技球は、第２始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒを流下する遊技球は、第１始動入賞口に入賞不能となっている。

【０１８５】

図８－２及び図８－７に示すように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける主基板１１は、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケース２０７ＳＧ２０１に収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載されている。また、主基板１１には、パチンコ遊技機１の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ２０７ＳＧ０５１と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２と、遊技機用枠２０７ＳＧ００３の開放を検知する開放センサ２０７ＳＧ０９０と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０１８６】

これら錠スイッチ２０７ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板１１とともに基板ケース２０７ＳＧ２０１内に収容されており、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２は、基板ケース２０７ＳＧ２０１を開放しなくても操作可能となるように基板ケース２０７ＳＧ２０１の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０１８７】

錠スイッチ２０７ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２を有する基板ケース２０７ＳＧ２０１は、パチンコ遊技機１の背面に設けられているため、遊技機用枠２０７ＳＧ００３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２０７ＳＧ００３を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１は、設定キーによって、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０１８８】

また、基板ケース２０７ＳＧ２０１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２０７ＳＧ０２９が配置されている。該表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース２０７ＳＧ２０１の上部に配置されている。つまり、表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、基板ケース２０７ＳＧ２０１における主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠２０７ＳＧ００３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２０７ＳＧ００３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。

【０１８９】

また、図８－１及び図８－２に示すように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第１特図の可変表示を実行可能な第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特図の可変表示を実行可能な第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器２０７ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｃ、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２０７ＳＧ１３１、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２０７ＳＧ００２Ｒ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２０７ＳＧ１３２、確変状態であるとき点灯する確変ランプ２０７ＳＧ１３３、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ２０７ＳＧ１３４が纏めて配置されている遊技情報表示部２０７ＳＧ２００が設けられている。

【０１９０】

図８－３及び図８－４に示すように、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０１９１】

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２０７ＳＧ００４Ａ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２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０１９２】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ００４Ａで導出表示可能な大当り図柄と第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０１９３】

図８－５に示すように、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ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２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂとでは、保留記憶数が１個であれば左端部のＬＥＤのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から２番目、左から３番目、左から４番目のＬＥＤが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのＬＥＤが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは左方向）に向けて消灯していく。

【０１９４】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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、図８－６に示すように、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２０７ＳＧ０２５Ａ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２０７ＳＧ２５Ｂ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。

【０１９５】

また、図８－６に示すように、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１は５個のセグメント（ＬＥＤ）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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２０７ＳＧ１３１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。

【０１９６】

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

【０１９７】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける演出制御基板１２には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第１可動体２０７ＳＧ３２１及び第２可動体２０７ＳＧ３２２と、第１可動体２０７ＳＧ３２１が該第１可動体２０７ＳＧ３２１の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ２０７ＳＧ３３１と、第２可動体２０７ＳＧ３２２が該第２可動体２０７ＳＧ３２２の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ２０７ＳＧ３３２と、が接続されている。

【０１９８】

図８－８（Ａ）は、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図８－８（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。

【０１９９】

図８－８（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２０７ＳＧ００４Ａ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２０７ＳＧ００４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２００】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例え

ば図８－８（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。

【０２０１】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図８－８（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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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２０７ＳＧ００４Ａ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２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

コマンドＣ４ＸＸＨ及びコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０２１０】

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。

【０２１１】
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。
【０２１２】
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。
【０２１３】
図８－９は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図８－９に示すように、この実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【０２１４】
尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図８－９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。
【０２１５】
図８－１０は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、１の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称さ

れる。
【０２１６】
大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。
【０２１７】
図８－１０に示すように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。
【０２１８】
尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。
【０２１９】
尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０２２０】
また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－１０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。
【０２２１】
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。
【０２２２】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図８－１１～図８－２４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。

【０２２３】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図８－１１（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値１）、図８－１１（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図８－１２（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図８－１２（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値２）、図８－１３（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値３）、図８－１３（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値３）、図８－１４（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値４）、図８－１４（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値４）、図８－１５（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値５）、図８－１５（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値５）、図８－１６（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル（設定値６）、図８－１６（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル（設定値６）、図８－２１（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図８－２１（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。

【０２２４】

本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２２５】

図８－１１（Ａ）～図８－１６（Ｂ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２２６】

図８－１１（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。

【０２２７】

図８－１１（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。

【０２２８】

図８－１２（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。

【０２２９】

図８－１２（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。

【０２３０】

図８－１３（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。

【０２３１】

図８－１３（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。

【０２３２】

図８－１４（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。

【０２３３】

図８－１４（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。

【０２３４】

図８－１５（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。

【０２３５】

図８－１５（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。

【０２３６】

図８－１６（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。

【０２３７】

図８－１６（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。

【０２３８】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、設定値が１の場合は１／３００、設定値が２の場合は１／２８０、設定値が３の場合は１／２６０、設定値が４の場合は１／２４０、設定値が５の場合は１／２２０、設定値が６の場合は１／２００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２３９】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－１１～図8-１６に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値１であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．５倍であり、設定値２であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約１．５６倍であり、設定値３であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は１．６２５倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、５倍）に設定してもよい。

【０２４０】

また、各第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図８－１１（Ａ）、図８－１２（Ａ）、図８－１３（Ａ）、図８－１４（Ａ）、図８－１５（Ａ）、図８－１６（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。

【０２４１】

一方で、各第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第１

特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図８－１１（Ｂ）、図８－１２（Ｂ）、図８－１３（Ｂ）、図８－１４（Ｂ）、図８－１５（Ｂ）、図８－１６（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。

【０２４２】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２４３】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図８－１７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。

【０２４４】

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

【０２４５】

つまり、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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

て変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２４８】
次に、図８－１８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。
【０２４９】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２５０】
つまり、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０２５１】
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。
【０２５２】
尚、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち３２７６７～３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１６７４までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１６７４）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３０９４の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２５３】
図８－１９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。
【０２５４】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定さ

れている。
【０２５５】
つまり、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０２５６】
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。
【０２５７】
尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち３２７６７～３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値６の場合の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、３２７６７～３３４２１の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２５８】
次に、図８－２０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。
【０２５９】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２６０】
つまり、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０２６１】
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。
【０２６２】
尚、遊技状態が確変状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいて

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

【０２６３】

以上、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、図８－１７～図８－２０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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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）。

【０２６６】

つまり、ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、ＭＲ１が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図８－１１（Ａ）図８－１６（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２０７ＳＧ００４Ａまたは第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ００４Ａまたは第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０２６７】

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

【０２６８】
図８－２１（Ａ）及び図８－２１（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図８－２１（Ａ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図８－２１（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。
【０２６９】
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。
【０２７０】
ここで、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける大当り種別について、図８－２２を用いて説明する。本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０２７１】
「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。
【０２７２】
「大当りＡ」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０２７３】
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。
【０２７４】
尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０２７５】
また、図８－２１（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。

【０２７６】

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。

【０２７７】

一方で、図８－２１（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）。

【０２７８】

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。

【０２７９】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２８０】

このように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２８１】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２８２】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２８３】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

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。

【０２８６】

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。

【０２８７】

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。

【０２８８】

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。

【０２８９】

図８－２３（Ａ）及び図８－２３（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。

【０２９０】

図８－２３（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。

【０２９１】

図８－２３（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。

【０２９２】

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。

【０２９３】

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

【０２９４】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図８－２３（Ｃ）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が１～６のいずれである場合でも、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～９９７までが小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはＰＣ１－１のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては２以上の変動パターンを設け、設定値１～６で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【０２９５】

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。

【０２９６】

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。

【０２９７】

図８－２４（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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

図８－２４（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。

【０３００】

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。

【０３０１】

図８－２４（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。

【０３０２】

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。

【０３０３】

図８－２４（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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０３０６】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０３０７】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０３０８】
　また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０３０９】
　尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０３１０】
　尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（ＰＡ１－２）よりも非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）の方が変動時間は短い（図８－１０参照）。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。
【０３１１】
　また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－２４（Ａ）～図８－２４（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。
【０３１２】
　また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧの各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～６のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２及びＰＡ２－３）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当り確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０３１３】
　図８－１に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その

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

【０３１４】

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８－２５に示す遊技制御用データ保持エリア２０７ＳＧ１５０が設けられている。遊技制御用データ保持エリア２０７ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部２０７ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部２０７ＳＧ１５５とを備えている。

【０３１５】

第１特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ａ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２０７ＳＧ００４Ａ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２０７ＳＧ１５１Ａ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２０７ＳＧ１５１Ａ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。

【０３１６】

第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂ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２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ１５１Ｂ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２０７ＳＧ１５１Ｂ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。

【０３１７】

尚、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。
【０３１８】
普図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｃ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２０７ＳＧ１５１Ｃ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。
【０３１９】
遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２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２０７ＳＧ１５２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。
【０３２０】
遊技制御タイマ設定部２０７ＳＧ１５３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２０７ＳＧ１５３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。
【０３２１】
遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４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２０７ＳＧ１５４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２０７ＳＧ１５４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。
【０３２２】
遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４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。
【０３２３】
遊技制御バッファ設定部２０７ＳＧ１５５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２０７ＳＧ１５５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。
【０３２４】
また、図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図８－２６（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア２０７ＳＧ１９０が設けられている。図８－２６（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア２０７ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部２０７ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部２０７ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部２０７ＳＧ１９４とを備えている。
【０３２５】
演出制御フラグ設定部２０７ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマ

ンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部２０７ＳＧ１９１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。

【０３２６】

演出制御タイマ設定部２０７ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部２０７ＳＧ１９２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。

【０３２７】

演出制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１９３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。

【０３２８】

演出制御バッファ設定部２０７ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部２０７ＳＧ１９４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。

【０３２９】

本実施例では、図８－２６（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部２０７ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、変動表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、変動表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０３３０】

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

【０３３１】

更に、本実施形態の特徴部２０７ＳＧにおける始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【０３３２】
尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「０」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当りとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。
【０３３３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。
【０３３４】
図８－２６（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図８－２６（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。
【０３３５】
尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける先読予告設定処理においては、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が保留表示フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定し、保留表示フラグがセットされていないエントリがある場合には、該エントリに対応して格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて保留表示予告演出の実行の有無と、該保留表示予告演出の実行の有無に応じた保留記憶表示の表示態様（表示パターン）を決定する。保留表示予告演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示態様を四角（◇）と星（☆）とから決定し、保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様を白抜き○に決定する。そして、該決定した保留記憶表示の表示態様に応じた値を保留表示フラグにセットする。
【０３３６】
保留表示フラグがセットされた後は、演出制御用ＣＰＵ１２０が保留表示更新処理（図８－５２参照）を実行することによって、保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア２０７

ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｕに表示されるようになる。
【０３３７】
尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、先読予告設定処理において実行を決定可能な先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置５に表示される背景画像が変化する背景変化演出や、パチンコ遊技機１に設けられている可動体が動作する動作演出等の保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。
【０３３８】
次に、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける表示モニタ２０７ＳＧ０２９の表示について説明する。
【０３３９】
図８－２７（Ａ）に示すように、表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを備えている。第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ～第５表示部２０７ＳＧ２９Ｅ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２０７ＳＧ０２９Ａ～第５表示部２０７ＳＧ２９Ｅ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。
【０３４０】
尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける表示モニタ２０７ＳＧ０２９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。
【０３４１】
表示モニタ２０７ＳＧ０２９には、図８－２７（Ｂ）及び図８－２７（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２０７ＳＧ０２９に表示される。
【０３４２】
実際に表示モニタ２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ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２０７ＳＧ０２９Ｃと第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ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２０７ＳＧ０２９Ｃと第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ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２０７ＳＧ０２９Ｃと第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ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２０７ＳＧ０２９Ｃと第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄとにおいて表示される。

【０３４３】

本実施の形態の表示モニタ２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９の表示を５秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９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。

【０３４４】

次に、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける遊技制御メイン処理について説明する。図８－３０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（２０７ＳＧＳａ００１）。続いて、必要な初期設定を行う（２０７ＳＧＳａ００２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０３４５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されているか否か（１０７ＳＧＳａ００３）や、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）が正常であるか否か（１０７ＳＧＳａ００４）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（２０７ＳＧＳａ００３；Ｎ）やＲＡＭ１０２が正常でない場合（２０７ＳＧＳａ００４；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１７に進み、バックアップデータが記憶されており、且つＲＡＭ１０２が正常である場合（２０７ＳＧＳａ００３；Ｙ、２０７ＳＧＳａ００４；Ｙ）は、更にＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかであるか、つまり、ＲＡＭ１０２に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ００５）。

【０３４６】

ＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかではない場合（２０７ＳＧＳａ００５；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１７に進み、ＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかである場合（２０７ＳＧＳａ００５；Ｙ）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であったこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ００６）。設定値変更中フラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ００６；Ｙ）は、２０７ＳＧＳａ０１７に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するＲＡＭクリア処理を実行したことを示すＲＡＭクリアフラグがセットされていれば該ＲＡＭクリアフラグをクリアし（２０７ＳＧＳａ００７）、クリアスイッチがＯＮであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１が起動したか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ００８）。

【０３４７】
クリアスイッチがＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）は、ＲＡＭクリアフラグをセットして２０７ＳＧＳａ０１１に進み（２０７ＳＧＳａ０１０）、クリアスイッチがＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１０を実行せずに２０７ＳＧＳａ０１１に進む。
【０３４８】
２０７ＳＧＳａ０１１においてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１１）。錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ０１１；Ｙ）は、更に開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１２）。開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮである場合、つまり、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮ且つ遊技機用枠２０７ＳＧ００３が開放されている状態でパチンコ遊技機１が起動した場合（２０７ＳＧＳａ０１２；Ｙ）は、ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１３ａ）。
【０３４９】
ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ０１３ａ；Ｙ）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｂ）を実行して２０７ＳＧＳａ０１３ｄに進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（２０７ＳＧＳａ０１３ａ；Ｎ）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｃ）を実行して２０７ＳＧＳａ０１３ｄに進む。
【０３５０】
尚、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１１；Ｎ）や開放センサがＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１２；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１３ａ～２０７ＳＧＳａ０１３ｃの処理を実行せずに２０７ＳＧＳａ０１３ｄに進む。
【０３５１】
２０７ＳＧＳａ０１３ｄにおいてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機１の起動に際してＲＡＭ１０２をクリアするか（ＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ００９）を実行するか）否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１３ｄ）。ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ０１３ｄ；Ｙ）はＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｅ）を実行した後に２０７ＳＧＳａ０１４に進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（２０７ＳＧＳａ０１３ｄ；Ｎ）はＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｅ）を実行せずに２０７ＳＧＳａ０１４に進む。
【０３５２】
２０７ＳＧＳａ０１４においてＣＰＵ１０３は、再度ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否か判定する（２０７ＳＧＳａ０１４）。ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ０１４；Ｙ）は２０７ＳＧＳａ０２２に進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（２０７ＳＧＳａ０１４；Ｎ）は、主基板１１の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（２０７ＳＧＳａ０１５）。
【０３５３】
復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板１２に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、２０７ＳＧＳａ０２８に進む（２０７ＳＧＳａ０１６）。
【０３５４】
また、２０７ＳＧＳａ０１７においてＣＰＵ１０３は、クリアスイッチがＯＮであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１が起動したか否

かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１７）。クリアスイッチがＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ０１７；Ｙ）は、更に錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであるか否か（２０７ＳＧＳａ０１８）や、開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１９）。

【０３５５】

錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであり（２０７ＳＧＳａ０１８；Ｙ）、且つ開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮである場合、つまり、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが存在しない、ＲＡＭ１０２が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機１を起動した場合（遊技機用枠２０７ＳＧ００３を開放し、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１をＯＮとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機１を起動した場合）は、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値をクリアするとともに（２０７ＳＧＳａ０２０）、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（２０７ＳＧＳａ０２１）。そして、前述した２０７ＳＧＳａ００９～２０７ＳＧＳａ０１６の処理を実行する。

【０３５６】

尚、クリアスイッチがＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１７；Ｎ）、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１８；Ｎ）、開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１９；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０３１に進む。

【０３５７】

また、２０７８ＳＧＳａ０２２においてＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板１２に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（２０７ＳＧＳａ０２２）。そして、パチンコ遊技機１のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（２０７ＳＧＳａ０２３）、図８－３６（Ａ）に示すように、表示モニタ２０７ＳＧ０２９を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（２０７ＳＧＳａ０２４）。

【０３５８】

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

【０３５９】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、５秒間）に亘って表示モニタ２０７ＳＧ０２９を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１のコールとスタート時には、表示モニタ２０７ＳＧ０２９を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ２０７ＳＧ０２９を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【０３６０】

そして、２０７ＳＧＳａ０２８においてＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理（２０７ＳＧＳａ０２８）を実行し、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（２０７ＳＧＳａ０２９）、割込みを許可する（２０７ＳＧＳａ０３０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ

割込み処理を実行することができる。

【０３６１】

また、２０７ＳＧＳａ０３１においてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板１２に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（２０７ＳＧＳａ０３１）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（２０７ＳＧＳａ０３２）。そして、ＣＰＵ１０３は、エラー報知実行待ちタイマの値を－１し（２０７ＳＧＳａ０３３）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０３４）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（２０７ＳＧＳａ０３４；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０３３と２０７ＳＧＳａ０３４の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳａ０３４；Ｙ）は、図８－３６（Ｂ）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ２０７ＳＧ０２９を構成する第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄのそれぞれにおいて「Ｅ．」を表示する（２０７ＳＧＳａ０３５）。

【０３６２】

また、ＣＰＵ１０３は、図８－３７（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ及び第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを構成する全てのＬＥＤを点滅させるとともに（２０７ＳＧＳａ０３６）、パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し２０７ＳＧＳａ０３２に進む（２０７ＳＧＳａ０３７）。以降、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦになるまで）２０７ＳＧＳａ０３２～２０７ＳＧＳａ０３７の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ２０７ＳＧ０２９、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂによるエラーの発生報知を実行する。

【０３６３】

このように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ２０７ＳＧ０２９、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０３６４】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧの遊技制御メイン処理では、図８－３０に示すように、２０７ＳＧＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）や２０７ＳＧＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後にＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ００９）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、２０７ＳＧＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）や２０７ＳＧＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、２０７ＳＧＳａ０１４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（２０７ＳＧＳａ０１４；Ｙ）に実行してもよい。

【０３６５】

図８－３１（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（２０７ＳＧＳａ００９）を示すフローチャートである。ＲＡＭクリア処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２における先頭から２番目のアドレスを指定する（２０７ＳＧＳａ０４１）。次いで、指定したアドレスに「００Ｈ」をセット（格納）する（２０

７ＳＧＳａ０４２）。そして、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレス（後述するＦＸＸＸ）であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０４３）。指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスでない場合（２０７ＳＧＳａ０４３；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における次のアドレスを指定し（２０７ＳＧＳａ０４４）、該指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレス（Ｆ００２）であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ４５）。

【０３６６】

指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレスでない場合（２０７ＳＧＳａ０４５；Ｎ）は２０７ＳＧＳａ０４２に進み、指定したアドレスがＲＡＭクリアフラグを格納しているアドレスである場合（２０７ＳＧＳａ０４５；Ｎ）は、更に次のアドレスを指定して２０７ＳＧＳａ０４２に進む（２０７ＳＧＳａ０４６）。尚、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスである場合（２０７ＳＧＳａ０４３；Ｙ）は、ＲＡＭクリア処理を終了する。

【０３６７】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるＲＡＭ１０２は、図８－３１（Ｂ）に示すように、格納領域毎にアドレス（Ｆ０００～ＦＸＸＸ）が割り当てられている。これら格納領域のうち、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）には、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が格納されており、ＲＡＭ１０２の先頭から２番目のアドレス（Ｆ００１）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、３番目のアドレス（Ｆ００２）には、ＲＡＭクリアフラグが格納されている。その他のアドレス（Ｆ００３以降）には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機１にて発生したエラー情報を含む遊技情報、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値（判定使用済設定値）と、が格納されている。尚、バックアップデータ（バックアップフラグを含む）は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）には、工場出荷状態を示す値（例えば、設定値「０」）がセットされている。尚、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。

【０３６８】

つまり、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０３６９】

尚、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧでは、ＲＡＭクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合は、ＲＡＭ１０２の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０３７０】

また、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧでは、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＲＡＭクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュームレータ、アキュームレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフレアグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、ＣＰＵ１０３の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、ＲＡＭ１０２にＲＡＭクリアフラグを記憶する場合は、ＲＡＭクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ１００のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度

を向上できるので、ＲＡＭクリアフラグがＣＰＵ１０３の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【０３７１】

図８－３２は、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｂ）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ及び第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（２０７ＳＧＳａ０５１）、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２及び第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂの点滅を開始する（２０７ＳＧＳａ０５２、図８－３７（Ａ）参照）。更にＣＰＵ１０３は、設定値変更処理に応じた態様（図８－６に示す大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうち、１のセグメントのみの点灯を開始する（２０７ＳＧＳａ０５２ａ）。

【０３７２】

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

【０３７３】

２０７ＳＧＳａ０５４においてＣＰＵ１０３は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－１し（２０７ＳＧＳａ０５５）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０５６）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（２０７ＳＧＳａ０５６；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０５５と２０７ＳＧＳａ０５６の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳａ０５６；Ｙ）は、電源断検出処理を実行する（２０７ＳＧＳａ０５７）。

【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

具体的には、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値が「１」である場合は、該「１」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「２」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納し、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されてい

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

また、２０７ＳＧＳａ０６５において錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０６５；Ｎ）は、ＣＰＵ１０３は、設定値変更中フラグをクリアする（２０７ＳＧＳａ０６６）とともに、表示モニタ２０７ＳＧ０２９における設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（２０７ＳＧＳａ０６７）、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ及び第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを構成する全セグメントを消灯する（２０７ＳＧＳａ０６７ａ）。更に、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ及び第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂの点滅と、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントの点灯を終了する（２０７ＳＧＳａ０６８、２０７ＳＧＳａ０６８ａ）。

【０３８０】

そしてＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０６９）。ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されていない場合（２０７ＳＧＳａ０６９；Ｎ）は２０７ＳＧＳａ０７２に進み、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に仮の設定値が格納されている場合（２０７ＳＧＳａ０６９；Ｙ）は、更にＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の値とアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０７０）。

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

図８－３３は、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｃ）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ及び第２特別図柄表示装置２０７Ｓ

Ｇ００４Ｂを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（２０７ＳＧＳａ１０１）、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２及び第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂの点滅を開始する（２０７ＳＧＳａ１０２、図８－３７（Ａ）参照）。更にＣＰＵ１０３は、設定値確認処理に応じた態様（図８－６に示す大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうち、１のセグメントのみの点灯を開始する（２０７ＳＧＳａ１０３）。

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

そしてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ１１１）。錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ１１１；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、２０７ＳＧＳａ１１１の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦとなるまで待機する。また、２０７ＳＧＳａ１１１において錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ１１１；Ｎ）は、表示モニタ２０７ＳＧ０２９における設定値の表示を終了するとともに（２０７ＳＧＳａ１１２）、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ及び第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを構成する全セグメントを消灯する（２０７ＳＧＳａ１１２ａ）。更に、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ及び第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂの点滅と、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントの点灯を終了する（２０７ＳＧＳａ１１３、２０７ＳＧＳａ１１４）。

【０３８７】

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

【０３８８】

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２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７Ｓｇ００４Ｂ及びラウンド表示器２０７ＳＧ１３１の点灯と、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７Ｓｇ０２５Ｂ及び右打ちランプ２０７ＳＧ２３２の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機１の正面側から該パチンコ遊技機１が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【０３８９】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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２０７ＳＧ１

３１を構成するセグメントのうち１のＬＥＤのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントの点灯パターンは、図８－６に示す大当り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。

【０３９０】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－３７（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２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントが同一態様にて点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【０３９１】

以上のように本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦ（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠２０７ＳＧ００３が開放されている状態で錠スイッチ２０７ＳＧ０５１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。

【０３９２】

このとき、表示モニタ２０７ＳＧ０２９では、図８－３５（Ａ）～図８－３５（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２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを用いた表示（図８－２７に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【０３９３】

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

【０３９４】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦ（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠２０７ＳＧ００３が開放されている状態で錠スイッチ２０７ＳＧ０５１をＯＮ（クリアスイッチはＯＦＦ）とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【０３９５】

このとき、表示モニタ２０７ＳＧ０２９では、図８－３５（Ａ）、図８－３５（Ｂ）及び図８－３５（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２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを用いた表示（図８－２７に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【０３９６】

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

状態となる。
【０３９７】
図８－３４は、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理（２０７ＳＧＳａ０１３ｃ）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、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（２０７ＳＧＳ０８１）。電源断信号の入力が無い場合は（２０７ＳＧＳ０８１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（２０７ＳＧＳ０８１；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（２０７ＳＧＳ０８２）、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（２０７ＳＧＳ０８３）。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（２０７ＳＧＳ０８４）、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。
【０３９８】
尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図８－３８に示すように、ＣＰＵ１０３は、前述した２０７ＳＧＳａ０５７及び２０７ＳＧＳａ１０８と同一の電源断検出処理（２０７ＳＧＳ２００）を実行した後にＳ２１～Ｓ２７（図４参照）を実行するようになっている。
【０３９９】
次に、図５のステップＳ１０１において実行される本特徴部２０７ＳＧの始動入賞判定処理について、図８－３９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（２０７ＳＧＳ５０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（２０７ＳＧＳ５０１ａ；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（２０７ＳＧＳ５０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４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。２０７ＳＧＳ５０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（２０７ＳＧＳ５０２；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（２０７ＳＧＳ５０３）。
【０４００】
２０７ＳＧＳ５０１ａにて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（２０７ＳＧＳ５０１ａ；Ｎ）、２０７ＳＧＳ５０２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（２０７ＳＧＳ５０２；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（２０７ＳＧＳ５０１ｂ）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（２０７ＳＧＳ５０１ｂ；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（２０７ＳＧＳ５０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４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。２０７ＳＧＳ５０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（２０７ＳＧＳ５０５；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（２０７ＳＧＳ５０６）。
【０４０１】
２０７ＳＧＳ５０３，２０７ＳＧＳ５０６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（２０７ＳＧＳ５０７）。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（２０７ＳＧＳ５０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４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。

【０４０２】

２０７ＳＧＳ５０８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２０７ＳＧ１５４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（２０７ＳＧＳ５０９）。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（２０７ＳＧＳ５１０）。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２０７ＳＧ１５１Ａ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２０７ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０４０３】

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、２０７ＳＧＳ５０９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（２０７ＳＧＳ５２５）において可変表示結果を判定するために特定する。

【０４０４】

２０７ＳＧＳ５１０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（２０７ＳＧＳ５１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップ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。

【０４０５】

２０７ＳＧＳ５１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（２０７ＳＧＳ５１２）。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（２０７ＳＧＳ５１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップ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。

【０４０６】

２０７ＳＧＳ５１３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（２０７ＳＧＳ５１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（２０７ＳＧＳ５１４；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（２０７ＳＧＳ５１５）、２０７ＳＧＳ５０４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（２０７ＳＧＳ５１４；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（２０７ＳＧＳ５１６）、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。

【０４０７】

図８－４０（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図８－３９の２０７ＳＧＳ５１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部２０７ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図５のステップＳ２２、図８－４１）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２０７ＳＧＳ５１２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。

【０４０８】

図８－４０（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（２０７ＳＧＳ５２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０４０９】

２０７ＳＧＳ５２１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２における先頭のアドレス（図８－３１（Ｂ）参照）を参照し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定する（２０７ＳＧＳ５２２）。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（２０７ＳＧＳ５２４）。その後、図８－４２に示す可変表示結果判定モジュール（２０７ＳＧＳ５２５）において、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

【０４１０】

図８－４２に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、ＣＰＵ１０３は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データとを比較し（２０７ＳＧＳ５７１）、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５７２）。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内で

あると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０４１１】

２０７ＳＧＳ５７２にて大当り判定範囲内であると判定された場合（２０７ＳＧＳ５７２；Ｙ）、可変表示において大当りとなると判定する（２０７ＳＧＳ５７６）。一方、２０７ＳＧＳ５７２にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（２０７ＳＧＳ５７２；Ｎ）、セットした特図表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データとを比較し（２０７ＳＧＳ５７３）、図８－３９の２０７ＳＧＳ５０９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（２０７ＳＧＳ５７４）。

【０４１２】

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

【０４１３】

図８－４０（Ａ）に戻って、２０７ＳＧＳ５７５にて可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し（２０７ＳＧＳ５２６）、大当りとならないと判定した場合（２０７ＳＧＳ５２６；Ｎ）、２０７ＳＧＳ５２５において可変表示において小当りとなると判定したか否かを確認し（２０７ＳＧＳ５２７）、小当りとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてはずれとなると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５２６；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（２０７ＳＧＳ５２７ａ）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５２８）。

【０４１４】

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

【０４１５】

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（２０７ＳＧＳ５３４）、その後、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り種別に応じた大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（２０７ＳＧＳ５３５）、２０７ＳＧＳ５３６に進む。

【０４１６】

また、２０７ＳＧＳ５２７にて可変表示において小当りとなると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５２７；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（２０７ＳＧＳ５３１）、小当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（２０７ＳＧＳ５３２）、２０７ＳＧＳ５３６に進む。

【０４１７】

また、２０７ＳＧＳ５２８にて時短フラグがセットされていない場合は（２０７ＳＧＳ

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

【０４１８】

尚、本特徴部２０７ＳＧ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８－２４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。

【０４１９】

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。

【０４２０】

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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

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

【０４２３】

２０７ＳＧＳ５２９，２０７ＳＧＳ５３０，２０７ＳＧＳ５３２，２０７ＳＧＳ５３５の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（２０７ＳＧＳ５３６）。本特徴部２０７ＳＧでは、図８－４０（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。
【０４２４】
その後、２０７ＳＧＳ５３６の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（２０７ＳＧＳ５３７）、入賞時乱数値判定処理を終了する。
【０４２５】
尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理を実行することで送信される。
【０４２６】
図８－４１は、特別図柄通常処理として、図５のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図８－４１に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、２０７ＳＧＳ５４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【０４２７】
２０７ＳＧＳ５４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（２０７ＳＧＳ５４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する（２０７ＳＧＳ５４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【０４２８】
２０７ＳＧＳ５４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂのデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ｂにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（２０７ＳＧＳ５４３）。
【０４２９】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（２０７ＳＧＳ５４４）、２０７ＳＧＳ５４９に移行する。
【０４３０】
一方、２０７ＳＧＳ５４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（２０７ＳＧＳ５４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、２０７ＳＧＳ５４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、２０７ＳＧＳ５４５の処理は、２０７ＳＧＳ５４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【０４３１】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その

記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【０４３２】

２０７ＳＧＳ５４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（２０７ＳＧＳ５４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する（２０７ＳＧＳ５４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０４３３】

２０７ＳＧＳ５４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ａのデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部２０７ＳＧ１５１Ａにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（２０７ＳＧＳ５４７）。

【０４３４】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（２０７ＳＧＳ５４８）、２０７ＳＧＳ５４９に移行する。

【０４３５】

２０７ＳＧＳ５４９においては、例えば、遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（２０７ＳＧＳ５４９）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０４３６】

２０７ＳＧＳ５４９の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（図８－３１（Ｂ）参照）を参照し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定する（２０７ＳＧＳ５５０）。

【０４３７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されている遊技情報（図８－３１（Ｂ）参照）を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５５１）。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５５１：Ｙ）、２０７ＳＧＳ５５０にて特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とを比較し（２０７ＳＧＳ５５２）、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ５５３）。

【０４３８】

２０７ＳＧＳ５５３において、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じでないと判定した場合は（２０７ＳＧＳ５５３：Ｎ）、演出制御基板１２に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（２０７ＳＧＳ５５４）、パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力して（２０７ＳＧＳ５５５）、ループ処理に入る。以降、ＣＰＵ１０３は、他の処理を実行することが無くなるので、該ループ処理によってパチンコ遊技機は遊技不能な状態（遊技不能状態）となる。尚、エラー指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【０４３９】

このように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０４４０】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０４４１】

また、本特徴部２０７ＳＧの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示モニタ２０７ＳＧ０２９、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを図８－３６（Ｂ）や図８－３７（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。

【０４４２】

また、本特徴部２０７ＳＧ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。

【０４４３】

また、本特徴部２０７ＳＧ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。

【０４４４】

更に、判定使用済設定値と現在ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合にＣＰＵ１０３によるパチンコ遊技機１の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、ＲＡＭ１０２の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、ＲＡＭ１０２の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値をＲＡＭ１０２の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０４４５】

２０７ＳＧＳ５５１において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動して１回目の可変表示を実行する場合（２０７ＳＧＳ５５１：Ｎ）または２０７ＳＧＳ５５３において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は（２０７ＳＧＳ５５３：Ｙ）、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択して

セットする（２０７ＳＧＳ５５６）。その後、図８－４０（Ａ）に示す２０７ＳＧＳ５２５における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図８－４２に示す２０７ＳＧＳ５７１～２０７ＳＧＳ５７７の処理を行う（２０７ＳＧＳ５５７）。

【０４４６】

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

【０４４７】

２０７ＳＧＳ５５８にて可変表示において大当りとなると判定した場合には（２０７ＳＧＳ５５８；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部２０７ＳＧ１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（２０７ＳＧＳ５６１）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図８－２１（Ａ）（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（２０７ＳＧＳ５６２）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当り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（２０７ＳＧＳ５６３）。

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

２０７ＳＧＳ５６５においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、２０７ＳＧＳ５５８にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、２０７ＳＧＳ５６３における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「１」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、２０７ＳＧＳ５５９にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合（２０７ＳＧＳ５６０において小当りフラグがセットされた場合）には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の記

号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、判定使用済み設定値をＲＡＭ１０２に遊技情報の１つとして記憶しているため（図８－３１（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。

【０４５５】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－４０及び図８－４１に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、ＣＰＵ１０３が特定した設定値（ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済設定値とを比較する処理（図８－４１に示す２０７ＳＧＳ５５１～２０７ＳＧＳ５５３）や、該処理結果としてＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機１を遊技停止状態に制御する処理（２０７ＳＧＳ５５４～２０７ＳＧＳ５５５）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とを比較する処理や該処理結果としてＣＰＵ１０３が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機１を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機１のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【０４５６】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する処理について説明する。

【０４５７】

図８－４３は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、所定の初期化処理を実行して（２０７ＳＧＳ４０１）、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。

【０４５８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（２０７ＳＧＳ４０３）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を－１し（２０７ＳＧＳ４０４）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４０５）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳ４０５；Ｎ）は、２０７ＳＧＳ４０４及び２０７ＳＧＳ４０５の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。
【０４５９】
　そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳ４０５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４０６）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（２０７ＳＧＳ４０６；Ｙ）、即ち、パチンコ遊技機１が電断復旧した場合は、ＲＡＭ１２２に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからＲＡＭ１２２に記憶される変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（２０７ＳＧＳ４０７）、２０７ＳＧＳ４２７に進む。
【０４６０】
　ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（２０７ＳＧＳ４０６；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４０８）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（２０７ＳＧＳ４０８；Ｙ）は、ＲＡＭ１２２に記憶されている遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機１の起動時からＲＡＭ１２２に記憶される変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（２０７ＳＧＳ４０９）、ＲＡＭ１０２に記憶されていた情報がクリアされたことや、ＲＡＭ１２２に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（ＲＡＭクリア報知を実行）するためのＲＡＭクリア報知処理を実行する（２０７ＳＧＳ４１０）。尚、ＲＡＭクリア報知処理では、画像表示装置５における画像（例えば、図８－３６（Ａ）に示すように、画像表示装置５においてＲＡＭ１２２に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ１）の表示、遊技効果ランプ９の発光、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力等を所定期間（例えば、１０秒間）し、パチンコ遊技機１を起動した遊技場の店員等にＲＡＭ１２２に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、ＲＡＭクリア報知処理の実行後は、２０７ＳＧＳ４２７に進む。
【０４６１】
　また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（２０７ＳＧＳ４０８；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４１１）。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（２０７ＳＧＳ４１１；Ｙ）、即ち、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起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（２０７ＳＧＳ４１２）。
【０４６２】
　尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図８－５０（Ｂ）及び図８－５０（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、設定変値の更中であることを示す報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ２や設定値の確認中であることを示す報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ３を表示するが、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起動している状態とは、一般的に遊技機用枠２０７ＳＧ００３が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板１１に搭載されている表示モニタ２０７ＳＧ０２９を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置５

において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置５の表示からはパチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力や、遊技効果ランプ９の発光によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

【０４６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェックを行うための第１可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４１３）と、第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックを行うための第２可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４１４）を実行する。尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とでは、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェックが終了した後に第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックを実行するようになっている（図８－４９参照）。

【０４６４】

ここで、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理について図８－４７及び図８－４８を用いて説明する。図８－４７は、演出制御用ＣＰＵ１２０が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図８－４８は、（Ａ）は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、（Ｂ）は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【０４６５】

第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２は、それぞれの原点位置（第１位置）と演出位置（第２位置）との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置（第２位置）への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、可変表示中等における第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２の実際の動作態様である。

【０４６６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理を実行したときに可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の被検出部が原点検出センサ２０７ＳＧ３３１，２０７ＳＧ３３２により検出されない場合、つまり、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、図８－３２における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【０４６７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が原点検出センサ２０７ＳＧ３３１，２０７ＳＧ３３２により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を用いた演出（例えば、可変表示中に実行な可動体演出等）において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

【０４６８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図８－４８（Ａ）及び図８－４８（Ｂ）にて

示す速度は、演出制御用ＣＰＵ１２０が各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を動作させるために設定する制御速度であって、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合（例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

【０４６９】

図８－４８（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を用いた演出を実行する場合、第１速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第２速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第１速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第２速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が動作するように制御する。

【０４７０】

すなわち、上記第１速度としての最低速度や第２速度としての最高速度は、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

【０４７１】

ここで、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を確実に減速させてから原点検出センサ２０７ＳＧ３３１，２０７ＳＧ３３２により被検出部が検出されるようにしている。

【０４７２】

また、図８－４８（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期

間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第１速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第２動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２を動作させる制御を行う。

【０４７３】

この場合、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が原点位置に復帰したときに原点検出センサ２０７ＳＧ３３１，２０７ＳＧ３３２にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体２０７ＳＧ３２１，２０７ＳＧ３２２等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【０４７４】

図８－４３に戻り、第１可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４１３）と第２可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４１３）の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４１５）。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合（２０７ＳＧＳ４１５；Ｎ）は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４１６）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（２０７ＳＧＳ４１６；Ｎ）２０７ＳＧＳ４１２に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合（２０７ＳＧＳ４１６；Ｙ）は２０７ＳＧＳ４１７に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳ４１５；Ｙ）は、２０７ＳＧＳ４１６の処理を実行せずに２０７ＳＧＳ４１７に進む。

【０４７５】

２０７ＳＧＳ４１７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可動体２０７ＳＧ３２１の初期化（動作チェック）が終了したか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４１７）。第１可動体２０７ＳＧ３２１の初期化が終了していない場合（２０７ＳＧＳ４１７；Ｎ）は、設定値早期変更終了フラグをセットして２０７ＳＧ４１２に進み（２０７ＳＧＳ４１８）、第１可動体２０７ＳＧ３２１の初期化が終了している場合（２０７ＳＧＳ４１７；Ｙ）は、第２可動体２０７ＳＧ３２２の初期化（動作チェック）が終了しているか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４１９）。第２可動体２０７ＳＧ３２２の初期化が終了していない場合（２０７ＳＧＳ４１９；Ｎ）は２０７ＳＧＳ４１２に進み、第２可動体２０７ＳＧ３２２の初期化が終了している場合（２０７ＳＧＳ４１９；Ｙ）は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４２０）。

【０４７６】

２０７ＳＧＳ４２０において、設定値早期変更終了フラグガセットされている場合（２０７ＳＧＳ４２０；Ｙ）は、設定値早期変更終了フラグをクリアし（２０７ＳＧＳ４２１）、２０７ＳＧＳ４１３と同一処理である第１可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４２２）と、２０７ＳＧＳ４１４と同一処理である第２可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４２３）を実行し、これら第１可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４２２）と２０７ＳＧＳ４１４と第２可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４２３）において第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２の初期化（動作チェック）が終了したか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４２４）。第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２の初期化

が終了していない場合（２０７ＳＧＳ４２４；Ｎ）は２０７ＳＧＳ４２２に進み、第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２の初期化が終了している場合（２０７ＳＧＳ４２４；Ｙ）は、２０７ＳＧＳ４２７に進む。

【０４７７】

以上のようにこれら２０７ＳＧ４１２～２０７ＳＧ４２４の処理については、図８－４９（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点（パチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点）から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理を実行する。尚、前述したように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、第２可動体初期化処理は、第１可動体初期化処理が終了してから実行される、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェック終了後に第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックが実行されるようになっている。

【０４７８】

このとき、図８－４９（Ａ）に示すように、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理に演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【０４７９】

一方で、図８－４９（Ｂ）に示すように、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理のうち、第１可動体初期化処理のみが終了しているタイミングで演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェックは終了しているが未だ第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第２可動体初期化処理が終了した後、再度第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【０４８０】

更に、図８－４９（Ｃ）に示すように、第１可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理のみを実行し、再度第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

【０４８１】

尚、２０７ＳＧＳ４１１において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合（２０７ＳＧＳ４１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４２５）。エラー指定コマンドの受信が有る場合（２０７ＳＧＳ４２５；Ｙ）は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４２６）を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合（２０７ＳＧＳ４２５；Ｎ）は、２０７ＳＧＳ４０３に進む。

【０４８２】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるエラー報知としては、図８－５０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４を表示すればよい。このように画像表示装置５においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４が表示されることによって、遊技者は、これら報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４から不正な値が設定値として設定されていることや、設定値の変更中に電断が発生した状態でパチンコ遊技機１に電源が再投入されたこと、前回の可変表示において参照した設定値（判定使用済設定値）がＲＡＭ１０２の先頭アドレスに格納されている設定値と異なっていること等を認識することができる。尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１の起動時

に実行可能なエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４２６）と、パチンコ遊技機１の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４３９）との、２つのエラー報知処理が存在する。

【０４８３】

このうち、パチンコ遊技機１の起動時に実行可能なエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４２６）については、パチンコ遊技機１の起動時に発生したエラー（ＣＰＵ１０３が図８－３０に示す遊技制御メイン処理の２０７ＳＧＳａ０３１の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信）にもとづいて画像表示装置５において報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４を表示し、パチンコ遊技機１の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４３９）については、パチンコ遊技機１の起動が完了した後に発生したエラー（ＣＰＵ１０３が図８－４１に示す特別図柄通常処理の２０７ＳＧＳ５５４の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信）にもとづいて画像表示装置５において報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４を表示すればよい。

【０４８４】

このように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける演出制御メイン処理では、図８－４４に示すように、パチンコ遊技機１をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報（該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等）をＲＡＭ１２２からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機１の前回起動時からの変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機１に設定されている設定値に対応する「１」～「６」のいずれかの数値）についてはＲＡＭ１２２からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をＲＡＭ１２２からクリアする一方で、設定値情報についてはＲＡＭ１２２からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機１を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをＲＡＭ１２２からクリアしない一方で、設定値情報についてはＲＡＭ１２２に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

【０４８５】

つまり、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じてＲＡＭ１２２からクリアする情報が異なっている。

【０４８６】

そして、２０７ＳＧＳ４２７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置５において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図８－４５に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置５に初期図柄として左から「１」、「２」、「３」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置５に初期図柄として左から「４」、「５」、「６」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【０４８７】

尚、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置５に初期図柄として左から「４」、「５」、「６」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始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、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「６」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「１」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「４」、「５」、「６」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１に遊技者にとって有利な設定値が設

定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。
【０４８８】
尚、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置５に初期図柄として左から「４」、「５」、「６」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始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、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「６」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「１」）が設定された場合とで、画像表示装置５に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「６」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「１」）が設定された場合とで、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される音の音量や、遊技効果ランプ９の光量等を異ならせるようにしてもよい。
【０４８９】
そして、図８－４３に戻り演出制御用ＣＰＵ１２０は、最初の４変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「４」をセットする（２０７ＳＧＳ４２８）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込フラグの監視（２０７ＳＧＳ４２９）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのフラグをクリアし（２０７ＳＧＳ４３０）、以下の処理を実行する。
【０４９０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、パチンコ遊技機１が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（２０７ＳＧＳ４３１）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機１の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機１の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機１の起動報知を実行すればよい。
【０４９１】
尚、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機１の起動報知の態様が異なっている。
【０４９２】
具体的には、図８－４６に示すように、パチンコ遊技機１を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ９の６０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ａの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ９の６０秒間の発光開始タイミングとスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ａの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ９の６０秒間の発光開始タイミングとスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ａの出力開始タイミングとは異なっていてもよい。
【０４９３】
また、パチンコ遊技機１を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されておらず、且つＲＡＭ１０２におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ９の６０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ｂの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ９の６０秒間の発光開始タイミングとスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ｂの出力開

始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ９の６０秒間の発光開始タイミングとスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ｂの出力開始タイミングは異なっていてもよい。

【０４９４】

つまり、本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機１がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、遊技効果ランプ９の６０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ａの出力を実行することと、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０が遊技効果ランプ９の６０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ｂの出力を実行することの両方を含んでいる。

【０４９５】

また、パチンコ遊技機１を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ９の４０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから２０秒間の出力音Ｃの出力、そして画像表示装置５において４０秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ９の４０秒間の発光開始タイミングとスピーカ８Ｌ，８Ｒからの２０秒間の出力音Ｃの出力開始タイミング、画像表示装置５でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ９の４０秒間の発光開始タイミングとスピーカ８Ｌ，８Ｒからの２０秒間の出力音Ｃの出力開始タイミング、画像表示装置５でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なっていてもよい。

【０４９６】

特に、パチンコ遊技機１を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機１を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置５においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機１の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

【０４９７】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ９、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、画像表示装置５を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機１が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機１が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【０４９８】

また、本実施例の特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ９の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力を実行する）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、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置５にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

【０４９９】

また、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、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、パチンコ遊技機１に設けられている全ての遊技効果ランプ９を発光させる一方で、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機１に設けられている遊技効果ランプ９のうち一部のみを発光させてもよい。

【０５００】
更に、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠２０７ＳＧ００３が開放されている状態であるので、スピーカ８Ｌ，８Ｒのうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機１に３個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、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、遊技機用枠２０７ＳＧ００３が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置５において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、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、画像表示装置５において「ＲＡＭがクリアされました」等のＲＡＭ１０２やＲＡＭ１２２がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。
【０５０１】
更に、パチンコ遊技機１に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、ＲＡＭクリア報知として、エラーやＲＡＭクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、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、ＲＡＭクリア報知として、エラーやＲＡＭクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。
【０５０２】
尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。
【０５０３】
以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機１の起動報知態様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、これらパチンコ遊技機１の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず１の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機１の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも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、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機１の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。
【０５０４】
また、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧにおいては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機１を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機１を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置５に表示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、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機１を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なっていてもよいし、一部のみが同一であってもよい。
【０５０５】
また、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知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、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。
【０５０６】
図８－４３に戻り、次に演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源断検出処理を実行する（２０

７ＳＧＳ４３２）。電源断検出処理では、図８－５１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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（２０７ＳＧＳ４４１）。電源断信号の入力が無い場合は（２０７ＳＧＳ４４１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（２０７ＳＧＳ４４１；Ｙ）、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し（２０７ＳＧＳ４４２）、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（２０７ＳＧＳ４４３）。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（２０７ＳＧＳ４４４）、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。

【０５０７】

図８－４３に戻り、次に演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：２０７ＳＧＳ４３３）。このコマンド解析処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信コマンドバッファに格納されている主基板１１から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭ１２２に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図８－８参照）であるのか解析する。

【０５０８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理を行う（２０７ＳＧＳ４３４）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して画像表示装置５の表示制御を実行する。

【０５０９】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（２０７ＳＧＳ４３５）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（２０７ＳＧＳ４３６）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（２０７ＳＧＳ４３７）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（２０７ＳＧＳ４３８）、エラー報知処理（２０７ＳＧＳ４３９）を実行する。その後、Ｓ５２に移行する。

【０５１０】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者のスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をＲＡＭ１２２に記憶する。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【０５１１】

遊技者情報出力処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者のスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によって、ＲＡＭ１２２に記憶されている遊技者情報にもとづいて２次元コードを生成し、該２次元コードを画像表示装置５に表示する。そして、該２次元コードの表示終了後は、ＲＡＭ１２２に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置５に表示された２次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機１における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

【０５１２】

演出用情報集計処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示、大当り遊技、スーパ

ーリーチが実行される毎に演出用情報としてＲＡＭ１２２に記憶されている変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【０５１３】

エラー報知処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定する。エラー指定コマンドを受信している場合は、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。

【０５１４】

次に、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける演出制御プロセス処理について説明する。図８－５２に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、先読規制カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４５１）。先読規制カウンタの値が「０」である場合（２０７ＳＧＳ４５１；Ｙ）は、先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行した後、第１保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア２０７ＳＧ００５Ｕに表示される保留記憶表示数や保留記憶表示の表示態様を始動入賞時受信コマンドバッファ２０７ＳＧ１９４Ａに記憶されている保留記憶数や保留表示フラグの値に応じて更新する保留表示更新処理（２０７ＳＧＳ４５４）を実行し、演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行する。

【０５１５】

また、先読規制カウンタの値が「１」～「４」のいずれかである場合（２０７ＳＧＳ４５１；Ｎ）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「１」であるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４５２）。演出制御プロセスフラグの値が「０」、「２」～「７」のいずれかである場合（２０７ＳＧＳ４５２；Ｎ）は、保留表示更新処理（２０７ＳＧＳ４５４）を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「１」のである場合（２０７ＳＧＳ４５２；Ｙ）は、先読規制カウンタの値を－１し（２０７ＳＧＳ４５３）、保留表示更新処理（２０７ＳＧＳ４５４）を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行する。以上のように２０７ＳＧＳ４５１～２０７ＳＧＳ４５３の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機１においては、可変表示が４回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

【０５１６】

尚、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１が起動したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、４回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制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が起動したことにもとづいて、ＣＰＵ１０３が始動入賞判定処理（図５参照）を実行しないことで、４回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

【０５１７】

以上のように本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１において遊技が可能な状態となったことにもとづいて、４回の可変表示に亘って先読予告演出の実行を規制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、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される音の音量、遊技効果ランプ９の光量、ＲＴＣに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【０５１８】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置５に特定の背景画像を表示する演出や、特定の可動体の動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の発光を行う演出等を実行してもよい。

【０５１９】

以上、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるパチンコ遊技機１においては、図８－１７～図８－２０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。

【０５２０】

特に本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【０５２１】

また、図８－１７～図８－２０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。

【０５２２】

更に、図８－１７～図８－２０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。

【０５２３】

尚、図８－１７～図８－２０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。
【０５２４】
　また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるＲＡＭ１０２は、パチンコ遊技機１に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図８－４１に示すように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０５２５】
　尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、可変表示を実行する毎にＲＡＭ１０２から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機１が起動した時点でＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機１が起動した時点でＲＡＭ１０２から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機１に電断が発生するまでの期間において該設定された表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。
【０５２６】
　また、ＣＰＵ１０３は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値と前回可変表示結果を判定するためにＲＡＭ１０２から読み出した設定値（判定使用済設定値）とを比較し、該比較結果として今回ＲＡＭ１０２から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置５に表示される画像によってエラー報知が実行される（図８－５０参照）ので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、ＲＡＭ１０２に不適切な設定値が設定されていることをより的確に特定することができるばかりか、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。
【０５２７】
　尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０５２８】
　また、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回ＲＡＭ１０２から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板１２に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５に報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。
【０５２９】
　また、ＣＰＵ１０３は、図８－４０～図８－４２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。
【０５３０】
　また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－１７～図８－２０に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一となっているが、ＣＰＵ１０３は、可変表示を実行する際にＲＡＭ１０２から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する（ＲＡＭ１０２から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０５３１】
　また、図８－１７～図８－２０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。
【０５３２】
　尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、図８－１７～図8-２０に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。
【０５３３】
　また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、図８－１７～図8-２０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。
【０５３４】
　また、本実施の形態には、以下に示す発明２０７ＳＧも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明２０７ＳＧの手段１に記載の遊技機として、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（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、
　複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
　前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
　を備え、
　前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ

００４Ｂ）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００）を有し、
特定条件が成立したとき（例えば、図８－３０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１、開放センサ２０７ＳＧ０９０がそれぞれＯＮであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、
前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図８－３７（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理の実行中である場合は第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを構成する全セグメントを点灯させる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【０５３５】

更には、発明２０７ＳＧの手段２に記載の遊技機として、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（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、
複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００）を有し、
確認条件が成立したとき（例えば、図８－３０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチがＯＦＦ、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１と開放センサ２０７ＳＧ０９０とがＯＮであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３３に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、
前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図８－３７（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３が設定値確認処理の実行中である場合は第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを構成する全セグメントを点灯させる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【０５３６】

更には、発明２０７ＳＧの手段３に記載の遊技機として、
前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である（例えば、図８－４及び図８－３７に示すように、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【０５３７】

更には、発明２０７ＳＧの手段４に記載の遊技機として、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、第１特別図柄表示装置

２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを構成する全セグメントを点灯させる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。
【０５３８】
更には、発明２０７ＳＧの手段５に記載の遊技機として、
前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂがそれぞれ８個のセグメントにて構成されている部分）、
前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う（例えば、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを構成する全セグメントを点灯させる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。
【０５３９】
更には、発明２０７ＳＧの手段６に記載の遊技機として、
遊技媒体を遊技領域（例えば、左遊技領域２０７ＳＧ００２Ｌと右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒ）に発射して遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部（例えば、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２）を含み、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う（例えば、図８－３７（Ａ）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ２０７ＳＧ１３２を点滅させる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。
【０５４０】
更には、発明２０７ＳＧの手段７に記載の遊技機として、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、
前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部（例えば、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ）を含み、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う（例えば、図８－３７（Ａ）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂとを構成する全セグメントを点滅させる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。
【０５４１】
更には、発明２０７ＳＧの手段８に記載の遊技機として、
前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第１状態と該第１状態よりも遊技媒体が進入し難い第２状態とに変化可能な特別可変装置（特別可変入賞球装置７）を備え、
前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第１状態となる回数を報知する回数報知部（例えば、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１）を備え、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う（例えば、図８－３７（Ａ）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうち、１のセグメントのみを点灯する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、回数報知部において好適

な報知を行うことができる。
【０５４２】
　更には、発明２０７ＳＧの手段８に記載の遊技機として、
　前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、
　電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、
　前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、ＲＡＭクリアフラグ）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２のアドレスＦ００２の領域）と、
　を備え、
　前記遊技制御手段は、
前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがＯＮである状態）であることを含む第１条件（例えば、クリアスイッチがＯＮである状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３１（Ａ）に示すＲＡＭクリア処理を実行する部分）を実行可能であり、
前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがＯＮである状態）であることを含む第２条件（例えば、クリアスイッチがＯＮであり、且つ錠スイッチ２０７ＳＧ０５１と開放センサ２０７ＳＧ０９０とがＯＮである状態）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第１条件が成立した場合に実行する前記初期化処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、ＲＡＭクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、
前記第１条件と前記第２条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、図８－３１（Ａ）に示すように、ＲＡＭクリア処理においてＲＡＭクリアフラグをクリアしない部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第１条件の成立時と第２条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化処理を的確に実行できる。
【０５４３】
　また、本実施の形態には、以下に示す発明２０８ＳＧも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明２０８ＳＧの手段１に記載の遊技機として、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（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、
　複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
　前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
　を備え、
　前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００）を有し、
　特定条件が成立したとき（例えば、図８－３０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１、開放センサ２０７ＳＧ０９０がそれ

ぞれＯＮであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、
　前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図８－３７（Ｂ）に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを構成する全セグメントを点滅させる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。
【０５４４】
　更には、発明２０８ＳＧの手段２に記載の遊技機として、
　前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー（例えば、設定値以上エラー）である
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。
【０５４５】
　更には、発明２０８ＳＧの手段３に記載の遊技機として、
　前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図８－３７（Ｂ）に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを構成する全セグメントを点滅させる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。
【０５４６】
　また、本実施の形態には、以下に示す発明２０９ＳＧも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第６２０９６５３号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第６２０９６５３号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明２０９ＳＧの手段１に記載の遊技機として、
　遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
　前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
　遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第１始動入賞口、第２始動入賞口、一般入賞口１０、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、
　複数の表示部（例えば、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ～第４表示部２０７ＳＧ０２９

Ｄ）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図８－２７（Ｃ）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ２０７ＳＧ０２９）と、
を備え、
前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図８－３５に示すように、パチンコ遊技機１を起動した際に錠スイッチ２０７ＳＧ０５１と開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮ且つクリアスイッチがＯＦＦである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、
前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図８－３５に示すように、表示モニタ２０７ＳＧ０２９においてベース値が表示される場合は、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄが使用され、表示モニタ２０７ＳＧ０２９において設定値が表示される場合は、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄのみが使用される部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。
【０５４７】
更には、発明２０９ＳＧの手段２に記載の遊技機として、
前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図８－３６（Ｂ）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄにおいて「Ｅ．」が表示される部分）、
前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図８－３５（Ａ）及び図８－３６（Ｂ）に示すように、表示モニタ２０７ＳＧ０２９においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを使用する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。
【０５４８】
更には、発明２０９ＳＧの手段３に記載の遊技機として、
前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており（例えば、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄがそれぞれ８個のセグメントから構成されている部分）、
電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、
前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件（例えば、クリアスイッチがＯＮであること）を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる（例えば、図８－３６（Ａ）に示すように、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す（点滅させる）部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。
【０５４９】
更には、発明２０９ＳＧの手段４に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、
前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（例えば、図８－３２に示すように、ＣＰＵ１０３が設定値確認処理を実行する場合は、２０７ＳＧＳａ０１５と２０７ＳＧＳａ０１６との実行後、２０７ＳＧＳａ２８～２０７ＳＧＳａ０３０が実行されて表示モニタ２０７ＳＧ０２９にベース値が表示される部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行うことができる。

【０５５０】

また、本実施の形態の形態には、以下に示す発明２１０ＳＧも含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１７－１８９３４９号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１７－１８９３４９号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、１回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞があるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明２１０ＳＧの手段１に記載の遊技機として、

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、
動作可能に設けられた可動体（例えば、第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２）と、
前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理を実行する部分）と、
複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図８－３０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１、開放センサ２０７ＳＧ０９０がそれぞれＯＮである場合に、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行する部分）、
前記制御手段は、
前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図８－４９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、
前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図８－４９（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第２可動体初期化処理中に演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終

了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とを実行しない部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。
【０５５１】
更には、発明２１０ＳＧの手段２に記載の遊技機として、
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、
動作可能に設けられた可動体（例えば、第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２）と、
前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理を実行する部分）と、
複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
を備え、
確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図８－３０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチがＯＦＦ、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１と開放センサ２０７ＳＧ０９０とがＯＮの場合にＣＰＵ１０３が設定値確認処理を実行する部分）、
前記制御手段は、
前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図８－４９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、
前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が確認動作を行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図８－４９（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第２可動体初期化処理中に演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とを実行しない部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。
【０５５２】
更には、発明２１０ＳＧの手段３に記載の遊技機として、
前記制御手段は、
前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理において、非検出自動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【０５５３】

更には、発明２１０ＳＧの手段４に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図８－４９（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第１可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第２可動体初期化処理の実行後に新たに第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図８－４９（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第１可動体初期化処理が終了し、第２可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第２可動体初期化処理の終了後に新たに第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【０５５４】

更には、発明２１０ＳＧの手段５に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１顔伝い初期化処理と第２可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図８－４９（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第１可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第２可動体初期化処理の実行後に新たに第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理を実行しない部分）一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する（例えば、図８－４９（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第１可動体初期化処理が終了し、第２可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第２可動体初期化処理の終了後に新たに第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【０５５５】

以上、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧ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。

【０５５６】

例えば、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００を、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ

、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄表示器２０７ＳＧ０２０、普図保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｃ、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２、確変ランプ２０７ＳＧ１３３、時短ランプ２０７ＳＧ１３４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２０７ＳＧ２００は、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを含まなくとも含んでいればよい。

【０５５７】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０５５８】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂの表示態様（点灯態様）を第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂの表示態様（点灯態様）は、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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２０７ＳＧ００４Ａや第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０５５９】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂと構成する全セグメント及びラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成する１のセグメントの点灯、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２及び第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ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２０７ＳＧ１３１を構成する１のセグメントの点灯、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２の点滅、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ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。

【０５６０】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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２０７ＳＧ１３１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、図８－６に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、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２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【０５６１】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０５６２】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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２０７ＳＧ０２９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２０７ＳＧ０２９を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機１に表示モニタ２０７ＳＧ０２９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。

【０５６３】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第１可動体初期化処理の実行中であるか否か、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理を実行するか否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、新たな第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理を実行するか否は、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

【０５６４】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００を構成する第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ０１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２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２０７ＳＧ２００を構成する第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ０１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２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。

【０５６５】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００を構成する第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ０１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２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。

【０５６６】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第１可動体初期化処理や第２可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御と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が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

【０５６７】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００を構

成する第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２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２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２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２０７ＳＧ２００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２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２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。

【０５６８】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧの遊技制御メイン処理では、図８－３０に示すように、２０７ＳＧＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）や２０７ＳＧＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後にＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ００９）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、２０７ＳＧＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）や２０７ＳＧＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、２０７ＳＧＳａ０１４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（２０７ＳＧＳａ０１４；Ｙ）に実行してもよい。

【０５６９】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－１７～図８－２０に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を大当り判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図８－５３（Ａ）及び図８－５３（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。

【０５７０】

尚、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値との数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続して設ける場合は、大当り判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当り判定値の基準値をシフトすることによって、小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当り判定値の数値範囲を変更すればよい。

【０５７１】

具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図８－５３（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。

【０５７２】

遊技状態が確変状態である場合は、図８－５３（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。

【０５７３】

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続するように設定する形態としては、図８－５４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。

【０５７４】

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

【０５７５】

以上、図８－５３及び図８－５４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、ＣＰ

Ｕ１０３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。

【０５７６】

また、図８－５３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。

【０５７７】

また、図８－５３及び図８－５４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。

【０５７８】

尚、図８－５３及び図８－５４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。

【０５７９】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図８－５５及び図８－５６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。

【０５８０】

尚、このように大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図８－５５及び図８－５６に示すように、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を、大当り判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当り判定値の設定値が６の場合の非共通数値範囲（非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲）とは異なる数値範囲において、小当り判定値の基準値から連続する数値範囲（図８－５５では３２７６７～３３０９４、図８－５６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。

【０５８１】

尚、図８－５５及び図８－５６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。

【０５８２】

以上のように図８－５５及び図８－５６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。

【０５８３】

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。

【０５８４】

また、図８－５５及び図８－５６に示す形態にあっては、前述した特徴部２０７ＳＧと同じく、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲が設定されないので、ＣＰＵ１０３は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、ＣＰＵ１０３による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【０５８５】

また、図８－５５及び図８－５６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。

【０５８６】

尚、図８－５５及び図８－５６に示す形態にあっては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機１に設定値として２以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機１に設定値として１が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図８－５５及び図８－５６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。

【０５８７】

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

【０５８８】

尚、図８－５５及び図８－５６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。

【０５８９】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、ＣＰＵ１０３は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値ＭＲ１の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、特徴部２０７ＳＧ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。

【０５９０】

（特徴部１０Ｆに関する説明）

次に、特徴部１０Ｆについて説明する。特徴部１０Ｆは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【０５９１】

図９－１は、特徴部１０Ｆにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図９－１において、図８－３２と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。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（１０ＦＳ００１）。遊技停止開始処理の詳細は、図９－３を用いて説明する。遊技停止開始処理の後は、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ及び第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを構成する全セグメントの点灯を開始する（２０７ＳＧＳａ０５１）。その後、図８－３２に示す処理と同様の処理が実行される。

【０５９２】

また、ＣＰＵ１０３は、設定値変更中フラグをクリアする（２０７ＳＧＳａ０６６）処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する（１０ＦＳ００２）。遊技停止終了処理の詳細は、図９－４を用いて説明する。遊技停止終了処理の後は、表示モニタ２０７ＳＧ０２９における設定値（または仮の設定値）の表示を終了する（２０７ＳＧＳａ０６７）。その後、図８－３２に示す処理と同様の処理が実行される。

【０５９３】

図９－２は、特徴部１０Ｆにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図９－２において、図８－３３と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。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（１０ＦＳ００１）。遊技停止開始処理の詳細は、図９－３を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図９－１の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後は、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ及び第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを構成する全セグメントの点灯を開始する（２０７ＳＧＳａ１０１）。その後、図８－３３に示す処理と同様の処理が実行される。

【０５９４】

また、ＣＰＵ１０３は、２０７ＳＧＳａ１１１において錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦとなった場合（２０７ＳＧＳａ１１１；Ｎ）に、遊技停止終了処理を実行する（１０ＦＳ００２）。遊技停止終了処理の詳細は、図９－４を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図９－１の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後は、表示モニタ２０７ＳＧ０２９における設定値の表示を終了する（２０７ＳＧＳａ１１２

）。その後、図８－３３に示す処理と同様の処理が実行される。
【０５９５】
（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。
【０５９６】
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。
【０５９７】
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。
【０５９８】
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。
【０５９９】
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。
【０６００】
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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部１０Ｆにおける遊技停止開始処理について説明する。図９－３は、特徴部１０Ｆにおける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（１０ＦＳ０１０）。１０ＦＳ０１０において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１０；Ｙ）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、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（１０ＦＳ０１０；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（１０ＦＳ０１１）。１０ＦＳ０１１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（１０ＦＳ０１１；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（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【０６０３】

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（１０ＦＳ０１１；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（１０ＦＳ０１２）。１０ＦＳ０１２において、Ｖ蓋開放時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１２；Ｙ）、作動中のＶ蓋開放時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、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（１０ＦＳ０１２；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（１０ＦＳ０１３）。１０ＦＳ０１３において、Ｖ通過待ち時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１３；Ｙ）、作動中のＶ通過待ち時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【０６０４】

Ｖ通過待ち時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１３；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（１０ＦＳ０１４）。１０ＦＳ０１４において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、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（１０ＦＳ０１４；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（１０ＦＳ０１５）。１０ＦＳ０１５において、特図変動時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１５；Ｙ）、作動中の特図変動時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【０６０５】

特図変動時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１５；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（１０ＦＳ０１６）。１０ＦＳ０１６において、普図変動時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１６；Ｙ）、作動中の普図変動時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、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（１０ＦＳ０１６；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（１０ＦＳ０１７）。１０ＦＳ０１７において、ファンファーレ時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１７；Ｙ）、作動中のファンファーレ時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０

）、処理を終了する。
【０６０６】
ファンファーレ時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１７；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（１０ＦＳ０１８）。１０ＦＳ０１８において、エンディング時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１８；Ｙ）、作動中のエンディング時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、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（１０ＦＳ０１８；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（１０ＦＳ０１９）。１０ＦＳ０１９において、その他のタイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１９；Ｙ）、作動中のその他のタイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０２１）を実行し、その後に処理を終了する。
【０６０７】
ここで、その他処理（１０ＦＳ０２１）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（１０ＦＳ０２１）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。
【０６０８】
（遊技停止終了処理）
次に、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理について説明する。図９－４は、特徴部１０Ｆにおける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（１０ＦＳ０３０）。１０ＦＳ０３０において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３０；Ｙ）、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、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（１０ＦＳ０３０；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（１０ＦＳ０３１）。１０ＦＳ０３１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（１０ＦＳ０３１；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（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。
【０６０９】
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（１０ＦＳ０３１；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（１０ＦＳ０３２）。１０ＦＳ０３２において、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３２；Ｙ）、停止中のＶ蓋開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、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（１０ＦＳ０３２；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（１０ＦＳ０３３）。１０ＦＳ０３３において、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３３；Ｙ）、停止中のＶ通過待ち時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。
【０６１０】
Ｖ通過待ち時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３３；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（１０ＦＳ０３４）。１０ＦＳ０３４において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、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（１０ＦＳ０３４；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（１０ＦＳ０３５）。１０ＦＳ０３５において、特図変動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３５；Ｙ）、停止中の特図変動時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。
【０６１１】
特図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３５；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（１０ＦＳ０３６）。１０ＦＳ０３６において、普図変動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３６；Ｙ）、停止中の普図変動時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、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（１０ＦＳ０３６；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（１０ＦＳ０３７）。１０ＦＳ０３７において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３７；Ｙ）、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【０６１２】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３７；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（１０ＦＳ０３８）。１０ＦＳ０３８において、エンディング時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３８；Ｙ）、停止中のエンディング時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、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（１０ＦＳ０３８；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（１０ＦＳ０３９）。１０ＦＳ０３９において、その他のタイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３９；Ｙ）、停止中のその他のタイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０４１）を実行し、その後に処理を終了する。

【０６１３】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０４１）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（１０ＦＳ０４１）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。

【０６１４】

（特徴部の効果について）

図９－１～図９－４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。

【０６１５】

図９－１～図９－４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。

【０６１６】

図９－１～図９－４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。

【０６１７】

図９－１～図９－４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。

【０６１８】

図９－１～図９－４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。

【０６１９】

図９－１～図９－４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。

【０６２０】

図９－１～図９－４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。

【０６２１】

図９－１～図９－４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。

【０６２２】

図９－１～図９－４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。

【０６２３】

（特徴部の変形例について）

以上、特徴部１０Ｆを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部１０Ｆの変形例について説明する。

【０６２４】

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。

【０６２５】

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。

【０６２６】

前述した実施形態では、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９－１～図９－４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。

【０６２７】

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。

【０６２８】

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。

【０６２９】
（特徴部１０Ｆに関する発明の説明）
以上に説明したように、この特徴部１０Ｆには、上述した特徴部１０Ｆに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階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った。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、特開２０１０－２００９０２号公報参照）。
【０６３０】
しかし、特開２０１０－２００９０２号公報のような遊技機の場合、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かった。このような課題を解決するために、特徴部１０Ｆは以下のように構成される。
【０６３１】
（１） 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～３）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行する部分）と、
いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変値確認処理を実行する部分）と、
遊技者にとって有利な第１状態（例えば、開状態）と、不利な第２状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第２状態から前記第１状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記可変入賞装置を前記第１状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とを備え、
前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第１状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６３２】
このような構成によれば、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装置が第１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。
【０６３３】
（２） 上記（１）の遊技機において、
前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６３４】

このような構成によれば、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所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの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。

【０６３５】

（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、Ｖ入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

所定条件が成立（例えば、Ｖ入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、Ｖ入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、Ｖ通過待ち時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６３６】

このような構成によれば、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所定条件が成立しているとき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。

【０６３７】

（４） 上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート４１）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６３８】

このような構成によれば、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可変入賞手段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。

【０６３９】

（５） 上記（１）～（４）のいずれかの遊技機において、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状

態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６４０】

このような構成によれば、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識別情報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。

【０６４１】

（６）　上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート４１）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６４２】

このような構成によれば、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識別情報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。

【０６４３】

（７）　上記（１）～（６）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６４４】

このような構成によれば、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開始報知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。

【０６４５】

（８）　上記（１）～（７）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したこ

とに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６４６】

このような構成によれば、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終了報知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。

【０６４７】

（９） 上記（１）～（８）のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（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）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６４８】

このような構成によれば、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殊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。

【０６４９】

（特徴部１１Ｆに関する発明の説明）

特徴部１１Ｆとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階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った。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、特開２０１０－２００９０２号公報参照）。

【０６５０】

しかし、特開２０１０－２００９０２号公報のような遊技機の場合、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かった。このような課題を解決するために、特徴部１１Ｆは以下のように構成される。

【０６５１】

（１） 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～３）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定

値変更処理を実行する部分）と、
　いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変値確認処理を実行する部分）と、
　所定領域（例えば、通過ゲート４１）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、
　前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とを備え、
前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６５２】
　このような構成によれば、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可変入賞手段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。
【０６５３】
　（２）　上記（１）の遊技機において、
　遊技者にとって有利な第１状態（例えば、開状態）と、不利な第２状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第２状態から前記第１状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　前記可変入賞装置を前記第１状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
　前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第１状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６５４】
　このような構成によれば、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装置が第１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。
【０６５５】
　（３）　上記（２）の遊技機において、
　前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
　前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６５６】
このような構成によれば、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所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの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。
【０６５７】
（４） 上記（２）または（３）の遊技機において、
前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、Ｖ入賞領域）と、
前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
所定条件が成立（例えば、Ｖ入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、Ｖ入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、Ｖ通過待ち時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６５８】
このような構成によれば、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所定条件が成立しているとき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。
【０６５９】
（５） 上記（１）～（４）のいずれかの遊技機において、
識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、
識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６６０】
このような構成によれば、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識別情報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。
【０６６１】
（６） 上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、
遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート４１）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了

したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６６２】

このような構成によれば、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識別情報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。

【０６６３】

（７） 上記（１）～（６）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６６４】

このような構成によれば、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開始報知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。

【０６６５】

（８） 上記（１）～（７）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６６６】

このような構成によれば、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終了報知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。

【０６６７】

（９） 上記（１）～（８）のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（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）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊

技状態）に制御され、
　前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
　前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６６８】
　このような構成によれば、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殊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。
【０６６９】
　（特徴部１２Ｆに関する発明の説明）
　特徴部１２Ｆとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階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った。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、特開２０１０－２００９０２号公報参照）。
【０６７０】
　しかし、特開２０１０－２００９０２号公報のような遊技機の場合、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かった。このような課題を解決するために、特徴部１２Ｆは以下のように構成される。
【０６７１】
　（１）　識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～３）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行する部分）と、
　いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変値確認処理を実行する部分）と、
　識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とを備え、
　前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６７２】
　このような構成によれば、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識別情報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。
【０６７３】
　（２）　上記（１）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第１状態（例えば、開状態）と、不利な第２状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第２状態から前記第１状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記可変入賞装置を前記第１状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第１状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６７４】
このような構成によれば、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装置が第１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。
【０６７５】
（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、
識別情報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の期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記停止計時手段は、識別情報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前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６７６】
このような構成によれば、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識別情報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。
【０６７７】
（４） 上記（２）の遊技機において、
前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６７８】
このような構成によれば、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所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの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。
【０６７９】
（５） 上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、Ｖ入賞領域）と、
前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
所定条件が成立（例えば、Ｖ入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、Ｖ入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、Ｖ通過待ち時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６８０】

このような構成によれば、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所定条件が成立しているとき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。

【０６８１】

（６）　上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、
所定領域（例えば、通過ゲート４１）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、
前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０６８２】

このような構成によれば、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可変入賞手段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。

【０６８３】

（７）　上記（１）～（６）のいずれかの遊技機において、
遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート４１）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６８４】
　このような構成によれば、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識別情報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。
【０６８５】
　（８）　上記（１）～（７）のいずれかの遊技機において、
　前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
　前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６８６】
　このような構成によれば、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開始報知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。
【０６８７】
　（９）　上記（１）～（８）のいずれかの遊技機において、
　前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
　前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６８８】
　このような構成によれば、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終了報知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。
【０６８９】
　（１０）　上記（１）～（９）のいずれかの遊技機において、
　可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（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）と、
　前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、
　前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、
　前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、
　前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさら

に備え、
　前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６９０】
　このような構成によれば、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殊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。
【０６９１】
　（特徴部１３Ｆに関する発明の説明）
　特徴部１３Ｆとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階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った。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、特開２０１０－２００９０２号公報参照）。
【０６９２】
　しかし、特開２０１０－２００９０２号公報のような遊技機の場合、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かった。このような課題を解決するために、特徴部１３Ｆは以下のように構成される。
【０６９３】
　（１）　識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～３）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行する部分）と、
　いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変値確認処理を実行する部分）と、
　遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート４１）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とを備え、
　前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６９４】
　このような構成によれば、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識別情報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。
【０６９５】
　（２）　上記（１）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第１状態（例えば、開状態）と、不利な第２状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第２状態から前記第１状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記可変入賞装置を前記第１状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第１状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６９６】
このような構成によれば、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装置が第１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。
【０６９７】
（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、
識別情報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の期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記停止計時手段は、識別情報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前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０６９８】
このような構成によれば、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識別情報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。
【０６９９】
（４） 上記（２）の遊技機において、
前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０７００】
このような構成によれば、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所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの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。
【０７０１】
（５） 上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、Ｖ入賞領域）と、
前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
所定条件が成立（例えば、Ｖ入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、Ｖ入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、Ｖ通過待ち時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０７０２】

このような構成によれば、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所定条件が成立しているとき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。

【０７０３】

（６）　上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、
所定領域（例えば、通過ゲート４１）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、
前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０７０４】

このような構成によれば、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可変入賞手段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。

【０７０５】

（７）　上記（１）～（６）のいずれかの遊技機において、
識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、
識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０７０６】
このような構成によれば、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識別情報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。
【０７０７】
（８）　上記（１）～（７）のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０７０８】
このような構成によれば、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開始報知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。
【０７０９】
（９）　上記（１）～（８）のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、
前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、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）。
【０７１０】
このような構成によれば、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終了報知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。
【０７１１】
（１０）　上記（１）～（９）のいずれかの遊技機において、
可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（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）と、
前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、
前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、
前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、
前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、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）。

【０７１２】

このような構成によれば、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殊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。

【０７１３】

（特徴部４０Ｆに関する説明）

次に、特徴部４０Ｆについて説明する。特徴部４０Ｆは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

図１０－１は、本実施の形態における特徴部４０Ｆにおける演出制御コマンドを例示する図である。図１０－１は、前述した図８－８（Ａ）に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンドＦ１ＸＸＨおよびコマンドＦ２ＸＸＨである。これらのコマンドは、第１始動入賞口、または、第２始動入賞口への始動入賞時における大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＦ１ＸＸＨ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。また、コマンドＦ２ＸＸＨは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【０７１４】

図１０－１に示す各種の演出制御コマンドは、ＣＰＵ１０３により所定のタイミングで主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用ＣＰＵ１２０は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

【０７１５】

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

【０７１６】

（第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドに基づく処理について）

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第４の図柄として第４図柄を設けてもよい。第４図柄は、特別図柄（第１，第２特別図柄）が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第４図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりす

る等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第１特別図柄に対応する第４図柄の変動表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第２特別図柄に対応する第４図柄の変動表示を行う。

【０７１７】

（大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について）

大当り遊技中は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な開状態（第１状態）に変化させるラウンド遊技が例えば、１５回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置７が閉状態（第２状態）に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置７を開状態に制御する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、大当り遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

【０７１８】

（第１始動口入賞指定コマンド、第２始動口入賞指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、ＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第１保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、ＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第２保留情報に対応した保留表示を表示する。

【０７１９】

（図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第１始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当り期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

【０７２０】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留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である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当り期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当り期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【０７２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信し

たことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

【０７２２】

次に、特徴部４０Ｆにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図１０－２は、特徴部４０Ｆにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図１０－２においては、図８－４３と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図１０－２においては、図８－４３における２０７ＳＧＳ４１３～２０７ＳＧＳ４１５、および、２０７ＳＧＳ４１７～２０７ＳＧＳ４２４に関する処理が削除されて、２０７ＳＧＳ４１２の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

【０７２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４１１）。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（２０７ＳＧＳ４１１；Ｙ）、即ち、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起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（２０７ＳＧＳ４１２）。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

【０７２４】

２０７ＳＧＳ４１２おいて設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する（４０ＦＳ００１）。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板１１から演出制御基板１２に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用ＣＰＵ１２０によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図１０－３において説明する。

【０７２５】

４０ＦＳ００１においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４１６）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合（２０７ＳＧＳ４１６；Ｎ）２０７ＳＧＳ４１２に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（２０７ＳＧＳ４１６；Ｙ）は２０７ＳＧＳ４２７に進む。

【０７２６】

図１０－３は、４０ＦＳ００１において実行される特徴部４０Ｆにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３によって主基板１１から演出制御基板１２に対して送信された演出制御コマンドを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。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０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を解析する。

【０７２７】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第１変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（４０ＦＳ０１０）。第１変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１１の処理へ移行する。第１変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において第１変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる第１特別図柄に対応する第４図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７２８】

４０ＦＳ０１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッフ

ァを確認し、第２変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第２変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１２の処理へ移行する。第２変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において第２変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる第２特別図柄に対応する第４図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７２９】

４０ＦＳ０１２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１３の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７３０】

４０ＦＳ０１３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１４の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる大当り遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７３１】

４０ＦＳ０１４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第１始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第１始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１５の処理へ移行する。第１始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において第１始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる第１保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７３２】

４０ＦＳ０１５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第２始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第２始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１６の処理へ移行する。第２始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において第２始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる第２保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７３３】

４０ＦＳ０１６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１６の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないよ

うにすることができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７３４】

４０ＦＳ０１７において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１８の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７３５】

４０ＦＳ０１８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板１２に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板１２につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

【０７３６】

４０ＦＳ０１８において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１９の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する（４０ＦＳ０２０）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置５の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

【０７３７】

４０ＦＳ０１９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する（４０ＦＳ０１９）。これらのコマンドは、例えば、図１０－１に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置５等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【０７３８】

（特徴部の効果について）

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７３９】

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されている

ときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７４０】

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを受信したとしても第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを破棄するため、当該第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７４１】

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されているときに、第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを受信したとしても第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを破棄するため、当該第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７４２】

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７４３】

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７４４】

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、第１始動入賞口指定コマンド、第２始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第１始動入賞口指定コマンド、第２始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第１始動入賞口指定コマンド、第２始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７４５】

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されているときに、第１始動入賞口指定コマンド、第２始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第１始動入賞口指定コマンド、第２始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第１始動入賞口指定コマンド、第２始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７４６】

図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０７４７】
図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。
【０７４８】
図１０－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドの解析をするが、その後、４０ＦＳ０２１のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。
【０７４９】
図１０－２に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。
【０７５０】
図１０－３の４０ＦＳ０２０に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置５等の所定の演出手段の動作を実行することができる。
【０７５１】
（特徴部の変形例について）
以上、特徴部４０Ｆを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部４０Ｆの変形例について説明する。
【０７５２】
前述した実施形態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、１つ１つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基づいて、ＣＰＵ１０３により主基板１１から演出制御基板１２に対して初期化コマンドが送信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。
【０７５３】
前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基づく処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに実行される制御の方が、それ以外の演出制御コマンドを受信したことに基づく制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置５の画面では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関し

ては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

【０７５４】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

【０７５５】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用ＣＰＵ１２０により動作する所定の演出手段として、画像表示装置５や入賞時のランプについて説明した。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段１２０がコマンドの受信に基づいて実行されるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

【０７５６】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させるためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

【０７５７】

前述した実施形態において、画像表示装置５を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【０７５８】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

【０７５９】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【０７６０】

前述した実施形態においては、４０ＦＳ００１内の４０ＦＳ０２１の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり（２０７ＳＧＳ４１６；Ｙ）と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

【０７６１】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーな

コマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【０７６２】

（特徴部の関連づけに係る説明）

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

【０７６３】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【０７６４】

従来の遊技機には、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なものがある（例えば、特開２０１０－２００９０２号公報参照）。特開２０１０－２００９０２号公報における遊技機としては、例えば、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所定の数値範囲内において生成可能な判定用乱数値生成手段を備え、該判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と遊技機に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、有利状態に制御するか否かを判定し、遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせることによって有利状態に制御する確率を異ならせることが考えられる。しかしながら、このように遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせる場合は、複数の数値範囲にわたって有利状態判定値を設定すると、判定用乱数値有利状態判定値と一致するか否かの判定を複数回実行する必要があるため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷が大きくなってしまうという問題がある。手段１～手段２１に係る構成は、このような問題点に着目してなされたもので、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できる遊技機を提供することを目的とする。

【０７６５】

手段１に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（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８－３２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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７及び図８－１８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。
【０７６６】
手段２の遊技機は、手段１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８－４１に示す特別図柄通常処理の２０７ＳＧＳ５５０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８－４１に示す特別図柄通常処理の２０７ＳＧ５５６の処理において、２０７ＳＧ５５０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。
【０７６７】
手段３の遊技機は、手段２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８－４１に示す特別図柄通常処理の２０７ＳＧＳ５６６の処理にて、２０７ＳＧＳ５５０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８－４１に示す２０７ＳＧＳ５５２の処理において、２０７ＳＧＳ５５０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。
【０７６８】
手段４の遊技機は、手段３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８－４１に示すように、ＣＰＵ１０３が可変表示を実行する毎に２０７ＳＧＳ５５２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。
【０７６９】
　手段５の遊技機は、手段３または手段４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（２０７ＳＧＳ４３９）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２０７ＳＧ００５Ｍ４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。
【０７７０】
　手段６の遊技機は、手段５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８－４１に示すように、ＣＰＵ１０３が２０７ＳＧＳ５５２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２０７ＳＧＳ５５４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（２０７ＳＧＳ４３９）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。
【０７７１】
　手段７の遊技機は、手段１～手段６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８－４１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８－３９に始動入賞判定処理において２０７ＳＧＳ５１０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８－４０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。
【０７７２】

手段８の遊技機は、手段１～手段７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８－４１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８－１７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８－１７～図８－２０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。
この特徴部よれば、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。
【０７７３】
手段９の遊技機は、手段１～手段８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８－１７～図８－２０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。
【０７７４】
手段１０の遊技機は、手段１～手段９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８－３２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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７及び図８－１８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。
【０７７５】
手段１１の遊技機は、手段１～手段１０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８－３２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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－１７及び図８－１８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。

【０７７６】

手段１２の遊技機は、手段１～手段１１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８－３２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８－４１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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－１７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８－１７及び図８－１８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８－１９及び図８－２０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８－１７～図８－２０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。

【０７７７】

手段１３の遊技機は、手段１～手段１２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８－３２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８－４１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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－１７及び図８－１８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。

【０７７８】

手段１４の遊技機は、手段１～手段１３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８－３２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８－４１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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－１７及び図８－１８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８－１７～図８－２０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。

【０７７９】

手段１５の遊技機は、手段１～手段１４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８－３２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８－４１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８－１１～図８－２０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８－５５及び図８－５６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８－５５及び図８－５６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。
【０７８０】
手段１６の遊技機は、手段１～手段１４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８－３２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８－４１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８－１１～図８－２０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８－５５及び図８－５６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８－５５及び図８－５６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。
【０７８１】
　手段１７の遊技機は、手段１～手段１６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８－３２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８－４１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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－５３及び図８－５４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。
【０７８２】
手段１８の遊技機は、手段１～手段１７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８－３２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８－４１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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－１７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８－１７及び図８－１８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８－１９及び図８－２０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８－１７～図８－２０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。

【０７８３】

手段１９の遊技機は、手段１～手段１８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８－３２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８－４１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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－１７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８－１７及び図８－１８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８－１７～図８－２０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８－１７～図８－２０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８－１７及び図８－１８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８－１９及び図８－２０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８－１７～図８－２０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。

【０７８４】

手段２０の遊技機は、手段１～手段１９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８－３２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８－４１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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－５５及び図８－５６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８－５５及び図８－５６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。

【０７８５】

手段２１の遊技機は、手段１～手段１９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８－３２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８－４１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８－４１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８－１１～図８－２０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８－１７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８－５５及び図８－５６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８－５５及び図８－５６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。
【０７８６】

［特徴部０１ＴＭに関する説明］
次に、特徴部０１ＴＭに関して説明する。本実施形態では、前述した（特徴部２０７ＳＧに関する説明）において示したように、設定値を変更可能な遊技機において、所定の遊技状態（例えば高確／高ベース状態）に制御されてから、変動表示実行が保留されている変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出と、設定値を示唆する設定示唆演出とが共通の領域で実行されることに特徴を有している。
【０７８７】
（表示結果判定）
図１１－１は、低確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図１１－１（Ａ）～（Ｆ）に示すように、各設定値（１～６）に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、ＣＰＵ１０３は、設定されている設定値（１～６の何れか）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当り判定を実行する。
【０７８８】
本実施例のパチンコ遊技機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、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。
【０７８９】
表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、特図表示結果判定用の乱数値である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。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。
【０７９０】
図１１－１（Ａ）に示すように、低確率時における設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、「６」である場合よりも低い確率（１／３００）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／３００）で大当りに当選するようになっている。
【０７９１】
また、図１１－１（Ｂ）に示すように、非確変時おける設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」である場合よりも高い確率（１／２９０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２９０）で大当りに当選するようになっている。
【０７９２】
また、図１１－１（Ｃ）に示すように、低確率時における設定値３に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」である場合よりも高い確率（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値とし

て、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。

【０７９３】

また、図１１－１（Ｄ）に示すように、低確率時における設定値４に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／２７０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２７０）で大当りに当選するようになっている。

【０７９４】

また、図１１－１（Ｅ）に示すように、低確率時における設定値５に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」である場合よりも高い確率（１／２６０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２６０）で大当りに当選するようになっている。

【０７９５】

また、図１１－１（Ｆ）に示すように、低確率時における設定値６に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」である場合よりも高い確率（１／２５０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２５０）で大当りに当選するようになっている。

【０７９６】

つまり、ＣＰＵ１０３は、低確状態において変動表示を開始させようとしている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の値が図１１－１（Ａ）～（Ｆ）に示す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の当選を決定する。尚、図１１－１（Ａ）～（Ｆ）に示す「確率」は、大当りになる確率（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。

【０７９７】

図１１－２は、高確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図１１－２（Ａ）～（Ｆ）に示すように、各設定値（１～６）に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、ＣＰＵ１０３は、設定されている設定値（１～６の何れか）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当り判定を実行する。

【０７９８】

図１１－２（Ａ）に示すように、高確率時における設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、「６」である場合よりも低い確率（１／６０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同

じ確率（１／６０）で大当りに当選するようになっている。
【０７９９】
　また、図１１－２（Ｂ）に示すように、高確率時における設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」である場合よりも高い確率（１／５８）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／５８）で大当りに当選するようになっている。
【０８００】
　また、図１１－２（Ｃ）に示すように、高確率時における設定値３に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」である場合よりも高い確率（１／５６）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／５６）で大当りに当選するようになっている。
【０８０１】
　また、図１１－２（Ｄ）に示すように、高確率時における設定値４に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／５４）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／５４）で大当りに当選するようになっている。
【０８０２】
　また、図１１－２（Ｅ）に示すように、高確率時における設定値５に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」である場合よりも高い確率（１／５２）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／５２）で大当りに当選するようになっている。
【０８０３】
　また、図１１－２（Ｆ）に示すように、高確率時における設定値６に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」である場合よりも高い確率（１／５０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／５０）で大当りに当選するようになっている。
【０８０４】
　つまり、ＣＰＵ１０３は、高確状態において変動表示を開始させようとしている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の値が図１１－２（Ａ）～（Ｆ）に示す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の当選を決定する。尚、図１４－２（Ａ）～（Ｆ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。
【０８０５】

また、本実施例では、ＣＰＵ１０３は、図１１－１及び図１１－２に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第１特別図柄の変動表示である場合と第２特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【０８０６】

尚、本実施例では、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、２個、３個、４個、５個、または７個以上であってもよい。

【０８０７】

（大当り種別判定）

図１１－３（Ａ）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］を示す説明図であり、図１１－３（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている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１１－３（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特別図柄の変動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１１－３（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特別図柄の変動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。

【０８０８】

大当り種別判定テーブルは、変動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「４Ｒ通常大当り［１００回］」、「２Ｒ通常大当り［１００回］」、「４Ｒ確変大当り［次回］」、及び「１０Ｒ確変大当り［次回］」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。

【０８０９】

ここで、本実施形態の特徴部０１ＴＭにおける大当り種別について説明する。本実施形態の特徴部０１ＴＭ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「通常大当り」（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「確変大当り」が設定されている。

【０８１０】

「２Ｒ大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「４Ｒ大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「１０Ｒ大当り」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。

【０８１１】

「通常大当り［１００回］」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本例では、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。

【０８１２】

一方、「確変大当り［次回］」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「４Ｒ確変大当り［次回］」、及び「１０Ｒ確変大当り［次回］」の何れかの種別である場合には、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。

【０８１３】

例えば、「４Ｒ通常大当り［１００回］」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、大当り遊技状態の終了後に低確／高ベース状態に移行し、その後に実行される時短制御は、所定回数（本例では、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大当り種別である。また、「１０Ｒ確変大当り［次回］」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り、大当り遊技状態の終了後に高確／高ベース状態に移行し、その後に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大当り種別である。

【０８１４】

尚、本実施の形態の特徴部０１ＴＭにおいては、大当り種別としての４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３種類以下、または５種類以上設けてもよい。

【０８１５】

図１１－３（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、０～１０４までが「４Ｒ通常大当り［１００回］」に割り当てられており、１０５～２８４までが「４Ｒ確変大当り［次回］」に割り当てられており、２８５～２９９までが「１０Ｒ確変大当り［次回］」に割り当てられている。また、設定値が「２」～「６」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、設定値が「１」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

【０８１６】

また、図１１－３（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、０～１０４までが「２Ｒ通常大当り［１００回］」に割り当てられており、１０５～２９９までが「１０Ｒ確変大当り［次回］」に割り当てられている。また、設定値が「２」～「６」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、設定値が「１」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

【０８１７】

このように、本実施形態では、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、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。同様に、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、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。

【０８１８】

（変動パターン判定）

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。

【０８１９】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「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、変動表示結果を「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が予め用意されている。

【０８２０】

本実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルについて説明する。遊技状態について、変動表示結果を「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、変動表示結果を「１０Ｒ確変大当り」にすることが事前決定されたときに使用される［１０Ｒ確変大当り用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「２Ｒ通常大当り」にすることが事前決定されたときに使用される［２Ｒ通常大当り用］変動パターン判定テーブルとが予め用意されているものとする。

【０８２１】

［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチはずれ［バトル引き分け］」の変動パターン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。

【０８２２】

「非リーチはずれ」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「はずれ」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」）の変動表示期間よりも短くなっている。

【０８２３】

［１０Ｒ確変大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「直大当り」の変動パターン、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「スーパーリーチ大当り［バトル勝利］」の変動パターン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。また、［２Ｒ通常大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチ大当り［バトル敗北］」の変動パターン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。

【０８２４】

本実施形態において、「直大当り」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチ成立を経ずに、変動表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「直大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「大当り」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン（「ノーマルリーチ大当り」、「スーパーリーチ大当り」）の変動表示期間よりも短くなっている。

【０８２５】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【０８２６】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ［バトル引き分け］」、「スーパーリーチ大当り［バトル勝利］」、及び「スーパーリーチ大当り［バトル敗北］」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否か、及び、大当りに当選している場合にはその大当り種別を報知するバトル演出が実行される。

【０８２７】

そして、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに引き分ける演出（バトル演出［引き分け］）が実行される。最終表示結果が「１０Ｒ確変大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（バトル演出［勝利］）が実行され、最終表示結果が「２Ｒ通常大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（バトル演出［敗北］）が実行される。

【０８２８】

このように、本実施形態では、高確／高ベース状態中にスーパーリーチを伴う変動パタ

ーンに判定されたときに、変動表示結果が「はずれ」である場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに引き分ける演出が実行されることによって、遊技者に高確／高ベース状態の制御が継続することを報知する。また、変動表示結果が「１０Ｒ確変大当り」である場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行されることによって、大当り遊技状態の終了後に高確／高ベース状態に継続して制御されることを報知する。また、変動表示結果が「２Ｒ通常大当り」である場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が実行されることによって、大当り遊技状態の終了後に低確／高ベース状態に移行する（高確／高ベース状態には制御されず、低確／高ベース状態に制御される）ことを報知する。

【０８２９】

図１１－４（Ａ）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～８９８までが「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、８９９～９６７までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９６８～９９７までが「スーパーリーチはずれ［バトル引き分け］」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、及び「６」の何れの場合にも、設定値が「１」である場合と同様に、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～８９８までが「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、８９９～９６７までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９６８～９９７までが「スーパーリーチはずれ［バトル引き分け］」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「はずれ」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【０８３０】

図１１－４（Ｂ１）に示すように、［１０Ｒ確変大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～６９までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、７０～９９までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、１００～９９７までが「スーパーリーチ大当り［バトル勝利］」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、及び「６」の何れの場合にも、設定値が「１」である場合と同様に、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～６９までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、７０～９９までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、１００～９９７までが「スーパーリーチ大当り［バトル勝利］」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「１０Ｒ確変大当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【０８３１】

図１１－４（Ｂ２）に示すように、［２Ｒ通常大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチ大当り［バトル敗北］」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、及び「６」の何れの場合にも、設定値が「１」である場合と同様に、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチ大当り［バトル敗北］」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「２Ｒ確変大当り」となる場合には、変動パターンの選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【０８３２】

（特定予告演出の概要）

変動表示変動表示本実施形態では、実行が保留されている変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果が大当りとなる期待度を示唆する先読み予告演出として、特定予告演出を実行可能となっている。即ち、特定予告演出は、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する予告演出の一例であり、先読み

予告演出の一例である。

【０８３３】

本例では、特定予告演出として、通常態様の特定予告演出と特別態様の特定予告演出とがある。以下の説明において、通常態様の特定予告演出を特定予告演出［通常態様］と称する場合があり、特別態様の特定予告演出を特定予告演出［特別態様］と称する場合がある。また、特定予告演出に対応した特定表示を予告態様の特定表示と称する場合がある。

【０８３４】

次に、特定予告演出の具体例に関して、図１１－５（Ａ）を用いて説明する。図１１－５（Ａ）は、特定予告演出が実行されるときに画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【０８３５】

特定予告演出［通常態様］が実行されている場合には、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００（画面左上方から画面右下方に向かって伸びる帯状の画像）が表示される。特定表示０１ＴＭ１００は、大当り期待度が高いことを報知する「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含み、そのときの背景画像に重畳表示される。本例では、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００は、通常態様であることに対応した白色の表示色で表示されるものとする。

【０８３６】

また、特定予告演出［特別態様］が実行されている場合には、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ（画面左上方から画面右下方に向かって伸びる帯状の画像）が表示される。特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆは、実行が保留されている変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）のうちの何れか変動表示変動表示の変動表示の表示結果が「１０Ｒ確変大当り」となることを報知する「次回ＦＥＶＥＲ」の文字を含み、変動表示変動表示変動表示そのときの背景画像に重畳表示される。本例では、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆは、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００とは異なる表示色（例えば、特別態様であることに対応した虹色）で表示される。

【０８３７】

ここで、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。なお、この特定表示に含まれる文字（例えば、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００に含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆに含まれる「次回ＦＥＶＥＲ」の文字）が、帯の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。具体的には、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字が、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００の領域内を帯の方向に沿って左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作、「次回ＦＥＶＥＲ」の文字が、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆの領域内を帯の方向に沿って左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作等を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、特定予告演出（予告態様の特定表示）における演出効果をさらに高めることができる。

【０８３８】

本実施形態では、図１１－５（Ａ）に示すように、始動入賞時の判定結果に基づいて特定予告演出［通常態様］が実行されると、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されることになる。特定表示０１ＴＭ１００は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。

【０８３９】

図１１－５（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア

５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している。また、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５ｌ１、５ｃ１、５ｒ１において、その変動表示が確定停止したときの第１小図柄の組み合わせ（本例では、「２４７」）を継続して表示させている。

【０８４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５に「０」を表示させており、第２保留記憶数が３であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「３」を表示させている。また、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させており、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１には、第２保留表示０１ＴＭ０２０を３つ表示させている。

【０８４１】

本実施形態において、画面右上部の特定表示０１ＴＭ１００が表示される領域は、第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２と重複していない。従って、第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２の第２小図柄によって特定表示０１ＴＭ１００の視認性が低下することはない。同様に、画面左下部の特定表示０１ＴＭ１００が表示される領域は、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１と重複しない。従って、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１のアクティブ表示０１ＴＭ０３０によって特定表示０１ＴＭ１００の視認性が低下することはない。

【０８４２】

なお、本実施形態では、第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の一部と、画面左下部の特定表示０１ＴＭ１００が表示される領域が重複しているが、第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の第１保留記憶数は、画面左下部の特定表示０１ＴＭ１００よりも高い優先度（特定表示０１ＴＭ１００よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で特定表示０１ＴＭ１００と重畳表示されている。また、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の一部と、画面右上部の特定表示０１ＴＭ１００が表示される領域が重複しているが、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の第２保留記憶数は、画面右上部の特定表示０１ＴＭ１００よりも高い優先度（特定表示０１ＴＭ１００よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で特定表示０１ＴＭ１００と重畳表示されている。

【０８４３】

（特定示唆演出の概要）

次に、設定値を示唆する設定示唆演出について説明する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定された設定値を指定する設定値指定コマンドをＣＰＵ１０３から受信して、その設定値指定コマンドにより指定された設定値に応じた設定示唆演出を実行する。本実施形態では、設定示唆演出として、現在設定されている設定値を示唆する特定示唆演出を実行可能である。

【０８４４】

本例では、特定示唆演出として、青色態様の特定示唆演出と、赤色態様の特定示唆演出と、金色態様の特定示唆演出とがある。青色態様の特定示唆演出を特定示唆演出［青色態様］と称する場合があり、赤色態様の特定示唆演出を特定示唆演出［赤色態様］と称する場合があり、金色態様の特定示唆演出を特定示唆演出［金色態様］と称する場合がある。また、特定示唆演出に対応した特定表示を示唆態様の特定表示と称する場合がある。

【０８４５】

次に、特定示唆演出の具体例に関して、図１１－５（Ｂ）を用いて説明する。図１１－５（Ｂ）は、特定示唆演出が実行されるときに画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【０８４６】

特定示唆演出［青色態様］が実行されている場合には、画像表示装置５の画面右上部及

び画面左下部に、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ（画面左上方から画面右下方に向かって伸びる帯状の画像）が表示される。特定表示０１ＴＭ１００Ａは、奇数設定値（設定値が「１」、「３」、「５」の何れか）である可能性が高いことを示唆する青色態様で表示され（詳しくは図１１－１０参照）、大当り期待度が高いことを報知する「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含み、そのときの背景画像に重畳表示される。

【０８４７】

また、特定示唆演出［赤色態様］が実行されている場合には、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂが表示される。特定表示０１ＴＭ１００Ｂは、偶数設定値（設定値が「２」、「４」、「６」の何れか）である可能性が高いことを示唆する赤色態様で表示され（詳しくは図１１－１０参照）、大当り期待度が高いことを報知する「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含み、そのときの背景画像に重畳表示される。

【０８４８】

また、特定示唆演出［金色態様］が実行されている場合には、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃが表示される。特定表示０１ＴＭ１００Ｃは、高設定値（設定値が「５」、「６」の何れか）であることを示唆する金色態様で表示され（詳しくは図１１－１０参照）、大当り期待度が高いことを報知する「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含み、そのときの背景画像に重畳表示される。

【０８４９】

ここで、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。なお、この特定表示に含まれる文字（例えば、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）が、帯の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字が、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａの領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字が、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂの領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字が、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃの領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作等を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、特定示唆演出（示唆態様の特定表示）における演出効果をさらに高めることができる。

【０８５０】

本実施形態では、図１１－５（Ｂ）に示すように、スーパーリーチ演出（本例では、味方キャラクタ０１ＴＭ０５０が敵キャラクタ０１ＴＭ０６０に勝利するバトル演出［勝利］）の演出画像が表示された状態で、第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において第２小図柄が停止表示（揺動停止）されたタイミングで、特定示唆演出［青色態様］が実行されると、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示されることになる。特定表示０１ＴＭ１００Ａは、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。

【０８５１】

また、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５ｌ１、５ｃ１、５ｒ１において、その変動表示が確定停止したときの第１小図柄の組み合わせ（本例では、「２４７」）を継続して表示させている。

【０８５２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５に「０」を表示させており、第２保留記憶数

が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「０」を表示させている。また、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させている。

【０８５３】

以上に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示期間であって、大当りが発生するか否かが報知される前のタイミングで、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００、特別態様の０１ＴＭ１００Ｆ）が表示される特定予告演出を実行可能であり、特別図柄の変動表示期間であって、大当りが発生するか否かが報知された後のタイミングで、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）が表示される特定示唆演出を実行可能である。

【０８５４】

ここで、図１１－５（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、特定予告演出が実行されたことに基づいて表示される予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）と、特定示唆演出が実行されたことに基づいて表示される示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）とが、共通の領域である画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に表示されている。

【０８５５】

図１１－５（Ａ）に示すように、特定予告演出が実行されたことに基づいて表示される予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されており、第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の第２保留記憶数よりも低い優先度（第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の第２保留記憶数よりも表示レイヤが下位であり遊技者から見て奥に見えるよう重畳表示された態様）で第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の第２保留記憶数と重畳表示されている。

【０８５６】

また、図１１－５（Ｂ）に示すように、特定示唆演出が実行されたことに基づいて表示される示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されており、第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の第２保留記憶数よりも低い優先度（第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の第２保留記憶数よりも表示レイヤが下位であり遊技者から見て奥に見えるよう重畳表示された態様）で第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の第２保留記憶数と重畳表示されている。

【０８５７】

このように、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）と、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）とは、共通の表示レイヤに表示される。この共通の表示レイヤは、背景画像よりも上位の表示レイヤであり、第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５の第２保留記憶数よりも下位の表示レイヤである。このような構成によれば、表示制御部１２３は、予告態様の特定表示を表示させる場合と、示唆態様の特定表示を表示させる場合とで、共通の表示レイヤで、共通の領域を対象とし

て文字等の表示制御を実行すればよいため、表示制御の複雑化を抑制できる。その結果、ＶＤＰ（Video Display Processor）を備える表示制御部１２３の処理負担が軽減されることになる。

【０８５８】

また、本実施形態において、表示制御部１２３は、予告態様の特定表示に含まれる文字（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００に含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆに含まれる「次回ＦＥＶＥＲ」の文字）が、帯の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作を実行させることが可能である。また、本実施形態において、表示制御部１２３は、示唆態様の特定表示に含まれる文字（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）が、帯の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作を実行させることが可能である。

【０８５９】

このように、予告態様の特定表示に含まれる文字（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００に含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆに含まれる「次回ＦＥＶＥＲ」の文字）と、示唆態様の特定表示に含まれる文字（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）とで、変動態様を共通化する（何れの場合にも、帯の領域内を文字が左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作を実行させる）ようにしている。このような構成によれば、予告態様の特定表示と示唆態様の特定表示とで、共通の領域を対象として共通の変動態様で文字等の表示制御を実行すればよいため、表示制御の複雑化を抑制できる。その結果、ＶＤＰ（Video Display Processor）を備える表示制御部１２３の処理負担が軽減されることになる。

【０８６０】

また、予告態様の特定表示に含まれる文字（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００に含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆに含まれる「次回ＦＥＶＥＲ」の文字）の変動速度（帯の領域内を文字が左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作における文字の移動速度）と、示唆態様の特定表示に含まれる文字（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃに含まれる「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）の変動速度（帯の領域内を文字が左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作における文字の移動速度）とを共通化することでも、表示制御の複雑化を抑制できる。その結果、ＶＤＰ（Video Display Processor）を備える表示制御部１２３の処理負担が軽減されることになる。

【０８６１】

（スーパーリーチ演出）

図１１－６は、高確／高ベース状態に制御されてから、特定予告演出［通常態様］が実行され、その特定予告演出［通常態様］のターゲットとなる変動表示においてスーパーリーチ演出が実行される場合に画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【０８６２】

図１１－６（１）及び（２）は、ターゲットとなる変動表示結果が「はずれ」又は「大当り」のいずれかに決定され、スーパーリーチを伴う変動パターン（バトル引き分け、バトル敗北、バトル勝利）のいずれかに決定される場合に、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【０８６３】

図１１－６（Ａ３）及び（Ａ４）は、ターゲットとなる変動表示結果が「はずれ」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチはずれ［バトル引き分け］」と決定される場合に、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図１１－６（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、ターゲットとなる変動表示結果が「２Ｒ通常大当り」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチ大当り［バトル敗北］」と決定される場合に、画像表示装

置５に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図１１－６（Ｃ３）及び（Ｃ４）は、ターゲットとなる変動表示結果が「１０Ｒ確変大当り」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチはずれ［バトル勝利］」と決定される場合に、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【０８６４】

また、本例では、図１１－６（Ｂ３）及び（Ｂ４）に示す、ターゲットとなる変動表示結果が「２Ｒ通常大当り」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチ大当り［バトル敗北］」と決定される場合と、図１１－６（Ｃ３）及び（Ｃ４）に示す、ターゲットとなる変動表示結果が「１０Ｒ確変大当り」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチはずれ［バトル勝利］」と決定される場合とにおいて、後述する変動開始時演出決定処理（図１１－９を参照）において特定示唆演出［青色態様］を実行することに決定しているものとする。

【０８６５】

図１１－６（１）に示すように、特定予告演出［通常態様］が実行されており、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特定表示０１ＴＭ１００が表示されている状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「４」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置５の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる。このとき、第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２では、第２小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した第２小図柄表示エリア５ｌ２、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した第２小図柄表示エリア５ｒ２においても、第２小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。また、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５ｌ１、５ｃ１、５ｒ１において、その変動表示が確定停止したときの第１小図柄の組み合わせ（本例では、「２４７」）を継続して表示させている。

【０８６６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５に「０」を表示させており、第２保留記憶数が４であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「４」を表示させている。また、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させており、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１には、第２保留表示０１ＴＭ０２０を４つ表示させている。

【０８６７】

次いで、図１１－６（２）に示すように、リーチ状態成立後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるタイミングにおいて、特定予告演出［通常態様］を終了させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に表示されていた特定表示０１ＴＭ１００を消去するとともに、バトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置５に味方キャラクタ０１ＴＭ０５０と敵キャラクタ０１ＴＭ０６０とを表示させるとともに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄を非表示とする（消去する）。

【０８６８】

当該変動表示結果が「はずれ」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチはずれ［バトル引き分け］」と決定されている場合には、図１１－６（Ａ３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に、味方キャラクタ０１ＴＭ０５０と敵キャラクタ０１ＴＭ０６０とが引き分けるバトル演出［引き分け］の演出画像を表示させるとともに、画面中央部に「引き分け」の文字を表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「４５４」）を停止表示（揺動

停止）させる。
【０８６９】
次いで、図１１－６（Ａ４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から図柄確定指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「４５４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる第２小図柄の組み合わせを確定停止させる。
【０８７０】
この図１１－６（Ａ３）及び（Ａ４）に示す例では、特定示唆演出を実行しないことに決定されたことに基づいて、示唆態様の特定表示は表示されていない。このように、特定予告演出が実行された後（予告態様の特定表示が表示された後）に、その特定予告演出が終了すると（予告態様の特定表示が非表示になると）、そのまま特定予告演出及び特定示唆演出の何れも実行されることなく（特定表示自体が表示されることなく）、表示結果が「はずれ」であることを報知する引き分け演出が実行されている。
【０８７１】
なお、この例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチへの発展（バトル演出の実行）に伴い、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄を非表示とする（消去する）と、その後に図柄確定指定コマンドを受信しても、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄を再度表示させることなく非表示状態（消去状態）としたままで、第２小図柄を確定停止させるようにしている。このような形態に限らず、スーパーリーチへの発展（バトル演出の実行）に伴い、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄を一旦は非表示とした後（一旦は消去した後）で、表示結果が「はずれ」であることを報知する飾り図柄の組み合わせ（例えば、第２小図柄の組み合わせと同じ「４５４」）を図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定停止させるようにしてもよい。
【０８７２】
当該変動表示結果が「２Ｒ通常大当り」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチ大当り［バトル敗北］」と決定されている場合には、図１１－６（Ｂ３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、味方キャラクタ０１ＴＭ０５０が敵キャラクタ０１ＴＭ０６０に敗北するバトル演出［敗北］の演出画像を表示させるとともに、画面中央部に「敗北」の文字を表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「１３５」）を停止表示（揺動停止）させる。
【０８７３】
このとき、特定示唆演出［青色態様］が実行されると、演出制御用ＣＰＵ１２０により、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示されることになる。青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａは、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。
【０８７４】
次いで、図１１－６（Ｂ４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から図柄確定指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「１３５」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「２Ｒ通常大当り」となる第２小図柄の組み合わせを確定停止させる。
【０８７５】
この図１１－６（Ｂ３）及び（Ｂ４）に示す例では、特定示唆演出を実行することに決定されたことに基づいて、示唆態様の特定表示が表示されている。このように、特定予告演出が実行された後（予告態様の特定表示が表示された後）に、予告態様の特定表示が非

表示となり、その後に特定示唆演出が実行される（示唆態様の特定表示が表示される）とともに、表示結果が「２Ｒ通常大当り」であることを報知する敗北演出が実行されている。

【０８７６】

なお、この例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチへの発展（バトル演出の実行）に伴い、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄を非表示とする（消去する）と、その後に図柄確定指定コマンドを受信しても、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄を再度表示させることなく非表示状態（消去状態）としたままで、第２小図柄を確定停止させるようにしている。このような形態に限らず、スーパーリーチへの発展（バトル演出の実行）に伴い、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄を一旦は非表示とした後（一旦は消去した後）で、表示結果が「２Ｒ通常大当り」であることを報知する飾り図柄の組み合わせ（例えば、第２小図柄の組み合わせと同じ「１３５」）を図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定停止させるようにしてもよい。

【０８７７】

当該変動表示結果が「１０Ｒ確変大当り」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチ大当り［バトル勝利］」と決定されている場合には、図１１－６（Ｃ３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、味方キャラクタ０１ＴＭ０５０が敵キャラクタ０１ＴＭ０６０に勝利するバトル演出［勝利］の演出画像を表示させるとともに、画面中央部に「勝利」の文字を表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「７７７」）を停止表示（揺動停止）させる。

【０８７８】

このとき、特定示唆演出［青色態様］が実行されると、演出制御用ＣＰＵ１２０により、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示されることになる。青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａは、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。

【０８７９】

次いで、図１１－６（Ｃ４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から図柄確定指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「１０Ｒ確変大当り」となる第２小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０８８０】

この図１１－６（Ｃ３）及び（Ｃ４）に示す例では、特定示唆演出を実行することに決定されたことに基づいて、示唆態様の特定表示が表示されている。従って、特定予告演出が実行された後（予告態様の特定表示が表示された後）に、予告態様の特定表示が非表示になると、その後に特定示唆演出が実行される（示唆態様の特定表示が表示される）とともに、表示結果が「１０Ｒ確変大当り」であることを報知する勝利演出が実行されている。

【０８８１】

なお、この例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチへの発展（バトル演出の実行）に伴い、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄を非表示とする（消去する）と、その後に図柄確定指定コマンドを受信しても、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄を再度表示させることなく非表示状態（消去状態）としたままで、第２小図柄を確定停止させるようにしている。このような形態に限らず、スーパーリーチへの発展（バトル演出の実行）に伴い、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄を一旦は非表示とした後（一旦は消去した後）で、表示結果が「１０Ｒ確変大当り」であることを報知する飾り図柄の組み合わせ（例えば、第２小図柄の組み合わせと同じ「７７７」）を図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定停止させるようにしてもよい。

【０８８２】

（始動入賞時演出決定処理）
図１１－７は、始動入賞時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、図１１－７に示す始動入賞時演出決定処理を実行する。
【０８８３】
始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第２始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく１セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第２保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ０１ＴＭ１０００）。
【０８８４】
図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、及び、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数に基づいて、大当りとなるか否か、及び、大当りとなる場合の大当り種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した変動パターン判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否か、スーパーリーチとなるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第２保留記憶数加算指定コマンドは、第２保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンドである。
【０８８５】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第２保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップＳ０１ＴＭ１０００でＮＯ）、そのまま処理を終了する。
【０８８６】
１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば（ステップＳ０１ＴＭ１０００でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定予告演出又は特定示唆演出のいずれかを実行中であるか否かを確認する（ステップＳ０１ＴＭ１０１０）。特定予告演出又は特定示唆演出のいずれかを実行中である場合（特定表示が表示されている場合）には（ステップＳ０１ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、そのまま処理を終了する。
【０８８７】
特定予告演出及び特定示唆演出のいずれも実行中でない場合（特定表示が表示されていない場合）には（ステップＳ０１ＴＭ１０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が２以上であるかを判定する（ステップＳ０１ＴＭ１０２０）。第２保留記憶数が１以下である場合には（ステップＳ０１ＴＭ１０２０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。
【０８８８】
第２保留記憶数が２以上である場合には（ステップＳ０１ＴＭ１０２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該始動入賞時のコマンドに対応した第２保留記憶以外の何れかの第２保留記憶について、始動入賞時の判定結果が「大当り」と判定されたか否かを、図柄指定コマンドに基づいて判定する（ステップＳ０１ＴＭ１０３０）。即ち、このステップＳ０１ＴＭ１０３０では、当該始動入賞時のコマンドに対応した第２特別図柄の変動表示よりも前に実行される、何れかの第２特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるか否かを、始動入賞時の判定結果に基づいて確認している。
【０８８９】
当該始動入賞時のコマンドに対応した第２保留記憶以外の何れかの第２保留記憶について、始動入賞時の判定結果が「大当り」と判定されていた場合には（ステップＳ０１ＴＭ１０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。即ち、当該

始動入賞時のコマンドに対応した第２特別図柄の変動表示よりも前に実行される、何れかの変動表示の表示結果が「大当り」となる場合には（ステップＳ０１ＴＭ１０３０でＹＥＳ）、当該始動入賞に対応した特定予告演出［通常態様］が実行されることなく処理が終了する。

【０８９０】

当該始動入賞時のコマンドに対応した第２保留記憶以外の何れの第２保留記憶についても、始動入賞時の判定結果が「大当り」と判定されていなかった場合には（ステップＳ０１ＴＭ１０３０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定予告演出［通常態様］の実行有無を、特定予告演出［通常態様］の実行有無決定テーブル（図１１－８参照）に基づいて決定する（ステップＳ０１ＴＭ１０４０）。即ち、当該始動入賞時のコマンドに対応した第２特別図柄の変動表示よりも前に実行される、何れの変動表示の表示結果も「大当り」とはならない場合に（ステップＳ０１ＴＭ１０３０でＮＯ）、演出抽選に基づいて、当該始動入賞に対応した特定予告演出［通常態様］を実行可能となる。

【０８９１】

図１１－８に示すように、特定予告演出［通常態様］の実行有無決定テーブルでは、当該始動入賞時の判定結果（今回のステップＳ０１ＴＭ１０００で受信が確認された図柄指定コマンドにより指定された入賞時判定結果）に応じて、特定予告演出［通常態様］の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。

【０８９２】

入賞時判定結果が「はずれ」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される入賞時判定結果が「はずれ」である場合）には、９５％の割合で特定予告演出［通常態様］を実行しないことに決定し、５％の割合で特定予告演出［通常態様］を実行することに決定する。一方で、入賞時判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される入賞時判定結果が「大当り」である場合）には、７０％の割合で特定予告演出［通常態様］を実行しないことに決定し、３０％の割合で特定予告演出［通常態様］を実行することに決定する。このように、入賞時判定結果が「大当り」である場合に特定予告演出［通常態様］が実行される割合は３０％であるのに対して、入賞時判定結果が「はずれ」である場合に特定予告演出［通常態様］が実行される割合は５％である。特定予告演出［通常態様］が実行される場合には、特定予告演出［通常態様］が実行されない場合よりも大当りとなる割合が高くなっているため、遊技者は、特定予告演出［通常態様］が実行されるか否かに興味を持つことになる。

【０８９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定予告演出［通常態様］を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ０１ＴＭ１０５０）。特定予告演出［通常態様］を実行することに決定していない場合（ステップＳ０１ＴＭ１０５０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【０８９４】

特定予告演出［通常態様］を実行することに決定している場合（ステップＳ０１ＴＭ１０５０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みカウンタをセットし（ステップＳ０１ＴＭ１０６０）、そのまま処理を終了する。

【０８９５】

（変動開始時演出決定処理）

ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始させるときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【０８９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（

大当り又ははずれ、大当りとなる場合の大当り種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容（リーチ及びスーパーリーチ等）を指定する変動パターン指定コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容（リーチ及びスーパーリーチ等）を特定可能となっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【０８９７】

図１１－９は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、特定示唆演出、及び、特定予告演出［特別態様］に関して、それぞれの実行有無及び演出態様が決定される。

【０８９８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンド（保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンド）を受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図１１－９に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【０８９９】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定予告演出を実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２１ＴＭ２０００）。即ち、予告態様の特定表示が表示されているか否かを判定する。特定予告演出を実行中でない場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０００でＮＯ）、そのまま処理を終了する。即ち、予告態様の特定表示が表示されていない場合には、当該変動表示で、特定示唆演出、及び、特定予告演出［特別態様］の何れも実行されないことになる。

【０９００】

特定予告演出を実行中である場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０００でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みカウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ０１ＴＭ２０１０）。先読みカウンタの値が０でない場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０１０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。即ち、予告態様の特定表示が表示されている場合であっても、当該特定予告演出の対象となるターゲットとなる変動表示よりも前の変動表示では、特定示唆演出、及び、特定予告演出［特別態様］の何れも実行されないことになる。

【０９０１】

先読みカウンタの値が０である場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動表示の表示結果が、「２Ｒ通常大当り」又は「１０Ｒ確変大当り」の何れかであるか、あるいは、「２Ｒ通常大当り」及び「１０Ｒ確変大当り」の何れでもないか、を判定する（ステップＳ０１ＴＭ２０２０）。当該変動表示の表示結果が、「２Ｒ通常大当り」及び「１０Ｒ確変大当り」の何れでもでない場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０２０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。即ち、予告態様の特定表示が表示されている状態であり、当該特定予告演出の対象となるターゲットとなる変動表示が実行される場合であっても、ターゲットの変動の表示結果が、「２Ｒ通常大当り」及び「１０Ｒ確変大当り」の何れでもでないときには、特定示唆演出、及び、特定予告演出［特別態様］の何れも実行されないことになる。

【０９０２】

当該変動表示の表示結果が、「２Ｒ通常大当り」又は「１０Ｒ確変大当り」の何れかである場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶（保留されている各変動表示）について、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であったか否かを図柄指定コマンドに基づいて判定する（ステップＳ０１ＴＭ２０３０）。

【０９０３】

何れの保留記憶についても、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」でなかった場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０３０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定示唆演出の実行有無及び演出態様を、特定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図１１－１０（Ａ１）及び（Ａ２）参照）に基づいて決定し（ステップＳ０１ＴＭ２０４０）、処理を終了する。

【０９０４】

図１１－１０（Ａ１）に示すように、当該変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」であるときに参照されるテーブルにおいては、設定された設定値に応じて、特定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。

【０９０５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「１」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「１」である場合）には、１０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、５５％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、３５％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。

【０９０６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「２」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「２」である場合）には、１０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、３５％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、５５％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。

【０９０７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「３」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「３」である場合）には、１０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、５５％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、３５％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。

【０９０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「４」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「４」である場合）には、１０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、３５％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、５５％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。

【０９０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「５」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「５」である場合）には、１０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、５３％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、３５％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、２％の割合で金色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。

【０９１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「６」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「６」である場合）には、１０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、３５％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、５３％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、２％の割合で金色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。

【０９１１】

また、図１１－１０（Ａ２）に示すように、当該変動表示の表示結果が「１０Ｒ確変大当り」であるときに参照されるテーブルにおいては、設定された設定値に応じて、特定示

唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。
【０９１２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「１」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「１」である場合）には、２０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、５０％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、３０％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。
【０９１３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「２」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「２」である場合）には、２０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、５０％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。
【０９１４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「３」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「３」である場合）には、２０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、５０％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、３０％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。
【０９１５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「４」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「４」である場合）には、２０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、５０％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。
【０９１６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「５」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「５」である場合）には、２０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、４８％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、３０％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、２％の割合で金色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。
【０９１７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値が「６」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「６」である場合）には、２０％の割合で特定示唆演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で青色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、４８％の割合で赤色態様の特定示唆演出を実行することに決定し、２％の割合で金色態様の特定示唆演出を実行することに決定する。
【０９１８】
このように、設定値が「１」、「３」、「５」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「１」、「３」、「５」の何れかである場合）には、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂが表示される割合（特定示唆演出［赤色態様］が実行される割合）よりも、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示される割合（特定示唆演出［青色態様］が実行される割合）の方が高くなる。一方、設定値が「２」、「４」、「６」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「２」、「４」、「６」の何れかである場合）には、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示される割合（特定示唆演出［青色態様］が実行される割合）よりも、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂが表示される割合（特定示唆演出［赤色態様］が実行される割合）の方が高くなる。
【０９１９】
従って、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示される特定示唆演出［青色態様］は、設定値が奇数（設定値が「１」、「３」、「５」の何れか）であることを示唆する演出となっている。また、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂが表示される特定示唆演出［赤色態様］は、設定値が偶数（設定値が「２」、「４」、「６」の何れか）であることを示唆する演出となっている。このように、特定示唆演出は、設定値が偶数であるか又は

奇数であるかを示唆する偶奇示唆演出である。
【０９２０】
　また、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「１」、「２」、「３」、「４」の何れかである場合）には、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃが表示される割合（特定示唆演出［金色態様］が実行される割合）は０％である。一方で、設定値が「５」、「６」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「５」、「６」の何れかである場合）には、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃが表示される割合（特定示唆演出［金色態様］が実行される割合）は２％である。
【０９２１】
　従って、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃが表示される特定示唆演出［金色態様］は、設定値が「５」、「６」の何れか（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「５」、「６」の何れか）であることを示唆（報知）する演出となっている。特に、この例では、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃが表示されたことにより、少なくとも設定値が「５」、「６」の何れかである（高設定値である）ことが確定する。このように、特定示唆演出は、設定値が高設定値であることを示唆（報知）する高設定示唆演出である。
【０９２２】
　このように、特定示唆演出は、設定値が偶数であるか又は奇数であるかを示唆する設定示唆演出であるとともに、設定値が高設定値であることを示唆する設定示唆演出でもある。
【０９２３】
　また、図１１－１０（Ａ２）に示すように、当該変動表示の表示結果が「１０Ｒ確変大当り」である場合に特定示唆演出が実行される割合は［１００－２０＝８０％］であり、図１１－１０（Ａ１）に示すように、当該変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」である場合に特定示唆演出が実行される割合は［１００－１０＝９０％］である。
【０９２４】
　このように、当該変動表示の表示結果が「１０Ｒ確変大当り」である場合に特定示唆演出が実行される割合よりも、当該変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」である場合に特定示唆演出が実行される割合の方が高くなる。大当り種別のうち遊技者にとって不利な２Ｒ通常大当りに当選する場合には、大当り種別のうち遊技者にとって有利な１０Ｒ確変大当りに当選する場合よりも、特定示唆演出の実行割合を高くすることによって、２Ｒ通常大当りに当選したことによる遊技者の残念感を軽減することができる。
【０９２５】
　なお、上記の実施形態では、変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」である場合には、変動表示の表示結果が「１０Ｒ確変大当り」である場合よりも、特定示唆演出の実行割合が高くなる例を示したが、このような形態に限らず、変動表示の表示結果が「１０Ｒ確変大当り」である場合には、変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」である場合よりも、特定示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。
【０９２６】
　また、当該変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」又は「１０Ｒ確変大当り」の何れかであり（ステップＳ０１ＴＭ２０２０でＹＥＳ）、且つ、何れの保留記憶についても始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」ではない場合に（ステップＳ０１ＴＭ２０３０でＮＯ）、特定示唆演出を実行しないことに決定する場合がある。このように、当該変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」又は「１０Ｒ確変大当り」の何れかであっても、特定示唆演出が実行されず、示唆態様の特定表示が表示されない（予告態様の特定表示から示唆態様の特定表示に変化しない）場合がある。
【０９２７】
　一方、ステップＳ０１ＴＭ２０３０で、何れかの保留記憶（保留されている何れかの変動表示）について、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であった場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定予告演出［特別態様］の実行有無を、特定予告演出［特別態様］の実行有無を決定するためのテーブル（

図１１－１０（Ｂ）参照）に基づいて決定し（ステップＳ０１ＴＭ２０５０）、処理を終了する。

【０９２８】

図１１－１０（Ｂ）に示すように、特定予告演出［特別態様］の実行有無決定テーブルでは、特定予告演出［特別態様］の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。本例では、５０％の割合で特定予告演出［特別態様］を実行しないことに決定し、５０％の割合で特定予告演出［特別態様］を実行することに決定する。

【０９２９】

このように、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆが表示される特定予告演出［特別態様］は、当該変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」又は「１０Ｒ確変大当り」となり、且つ、何れかの保留記憶について、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であった場合に実行可能な演出である。即ち、特定予告演出［特別態様］は、始動条件が成立したが開示条件が成立していない変動表示（実行が保留されている変動表示）の大当り期待度が高いことを示唆する演出となっている。特に、この例では、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆが表示されたことにより、変動表示実行が保留されている変動表示のうち何れかの変動表示の表示結果が「１０Ｒ確変大当り」となることが確定する。従って、特定予告演出［特別態様］は、変動表示変動表示何れかの保留記憶が大当りに当選していることを示唆（報知）する保留連演出である。

【０９３０】

また、変動表示当該変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」又は「１０Ｒ確変大当り」となり、且つ、何れかの保留記憶について、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であった場合にも、変動表示５０％の割合で特定予告演出［特別態様］が実行されないので、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆが表示されていない場合であっても、変動表示実行が保留されている変動表示の大当り期待度が０％であるということではなくなり、変動表示実行が保留されている変動表示に対する期待感の低下を防ぐことができる。

【０９３１】

（特定予告演出及び特定示唆演出の演出例）

次に、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、特定予告演出［通常態様］が複数変動に亘って実行され、ターゲットとなる変動表示において特定予告演出［通常態様］後に特定示唆演出が実行される場合の演出例に関して、図１１－１１～図１１－１３を用いて説明する。

【０９３２】

図１１－１１は、特定予告演出及び特定示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１－１２及び図１１－１３は、特定予告演出及び特定示唆演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０９３３】

先ず、図１１－１２（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が（図１１－１１に示すＴ１のタイミングで開始された）第２特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している。また、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５ｌ１、５ｃ１、５ｒ１において、その変動表示が確定停止したときの第１小図柄の組み合わせ（本例では、「２４７」）を継続して表示させている。

【０９３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５に「０」を表示させており、第２保留記憶数が２であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「２」を表示させている。また、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１には、現在実行中の変動表

示に対応したアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させており、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１には、第２保留表示０１ＴＭ０２０を２つ表示させている。

【０９３５】

次いで、図１１－１２（２）に示すように、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図１１－１１に示すＴ２のタイミングで）、新たに入賞球装置６Ｂへの始動入賞が発生し第２保留記憶数が３となったものとする。このときＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１に第２保留表示０１ＴＭ０２０を新たに表示させる。

【０９３６】

本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、特定予告演出［通常態様］を実行することに決定し（ステップＳ０１ＴＭ１０４０）、先読みカウンタをセットしたものとする（ステップＳ０１ＴＭ１０６０）。このとき第２保留記憶数が３であることに基づいて、先読みカウンタの値として３をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【０９３７】

次いで、図１１－１２（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図１１－１１に示すＴ３のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「１６３」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「１６３」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０９３８】

次いで、図１１－１２（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させている（図１１－１１に示すＴ４のタイミング）。

【０９３９】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が２となったことに伴い、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１にアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させるとともに、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１に表示されていた第２保留表示０１ＴＭ０２０をアクティブ表示領域０１ＴＭ０３１側に１つずつシフトさせ、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「２」を表示させる。また、第２保留記憶数が２であることに基づいて、先読みカウンタの値として２をセットする。

【０９４０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定予告演出［通常態様］を実行し、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００を表示させる。特定表示０１ＴＭ１００は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。

【０９４１】

次いで、図１１－１２（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図１１－１１に示すＴ５のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「２５４」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の第２小図

柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「２５４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０９４２】

次いで、図１１－１２（６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００を表示させた状態で、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させている（図１１－１１に示すＴ６のタイミング）。

【０９４３】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１にアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させるとともに、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１に表示されていた第２保留表示０１ＴＭ０２０をアクティブ表示領域０１ＴＭ０３１側に１つずつシフトさせ、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「１」を表示させる。また、第２保留記憶数が１であることに基づいて、先読みカウンタの値として１をセットする。

【０９４４】

次いで、図１１－１２（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図１１－１１に示すＴ７のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「７２３」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「７２３」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０９４５】

ここで、本例において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ターゲットとなる変動表示が開始されるときに実行する変動開時演出決定処理において、特定示唆演出［青色態様］を実行することに決定したものとする（ステップＳ０１ＴＭ２０４０）。

【０９４６】

次いで、図１１－１２（８）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００を表示させた状態で、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始している（図１１－１１に示すＴ８のタイミング）。

【０９４７】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が０となったことに伴い、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１にアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させるとともに、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１に表示されていた第２保留表示０１ＴＭ０２０を消去し、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「０」を表示させる。また、第２保留記憶数が０であることに基づいて、先読みカウンタの値として０をセットする。即ち、当該変動表示が、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示となる。

【０９４８】

その後、当該変動表示（ターゲットとなる変動表示）が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間に、新たに入賞球装置６Ｂへの始動入賞が４回発生し（図１１－１１に示すＴ９、Ｔ１０、Ｔ１１、Ｔ１２のタイミング）、第２保留記憶数が４となったものとする。また、この期間に発生した４回の始動入賞（Ｔ９、Ｔ１０、Ｔ１１、Ｔ１２）に関

しては、始動入賞時の判定結果がいずれも「はずれ」であったものとする。即ち、４つの第２保留記憶のいずれに関しても、図柄指定コマンドにより指定された始動入賞時の判定結果は「はずれ」であったものとする。

【０９４９】

次いで、図１１－１３（９）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて（図１１－１１に示すＴ１３のタイミングで）、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「７」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置５の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる。このとき、第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２では、第２小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した第２小図柄表示エリア５ｌ２、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した第２小図柄表示エリア５ｒ２においても、第２小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【０９５０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が４であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「４」を表示させている。また、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させており、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１には、第２保留表示０１ＴＭ０２０を４つ表示させている。

【０９５１】

次いで、図１１－１３（１０）に示すように、リーチ状態成立後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるタイミングにおいて（図１１－１１に示すＴ１４のタイミングで）、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部の特定表示０１ＴＭ１００を消去する（特定予告演出［通常態様］を終了させる）とともに、バトル演出［勝利］を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置５に味方キャラクタ０１ＴＭ０５０と敵キャラクタ０１ＴＭ０６０とを表示させる。

【０９５２】

次いで、図１１－１３（１１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に味方キャラクタ０１ＴＭ０５０と敵キャラクタ０１ＴＭ０６０とを表示させた状態で（図１１－１１に示すＴ１５のタイミング）、画像表示装置５の中央部に「勝利」の文字を表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄の組み合わせ（本例では、「７７７」）を停止表示（揺動停止）させる。

【０９５３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果が「大当り」となることが報知されたことに対応して、特定示唆演出［青色態様］を実行する（図１１－１１に示すＴ１５のタイミング）。特定示唆演出［青色態様］では、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａを表示させる。特定表示０１ＴＭ１００Ａは、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。

【０９５４】

次いで、図１１－１３（１２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図１１－１１に示すＴ１６のタイミングで）、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「大当り」となる第２小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０９５５】

次いで、図１１－１３（１３）に示すように、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するファンファーレコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定示唆

演出［青色態様］を終了させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部の、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａを消去する（非表示とする）とともに、画像表示装置５の画面中央部に、１０Ｒ確変大当りに当選したことを報知する「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」の文字を表示させる（図１１－１１に示すＴ１７のタイミング）。

【０９５６】

本実施形態では、図１１－１１～図１１－１３に示したように、複数回（例えば３回）の変動表示にわたって特定予告演出［通常態様］が継続して実行される。画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が一旦表示されると、ターゲットとなる変動表示が開始されるより前の、変動表示が実行されていない期間（図１１－１１に示すＴ５～Ｔ６の期間、Ｔ７～Ｔ８の期間）も含めて、複数回の変動表示にわたって通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が継続して表示されることになる。

【０９５７】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時演出決定処理で特定予告演出［通常態様］を実行することに決定した場合（ステップＳ０１ＴＭ１０４０）には、ターゲットとなる変動表示が実行される前の複数回の変動表示が実行される期間と、ターゲットとなる変動表示が実行される期間（図１１－１１に示すＴ４～Ｔ１４の期間）とに亘って、先読み予告演出として特定予告演出［通常態様］が実行され、図１１－１２（４）～図１１－１３（９）に示すように、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示される。

【０９５８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ターゲットとなる変動表示を開始させるときの変動開始時演出決定処理で、特定示唆演出［青色態様］を実行することに決定した場合（ステップＳ０１ＴＭ２０４０）には、第２小図柄が停止表示（揺動停止）されてから大当りのファンファーレ演出が開始されるまで（ファンファーレコマンドを受信するまで）の期間（図１１－１１に示すＴ１５～Ｔ１７の期間）において、特定示唆演出［青色態様］が実行され、図１１－１３（１１）及び（１２）に示すように、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示される。

【０９５９】

本実施形態では、先読み予告演出として特定予告演出を実行しており、その特定予告演出のターゲットとなった変動表示において、特定予告演出の後に特定示唆演出を実行している。これに伴い、画面右上部及び画面左下部の特定表示を、予告態様（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）から示唆態様（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）に変化させている。このような構成によれば、画面右上部及び画面左下部の特定表示によって、大当りが発生すること（有利状態に制御されること）を予告することが可能であるとともに、設定値を示唆することも可能であるため、遊技者を画面右上部及び画面左下部の特定表示に注目させることができ、特定表示を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【０９６０】

図１１－１３（１１）～（１２）に示すように、特定予告演出が実行された後、第２小図柄が停止表示（揺動停止）されてから大当りのファンファーレ演出が開始されるまで（ファンファーレコマンドを受信するまで）の期間において、特定示唆演出が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）が表示される。そして、図１１－１３（１３）に示すように、大当り遊技状態に移行すると（大当りのファンファーレ演出が開始されると）、特定示唆演出が終了して、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）が非表示となる。このように、大当り遊技状態に制御されること（ファンファーレ演出、ラウンド中の演出、ラウンド間のインターバル演出、エンディング演出が実行されること）に基づいて、設定示唆演出を終了させることで、演出が複雑化することを防止して演出制御用ＣＰＵ１２０の処理負担を軽減できる。

【０９６１】

なお、本実施形態では、大当り遊技状態に制御されている期間に、特定示唆演出を実行

せず、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に示唆態様の特定表示を表示させない例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態に制御されている期間に、特定示唆演出を実行可能とし、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に示唆態様の特定表示を表示させることを可能としてもよい。

【０９６２】

具体的には、第２小図柄が停止表示（揺動停止）されてから大当りのファンファーレ演出が開始されるまで（ファンファーレコマンドを受信するまで）の期間と、大当り遊技状態に制御されている期間の少なくとも一部の期間とにおいて、特定示唆演出を継続して実行するようにしてもよい。例えば、第２小図柄が停止表示（揺動停止）されてから大当り遊技状態が終了するまでの期間（大当りのエンディング演出が終了するまでの期間）、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示を継続して表示させてもよい。このような構成によれば、示唆態様の特定表示が表示される期間が長くなるため、遊技者が、特定表示が示唆態様であることを認識して、その特定表示により示唆される設定値を把握することが容易となる。

【０９６３】

ここで、遊技機の設定値は、遊技者が極めて高い関心を持つ情報であるため、特定示唆演出が実行された場合、遊技者が遊技を中断して、所有するスマートフォン等の撮像装置により、示唆態様となっている特定表示を撮像するケースがある。

【０９６４】

仮に、特定示唆演出を実行可能な期間を、第２小図柄が停止表示（揺動停止）されてから大当りのファンファーレ演出が開始されるまで（ファンファーレコマンドを受信するまで）の期間に限定すると、遊技者は、特定表示が示唆態様となっていることに気付かず、見逃してしまう可能性が高い。また、仮に特定表示が示唆態様となっていることに気付いたとしても、示唆態様となっている特定表示を撮像するための撮像時間を確保することが困難である。

【０９６５】

しかしながら、大当り遊技状態に制御されている期間においても、特定示唆演出を継続して実行する（示唆態様の特定表示を継続して表示させる）ことで、遊技者は、特定表示が示唆態様であることを認識し易くなり、また、示唆態様となっている特定表示を撮像するための時間を確保することができる。

【０９６６】

このようにして遊技者によって撮像された画像が、高い設定値が示唆されている状態の画像である場合には、その画像がソーシャル・ネットワーキング・サービス（ＳＮＳ）等のウェブサイトにアップロードされることにより、その遊技機が設置されている遊技場の集客効果が高められることにもなる。即ち、示唆態様の特定表示を遊技者に撮像させるために必要な期間を確保しておくことは、その遊技場における遊技機の稼働を高めることにも寄与しうるということになる。

【０９６７】

（特定予告演出［特別態様］の演出例）

次に、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、特定予告演出［通常態様］が複数変動に亘って実行され、ターゲットとなる変動表示において特定予告演出［通常態様］後に特定示唆演出が実行されることなく、大当り遊技状態において特定予告演出［特別態様］が実行される場合の演出例に関して、図１１－１４及び図１１－１５を用いて説明する。

【０９６８】

図１１－１４は、特定予告演出［通常態様］及び特定予告演出［特別態様］に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１－１５は、特定予告演出［通常態様］及び特定予告演出［特別態様］に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０９６９】

本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時判定処理において、特定予告演出［通常態様］を実行することに決定したものとする（ステップＳ０１ＴＭ１０４０）。また

、その特定予告演出［通常態様］のターゲットとなる変動表示を開始させるときに、実行が保留されている変動表示のうちいずれか（例えば、ターゲットとなっている当該変動表示の直後の変動表示）について、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であったことに基づいて、変動開時演出決定処理において、特定予告演出［特別態様］を実行することに決定したものとする（ステップＳ０１ＴＭ２０５０）。

【０９７０】

図１１－１５（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ターゲットとなる変動表示で継続して特定予告演出［通常態様］を実行しており、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部には、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されているものとする。演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて（図１１－１４に示すＴ１のタイミングで）、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「７」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置５の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる。このとき、第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２では、第２小図柄の変動表示を実行している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した第２小図柄表示エリア５ｌ２、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した第２小図柄表示エリア５ｒ２においても、第２小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。また、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５ｌ１、５ｃ１、５ｒ１において、その変動表示が確定停止したときの第１小図柄の組み合わせ（本例では、「２４７」）を継続して表示させている。

【０９７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が４であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「４」を表示させている。また、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させており、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１には、第２保留表示０１ＴＭ０２０を４つ表示させている。

【０９７２】

次いで、図１１－１５（２）に示すように、リーチ状態成立後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるタイミングにおいて（図１１－１４に示すＴ２のタイミングで）、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部の特定表示０１ＴＭ１００を消去する（特定予告演出［通常態様］を終了させる）とともに、バトル演出［勝利］を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置５に味方キャラクタ０１ＴＭ０５０と敵キャラクタ０１ＴＭ０６０とを表示させる。

【０９７３】

次いで、図１１－１５（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に味方キャラクタ０１ＴＭ０５０と敵キャラクタ０１ＴＭ０６０とを表示させた状態で（図１１－１４に示すＴ３のタイミング）、画像表示装置５の中央部に「勝利」の文字を表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄の組み合わせ（本例では、「７７７」）を停止表示（揺動停止）させる。

【０９７４】

次いで、図１１－１５（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図１１－１４に示すＴ４のタイミングで）、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「大当り」となる第２小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０９７５】

次いで、図１１－１５（５）に示すように、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表

示を指定するファンファーレコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定予告演出［特別態様］を開始させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを表示させるとともに、画像表示装置５の画面中央部に、１０Ｒ確変大当りに当選したことを報知する「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」の文字を表示させる（図１１－１４に示すＴ５のタイミング）。

【０９７６】

次いで、図１１－１５（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」の大当り遊技状態において、大入賞口開放中表示指定コマンドを受信したことに基づいて、１ラウンド目のラウンド中演出として画像表示装置５の画面左上部に「Ｒｏｕｎｄ１」という文字を表示させる（図１１－１４に示すＴ６のタイミング）。また、直前の高確／高ベース状態に制御される契機となった４Ｒ確変大当りの大当り遊技において１５個×１０球×４ラウンド＝６００個の賞球が付与されたことに基づいて、賞球数表示として「６００ｐｔ」などの文字を画像表示装置５の画面右下部に表示させる。このとき、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部には、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを継続して表示させている。

【０９７７】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２～１０ラウンド目のラウンド中演出を実行し、１０回目の大入賞口開放後通知コマンド（大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化したことを通知するコマンド）を受信したものとする。

【０９７８】

図１１－１５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０回目のラウンド中演出を終了させると共に、大当り遊技状態が終了したことを報知する大当り終了画像０１ＴＭ２００を表示させる（図１１－１４に示すＴ７～Ｔ８の期間）。この大当り終了画像０１ＴＭ２００には、画面左上部に表示される「Ｔｏｔａｌ」の文字と、画面中央に表示される賞球数表示（本例では「２１００ｐｔ」の文字）と、画面右下部に表示される「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」という文字及び大当り回数表示（本例では「×１」の文字）と、が含まれる。このとき、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部には、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを継続して表示させている。

【０９７９】

次いで、図１１－１５（８）に示すように、大当り遊技状態終了後に遊技状態が高確／高ベース状態に制御され、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたときにも、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆを継続して表示させている。この状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる（図１１－１４に示すＴ９のタイミング）。また、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５ｌ１、５ｃ１、５ｒ１において、その変動表示が確定停止したときの第１小図柄の組み合わせ（本例では、「２４７」）を継続して表示させている。

【０９８０】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０１５に「０」を表示させており、第２保留記憶数が３となったことに伴い、アクティブ表示領域０１ＴＭ０３１にアクティブ表示０１ＴＭ０３０を表示させるとともに、第２保留表示領域０１ＴＭ０２１に表示されていた第２保留表示０１ＴＭ０２０をアクティブ表示領域０１ＴＭ０３１側に１つずつシフトさせ、第２保留記憶数特別表示領域０１ＴＭ０２５に「３」を表示させる。

【０９８１】

始動入賞時判定処理で特定予告演出［通常態様］を実行することに決定した場合（ステ

ップＳ０１ＴＭ１０４０）に、ターゲットとなる変動表示が実行される前の複数回の変動表示と、ターゲットとなる変動表示とに亘って、特定予告演出［通常態様］が実行されていることに基づいて、図１１－１５（１）に示すように、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されている。また、ターゲットとなる変動表示を開始させるときの変動開始時演出決定処理で、保留記憶（保留されている変動表示）のうちのいずれかについて、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であり（ステップ０１ＴＭ２０３０でＹＥＳ）、特定予告演出［特別態様］を実行することに決定した場合（ステップＳ０１ＴＭ２０５０）に、大当り遊技状態に制御されている期間に特定予告演出［特別態様］が実行されていることに基づいて、図１１－１５（５）～（７）に示すように、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆが表示されている。このような構成によれば、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）が表示される可能性のある期間が複数存在することになるため、特定予告演出（予告態様の特定表示）の興趣を向上させることができる。

【０９８２】

本実施形態では、「１０Ｒ確変大当り」の大当り遊技状態が開始されたときに特定予告演出［特別態様］が実行され、その大当り遊技状態に制御されている期間も特定予告演出［特別態様］が継続して実行され、その大当り遊技状態終了後の高確／高ベース状態において変動表示が実行されている期間も特定予告演出［特別態様］が継続して実行されることになる。この特定予告演出［特別態様］は、当該特定予告演出［特別態様］のターゲットとなる変動表示の終了に伴い終了するものとする。

【０９８３】

即ち、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆは、「１０Ｒ確変大当り」の大当り遊技状態が開始されたタイミング（図１１－１４に示すＴ５のタイミング）で表示され、その大当り遊技状態に制御されている期間（図１１－１４に示すＴ５～Ｔ８の期間）と、その大当り遊技状態終了後の高確／高ベース状態において変動表示が実行されている期間（図１１－１４に示すＴ８以降の期間）でも継続して表示されており、当該特定予告演出［特別態様］のターゲットとなる変動表示（表示結果が「１０Ｒ確変大当り」となる変動表示）が終了したタイミング（第２小図柄が確定停止したタイミングであり、次回（保留連）の「１０Ｒ確変大当り」の大当り遊技状態開始前のタイミング）まで継続して表示されることになる。このような構成によれば、特定表示の視認性を向上させることができ、特定表示を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【０９８４】

（特定表示の変化パターン）

［変化パターン（ｉ）］

始動入賞時判定処理で特定予告演出［通常態様］を実行することに決定した場合（ステップＳ０１ＴＭ１０４０）、図１１－１２（４）～図１１－１３（９）に示すように、特定予告演出［通常態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）が表示される。また、ターゲットとなる変動表示を開始させるときの変動開始時演出決定処理で、何れの保留記憶（保留されている変動表示）についても始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」ではないことに基づいて（ステップＳ０１ＴＭ２０３０でＮＯ）、特定示唆演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０４０）、図１１－１３（１１）及び（１２）に示すように、特定示唆演出が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ）が表示される。即ち、図１１－１２及び図１１－１３に示す例は、特定表示を予告態様から示唆態様に変化させる［変化パターン（ｉ）］の例である。

【０９８５】

［変化パターン（ｉｉ）］

また、始動入賞時判定処理で特定予告演出［通常態様］を実行することに決定した場合

（ステップＳ０１ＴＭ１０４０）、図１１－１５（１）に示すように、特定予告演出［通常態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）が表示される。また、ターゲットとなる変動表示を開始させるときの変動開始時演出決定処理で、何れかの保留記憶（保留されている変動表示）について始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であることに基づいて（ステップＳ０１ＴＭ２０３０でＹＥＳ）、特定予告演出［特別態様］を実行することに決定した場合には（ステップＳ０１ＴＭ２０５０）、図１１－１５（５）～（８）に示すように、特定予告演出［特別態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、予告態様の特定表示（特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）が表示される。即ち、図１１－１５に示す例は、特定表示を第１の予告態様（通常態様）から第２の予告態様（特別態様）に変化させる［変化パターン（ｉｉ）］（予告態様から示唆態様に変化させないパターン）の例である。

【０９８６】

このように、特定表示を予告態様から示唆態様に変化させる変化パターンである［変化パターン（ｉ）］と、特定表示を予告態様から示唆態様に変化させない変化パターンである［変化パターン（ｉｉ）］とを設けることによって、特定表示の態様が予告態様から示唆態様に変化するか否かに遊技者を注目させることができ、特定表示を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【０９８７】

上記の実施形態では、特定示唆演出は、第２小図柄の組み合わせが停止表示（揺動停止）されてから大当りのファンファーレ演出が開始されるまで（ファンファーレコマンドを受信するまで）の期間において実行され、特定予告演出［特別態様］は、大当り遊技状態の期間に実行される例について説明したが、このような形態に限らず、特定示唆演出を、第２小図柄の組み合わせが停止表示（揺動停止）されてから大当りのファンファーレ演出が開始されるまで（ファンファーレコマンドを受信するまで）の期間とは異なる期間に実行してもよく、また、特定予告演出［特別態様］を、大当り遊技状態の期間とは異なる期間に実行してもよい。例えば、特定予告演出［特別態様］を、特定予告演出［通常態様］のターゲットとなった変動表示において第２小図柄の組み合わせが停止表示（揺動停止）されてから大当りのファンファーレ演出が開始されるまで（ファンファーレコマンドを受信するまで）の期間に実行してもよく、特定示唆演出を、大当り遊技状態の期間に実行してもよい。

【０９８８】

また、上記の実施形態では、特定予告演出［通常態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）が表示された場合に、特定示唆演出又は特定予告［特別態様］を実行可能であり、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）又は特別態様の特定表示（特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）を表示可能な例を示したが、このような形態に限らず、特定予告演出［通常態様］が実行されず、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）が表示されていない場合であっても、特定示唆演出又は特定予告［特別態様］を実行してもよく、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）又は特別態様の特定表示（特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）を表示してもよい。

【０９８９】

また、上記の実施形態では、特定表示の態様の変化パターンとして、［変化パターン（ｉ）］と［変化パターン（ｉｉ）］とが設けられている例を示したが、このような形態に限らず、他の変化パターンを設けてもよい。例えば、他の変化パターンとして、以下に示す［変化パターン（ｉｉｉ）］～［変化パターン（ｖｉｉｉ）］の１以上を設けてもよい。

【０９９０】
［変化パターン（ｉｉｉ）］
この［変化パターン（ｉｉｉ）］は、特定予告演出［通常態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示された後に、特定示唆演出及び特定予告演出［特別態様］の何れも実行されず、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が変化することなくそのまま非表示となる（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が消去される）変化パターンである。即ち、［変化パターン（ｉｉｉ）］は、特定表示を第１の予告態様（通常態様）から変化させない変化パターンである。
【０９９１】
［変化パターン（ｉｖ）］
上記の実施形態では、特定予告演出［通常態様］が実行された後に、特定示唆演出と特定予告演出［特別態様］の何れか一方のみが実行され、特定予告演出［通常態様］が実行された後に特定示唆演出が実行された場合、特定予告演出［特別態様］は実行されない例を示したが、このような形態に限らず、［変化パターン（ｉｖ）］のように、特定予告演出［通常態様］が実行された後に特定示唆演出が実行された場合に、その後に、さらに特定予告演出［特別態様］が実行される場合があるようにしてもよい。
【０９９２】
この変化パターン（ｉｖ）は、特定予告演出［通常態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示された後に、特定示唆演出が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）が表示され、次いで、特定予告演出［特別態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示される変化パターンである。即ち、［変化パターン（ｉｖ）］は、特定表示を第１の予告態様（通常態様）から示唆態様に変化させた後に、第２の予告態様（特別態様）に変化させる変化パターンである。
【０９９３】
［変化パターン（ｖ）］
この［変化パターン（ｖ）］は、特定予告演出［通常態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示された後に、特定予告演出［特別態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆが表示され、次いで、特定示唆演出［特別態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）が表示される変化パターンである。即ち、［変化パターン（ｖ）］は、特定表示を第１の予告態様（通常態様）から第２の予告態様（特別態様）に変化させた後に、示唆態様に変化させる変化パターンである。
【０９９４】
［変化パターン（ｖｉ）］
この［変化パターン（ｖｉ）］は、特定示唆演出が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）が表示された後に、特定予告演出［通常態様］及び特定予告演出［特別態様］の何れも実行されず、示唆態様の特定表示が変化することなくそのまま非表示となる（示唆態様の特定表示が消去される）変化パターンである。即ち、［変化パターン（ｖｉ）］は、特定表示を示唆態様から変化させない変化パターンである。
【０９９５】
［変化パターン（ｖｉｉ）］
この［変化パターン（ｖｉｉ）］は、特定示唆演出が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、

赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）が表示された後に、特定予告演出［通常態様］又は特定予告演出［特別態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００、特別態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｆ）が表示される変化パターン（ｖｉｉ）である。即ち、［変化パターン（ｖｉｉ）］は、特定表示を示唆態様から予告態様（第１の予告態様又は第２の予告態様）に変化させる変化パターンである。

【０９９６】

［変化パターン（ｖｉｉｉ）］

この［変化パターン（ｖｉｉｉ）］は、特定示唆演出が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、示唆態様の特定表示（青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａ、赤色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｂ、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃ）が表示された後に、特定予告演出［通常態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、予告態様の特定表示（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００）が表示され、次いで、特定予告演出［特別態様］が実行され、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に、予告態様の特定表示（特別態様の特定表示０１ＴＭ１００）が表示される変化パターンである。即ち、［変化パターン（ｖｉｉｉ）］は、特定表示を示唆態様から第１の予告態様（通常態様）に変化させた後に、第２の予告態様（特別態様）に変化させる変化パターンである。

【０９９７】

（他の変形例）

（１）上記の実施形態では、大当り遊技状態に制御されていない期間（例えば、高確／高ベース状態で変動表示が実行されている期間）において実行可能となっている特定予告演出の演出態様が通常態様のみである（特定表示に「ＣＨＡＮＣＥ」の文字が含まれる態様のみである）例を示したが、これに限らず、大当り遊技状態に制御されていない期間（例えば、高確／高ベース状態で変動表示が実行されている期間）において実行可能となっている特定予告演出の演出態様として、複数の演出態様を設けるようにしてもよい。

【０９９８】

例えば、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合には、９５％の割合で特定表示を表示させず、４％の割合で「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示を表示させ、１％の割合で「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示を表示させるようにして、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合には、７０％の割合で特定表示を表示させず、１０％の割合で「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示を表示させ、２０％の割合で「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示を表示させるようにしてもよい。即ち、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示が表示された場合よりも、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示が表示された場合の方が、大当り期待度が高いことになる。また、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示から「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示に変化させない演出パターンと、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示から「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」の文字を含む特定表示に変化させる演出パターンとを設けてもよい。

【０９９９】

ここで、図１１－１２、図１１－１３、及び図１１－１５に例示したように、本実施形態では、特定示唆演出が実行されているときの、その特定示唆演出の態様（特定表示の態様）には、その前に実行された特定予告演出の態様（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）が含まれている。このような演出構成により、遊技者は、特定示唆演出が実行される前に特定予告演出が実行されたことを把握することができる。そして、本変形例（１）のように、特定予告演出の態様として、「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」とがあるような場合には、特定示唆演出が実行される前の特定予告演出の態様も把握することが可能となる。

【１０００】

即ち、特定示唆演出では、その前に実行された特定予告演出に係る「ＣＨＡＮＣＥ」の文字が含まれる特定表示をベースとして、その特定表示（「ＣＨＡＮＣＥ」の文字）が青

色態様で表示される場合と、赤色態様で表示される場合と、金色態様で表示される場合とがある。また、特定示唆演出では、その前に実行された特定予告演出に係る「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」の文字が含まれる特定表示をベースとして、その特定表示（「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」の文字）が青色態様で表示される場合と、赤色態様で表示される場合と、金色態様で表示される場合とがある。このように、特定示唆演出の態様が、その前に実行された特定予告演出の態様に基づいて決定されることで（特定示唆演出の態様に、その前に実行された特定予告演出の態様が反映されることで）、特定示唆演出の演出態様を多様化させつつ、大当り期待度を示唆することも可能となり、特定示唆演出の興趣を一層向上させることができる。

【１００１】

なお、本実施形態のように、特定示唆演出の態様が、その前に実行された特定予告演出の態様に対応した態様となるものに限らず、特定示唆演出の態様に、その前に実行された特定予告演出の態様が反映されないようにしてもよい。例えば、特定予告演出に係る「ＣＨＡＮＣＥ」の文字や「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ」の文字を、その後に実行される特定示唆演出では表示させない（特定表示に含ませない）ようにしてもよい。

【１００２】

（２）上記の実施形態では、特定予告演出が、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に対応した変動表示が開始される前に実行され、当該始動入賞に対応した変動表示（ターゲットとなる変動表示）でも継続して実行される例について説明した。即ち、特定予告演出が、実行が保留されている変動表示の表示結果を予告する先読み予告演出であるとともに、実行されている変動表示の表示結果を予告する予告演出でもある例について説明した。このような形態に限らず、特定予告演出は、実行が保留されている変動表示の表示結果を予告する先読み予告演出であるが、実行されている変動表示の表示結果を予告する予告演出ではない、ものとしてもよい。また、特定予告演出は、実行が保留されている変動表示の表示結果を予告する演出ではなく、実行されている変動表示の表示結果を予告する予告演出である、ものとしてもよい。

【１００３】

（３）上記の実施形態では、実行が保留されている変動表示の大当り期待度を予告する先読み予告演出として、特定予告演出を実行可能である例を示したが、特定予告演出とは異なる種別の先読み予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に対応した保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出を実行するようにしてもよい。

【１００４】

そして、特定予告演出が実行されているとき（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されているとき）の保留変化演出の実行割合が、特定予告演出が実行されていないとき（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されていないとき）の保留変化演出の実行割合よりも高くなるようにしてもよい。また、保留変化演出が実行されているときの特定予告演出の実行割合が、保留変化演出が実行されていないときの特定予告演出の実行割合よりも高くなるようにしてもよい。このような演出構成によれば、特定予告演出を含む複数種類の先読み予告演出が並行して実行される割合が高められることで、先読み予告演出による演出効果を高めることができる。

【１００５】

また、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に対応した変動表示を共通のターゲットとして、保留変化演出と特定予告演出とを並行して実行させてもよい。そして、保留変化演出が終了した後も特定予告演出を継続して実行可能としてもよく、特定予告演出が終了した後も（特定予告演出が終了して特定示唆演出が実行された場合にも）保留予告演出を継続して実行可能としてもよい。このような演出構成とすることで、一方の先読み予告演出が終了した後も他方の先読み予告演出を継続させることができるため、一方の先読み予告演出が終了したことにより遊技者の関心が低下することを抑制することができる。特に、特定予告演出が終了して特定示唆演出が実行された場合であっても、当該特定

予告演出のターゲットとなった変動表示を対象とした保留変化演出は継続されることで、当該特定予告演出により向上させた遊技者の関心を低下させないようにしつつ、当該特定予告演出と共通の領域で実行される特定示唆演出に注目させることができる。

【１００６】

即ち、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に対応した（ターゲットとなる共通の変動表示に対応した）特定予告演出と保留変化演出とが実行された場合に、特定予告演出が終了した後も保留変化演出を継続させ、さらに特定示唆演出が実行された後も保留変化演出を引き続き継続させるようにしてもよい。

【１００７】

また、特定予告演出が実行されていないとき（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されていないとき）の保留変化演出の実行割合が、特定予告演出が実行されているとき（通常態様の特定表示０１ＴＭ１００が表示されているとき）の保留変化演出の実行割合よりも高くなるようにしてもよい。また、保留変化演出が実行されていないときの特定予告演出の実行割合が、保留変化演出が実行されているときの特定予告演出の実行割合よりも高くなるようにしてもよい。このような演出構成によれば、特定予告演出を含む複数種類の先読み予告演出が並行して実行される割合を低くすることで、先読み予告演出の制御負担を抑制することができるとともに、複数種別の先読み予告演出が並行して実行されることで遊技者がそれぞれの演出を把握し難くなり、演出効果が低下してしまう事態を回避することができる。

【１００８】

（４）上記の実施形態では、特定示唆演出の態様を変化させない例について説明したが、このような形態に限らず、特定示唆演出の態様を変化させるようにしてもよい。例えば、変動開始時演出決定処理において、特定示唆演出を実行することに決定した場合、特定示唆演出の演出態様として第１態様と第２態様とを決定して、第１態様の特定示唆演出を実行した後に第２態様の設定示唆演出を実行するようにしてもよい。例えば、変動開始時演出決定処理で、特定示唆演出［青色態様］を実行後に特定示唆演出［金色態様］を実行する演出パターンに決定されたことに基づいて、青色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ａが表示された後に、金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃが表示されるようにしてもよい。

【１００９】

（５）上記の実施形態では、ターゲットとなる変動表示の表示結果が「２Ｒ通常大当り」又は「１０Ｒ確変大当り」の何れかである場合に、特定示唆演出を実行可能である例について説明したが、このような形態に限らず、ターゲットとなる変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、特定示唆演出を実行してもよい。

【１０１０】

（６）また、変動表示の表示結果が不利な表示結果となる場合には、有利な表示結果となる場合よりも高い割合で特定示唆演出が実行されるようにしてもよい。例えば、特定示唆演出の実行割合が、ターゲットとなる変動表示の表示結果が「１０Ｒ確変大当り」である場合に最も低くなり、「２Ｒ通常大当り」である場合に２番目に低くなり、「はずれ」の場合には最も高くなるようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者の残念感を軽減することができ、遊技継続意欲を遊技者に起こさせることができる。

【１０１１】

（７）上記の実施形態では、特定予告演出と特定示唆演出の両方の演出に対応した表示領域が、画面右上及び画面左下の帯状の表示領域（特定表示）である例について説明したが、このような形態に限らず、これら両方の演出に対応した表示領域は、画面上に表示される他のオブジェクトであってもよく、例えば、画面上端部に表示されるタイトル画像（特定予告演出と特定示唆演出とでタイトルとなる文字が異なる画像）であってもよく、背景画像（特定予告演出と特定示唆演出とで背景柄や背景色が異なる画像）であってもよい。

【１０１２】

（８）上記の実施形態では、特定予告演出［通常態様］と特定示唆演出とを実行する場合に、特定予告演出［通常態様］を終了してから特定示唆演出を開始するまでの期間（図

１１－１１に示すＴ１４～Ｔ１５の期間）に、特定表示を一旦は非表示とする例を示したが、このような形態に限らず、特定予告演出［通常態様］を終了してから特定示唆演出を開始するまでの期間（図１１－１１に示すＴ１４～Ｔ１５の期間）に、特定表示を一旦非表示とすることなく継続して表示させるようにしてもよい。具体的には、特定表示を一旦非表示とすることなく継続して表示させ、その特定表示を通常態様から示唆態様（青色態様、赤色態様、金色態様の何れか）に切り替える（特定予告演出［通常態様］と特定示唆演出とを連続して実行する）ようにしてもよい。

【１０１３】

（９）上記の実施形態では、大当り遊技状態が開始されるタイミングで（例えばファンファーレコマンドを受信したタイミングで）特定示唆演出を終了させる例について説明したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態が開始された後も特定示唆演出を継続して実行してもよい。例えば、特定示唆演出が青色態様又は赤色態様である場合（青色態様又は赤色態様の特定表示が表示されている場合）には、大当り遊技状態が開始されるタイミングで（例えばファンファーレコマンドを受信したタイミングで）特定示唆演出を終了させる（青色態様又は赤色態様の特定表示を非表示とする）が、特定示唆演出が金色態様である場合（金色態様の特定表示が表示されている場合）には、大当り遊技状態に制御されている期間も金色態様の特定示唆演出を継続して実行する（金色態様の特定表示を継続して表示させる）ようにしてもよい。金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃが表示されたことにより、設定値が「５」、「６」の何れかである（高設定値である）ことが確定しており、遊技者の遊技意欲が極めて高くなっていることが想定されるため、このような場合には、大当り遊技状態に制御されている期間も金色態様の特定表示０１ＴＭ１００Ｃを継続して表示させるようにする。

【１０１４】

（１０）上記の実施形態では、特定予告演出［通常態様］のターゲットである変動表示が開始されるときの変動開始時演出決定処理で、何れかの保留記憶（保留されている何れかの変動表示）について、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であるか否かを判定して（ステップＳ０１ＴＭ２０３０）、特定予告演出［特別態様］の実行有無を決定する例を示したが、このような形態に限らず、特定予告演出［通常態様］のターゲットである変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態に制御されている期間に、何れかの保留記憶（保留されている何れかの変動表示）について、始動入賞時の判定結果が「１０Ｒ確変大当り」であるか否かを判定して、特定予告演出［特別態様］の実行有無を決定してもよい。

【１０１５】

（１１）上記の実施形態では、設定示唆演出が当該遊技機の設定値を示唆する演出である例について説明したが、このような形態に限らず、設定示唆演出は、当該遊技機の電源が投入された際に設定値が変更されたか否かを示唆する演出であってもよい。例えば、当該遊技機の電源が投入された際に設定値を変更するための設定変更モードに制御された場合には、当該遊技機の電源が投入された際に設定変更モードに制御されなかった場合よりも高い割合で所定の設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【１０１６】

（１２）上記の特定示唆演出、または、上記の特定示唆演出とは異なる種別の設定示唆演出として、背景画像の態様によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行してもよい。図１１－１６（１）～（３）は、このような設定示唆演出の演出態様を示す説明図、（４）は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【１０１７】

設定値指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値指定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図１１－１６（１）、（２）、及び（３）は、設定示唆演出の例を示している。図１１－１６

（１）は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図１１－１６（２）は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図１１－１６（３）は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図１１－１６（４）は、設定示唆演出の態様を、設定値指定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【１０１８】

ＣＰＵ１０３は、設定値を指定する設定値指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信している。また、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態が終了したときに、画像表示装置５においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定値指定コマンドにより指定された設定値をＲＡＭ１０２に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を決定可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置５に、大当り遊技状態が終了したことを報知する文字（「ＢＯＮＵＳ終了」の文字）と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様（晴れの態様、曇りの態様、雨の態様）のエンディング画像を表示することが可能となる。

【１０１９】

図１１－１６（４）に示すテーブルには、設定値指定コマンドで指定された設定値が「１，２」である場合、「３，４」である場合、及び「５，６」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図１１－１６（１）に示す「晴れ」態様に決定する場合、図１１－１６（２）に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図１１－１６（３）に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【１０２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定値指定コマンドで指定された設定値が「１」又は「２」である場合には、低い割合（例えば２０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば４０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば４０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定値指定コマンドで指定された設定値が「３」又は「４」である場合には、低い割合（例えば２０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、高い割合（例えば５０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば３０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定値指定コマンドで指定された設定値が「５」又は「６」である場合には、高い割合（例えば５０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、低い割合（例えば２０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば３０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。

【１０２１】

このように、設定値に応じて設定示唆演出の各態様の決定割合を異ならせることにより、遊技者は設定示唆演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。本例では、遊技者は、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、特に、「晴れ」態様でエンディング演出が実行されることに期待することになる。

【１０２２】

（１３）図１１－１６（４）で示したような設定値と設定示唆演出の演出態様との関係

に限らず、設定に関する精度が異なる複数種別の設定示唆演出を実行するようにしてもよい。例えば、設定値が「１」である場合には、背景画像が第１背景画像（例えば「台風」の画像）となる第１設定示唆演出が実行される割合が２５％であり、背景画像が第２背景画像（例えば「落雷」の画像）となる第２設定示唆演出が実行される割合が１０％であり、第１設定示唆演出と第２設定示唆演出の何れの種別の設定示唆演出も実行されない割合が６５％であるのに対して、設定値が「２」以上である場合には、背景画像が第１背景画像（例えば「台風」の画像）となる第１設定示唆演出が実行される割合が３０％であり、背景画像が第２背景画像（例えば「落雷」の画像）となる第２設定示唆演出が実行される割合が５０％であり、第１設定示唆演出と第２設定示唆演出の何れの種別の設定示唆演出も実行されない割合が２０％であるものとする。

【１０２３】

このような演出構成を採用した場合において、第１設定示唆演出と、第２設定示唆演出とは、何れも設定値が「２」以上であることを示唆する演出であるが、第１設定示唆演出が実行された場合に当該遊技機の設定値が「２」以上である割合よりも、第２設定示唆演出が実行された場合に当該遊技機の設定値が「２」以上である割合の方が高いことになる。即ち、第１設定示唆演出により示唆された設定値が実際の当該遊技機の設定値に対応している割合よりも、第２設定示唆演出により示唆された設定値が実際の当該遊技機の設定値に対応している割合の方が高い。このように、設定示唆の精度が異なる２種別の設定示唆演出の両方を前述した特定示唆演出として実行するようにしてもよく、該２種別の設定示唆演出の一方を前述した特定示唆演出として実行して他方を特定示唆演出とは異なる設定示唆演出として実行するようにしてもよい。また、設定示唆の精度が異なる２種別の設定示唆演出の両方を前述した特定示唆演出とは異なる設定示唆演出として実行するようにしてもよい。

【１０２４】

また、このように、設定示唆の精度が異なる２種別の設定示唆演出について、一方の設定示唆演出と他方の設定示唆演出とを異なる期間に実行するようにしてもよい。例えば、一方の（設定示唆の精度が低い）設定示唆演出については、大当り遊技状態の終了に伴うエンディング演出の期間内に実行するようにして、他方の（設定示唆の精度が高い）設定示唆演出については、高ベース状態が終了する変動表示の期間内に実行するようにしてもよい。また、一方の（設定示唆の精度が低い）設定示唆演出については、確変大当りの大当り種別の大当り遊技状態に制御されている期間に実行するようにして、他方の（設定示唆の精度が高い）設定示唆演出については、通常大当りの大当り種別の大当り遊技状態に制御されている期間に実行するようにしてもよい。また、一方の（設定示唆の精度が低い）設定示唆演出については、高確／高ベース状態に制御されている期間に実行するようにして、他方の（設定示唆の精度が高い）設定示唆演出については、低確／低ベース状態に制御されている期間に実行するようにしてもよい。

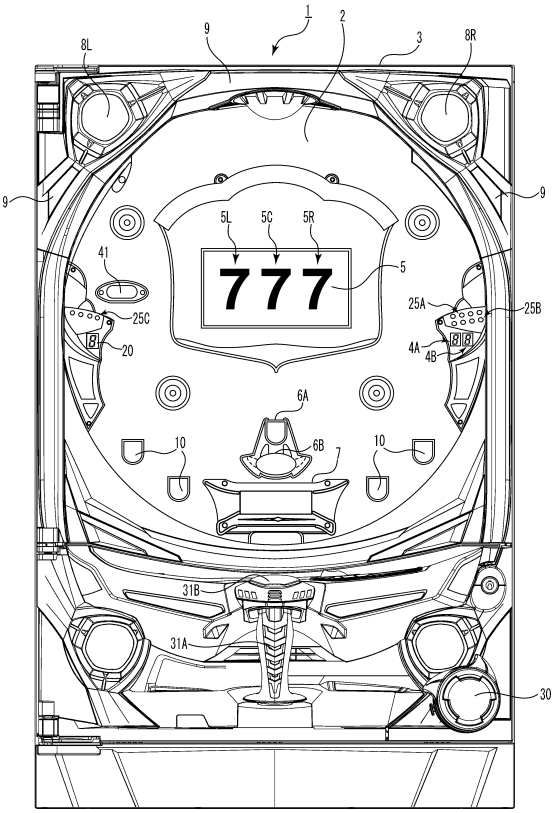
【符号の説明】

【１０２５】

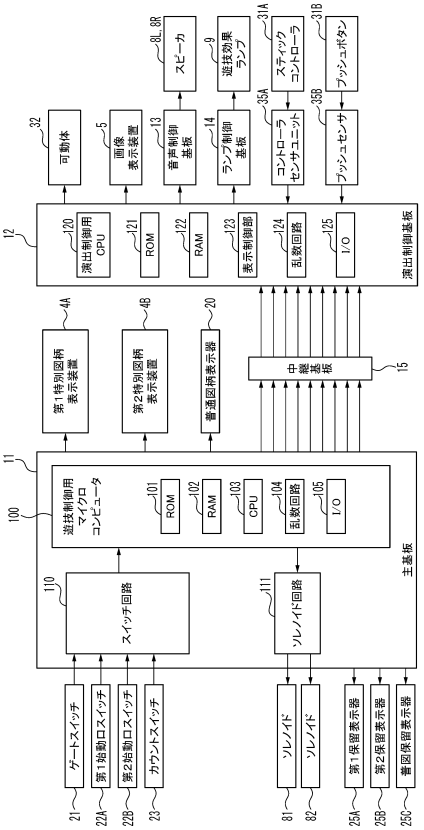
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　演出表示装置
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】

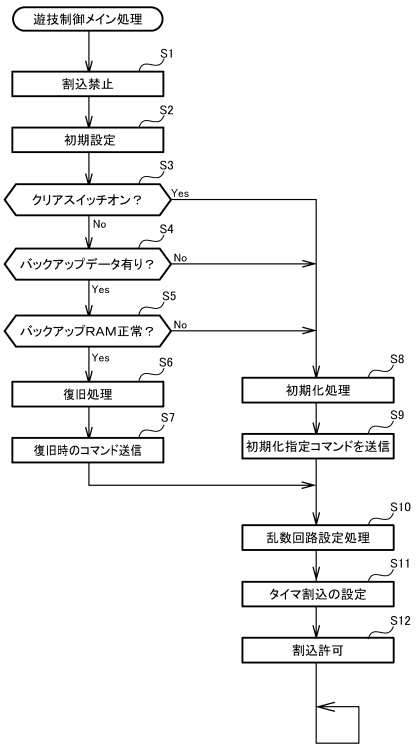


【図２】



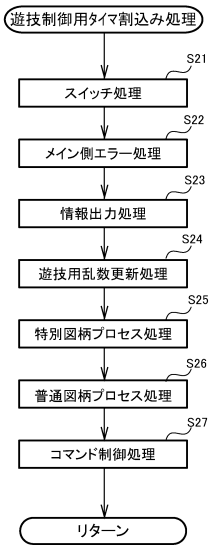
【図３】

【図３】



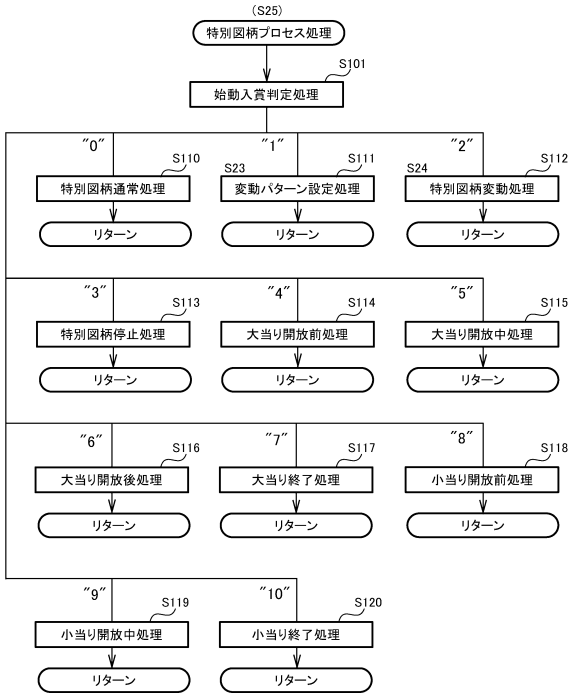
【図４】

【図４】



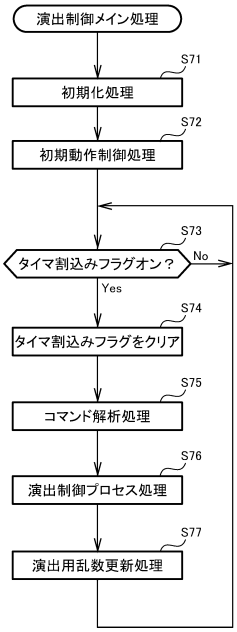
【図５】

【図５】



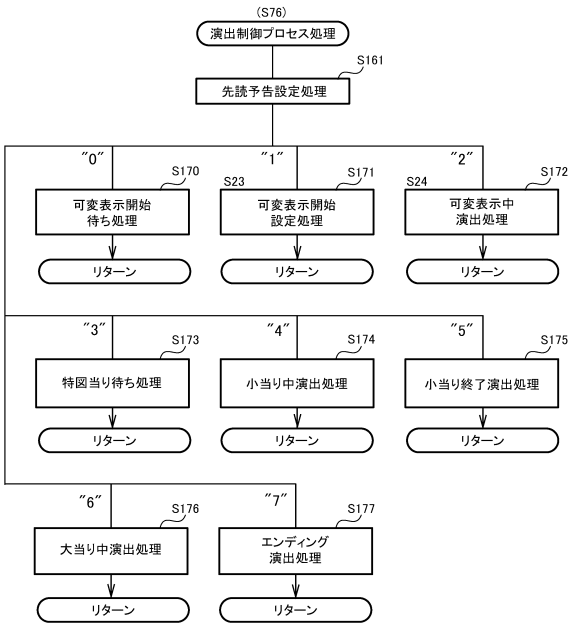
【図６】

【図６】



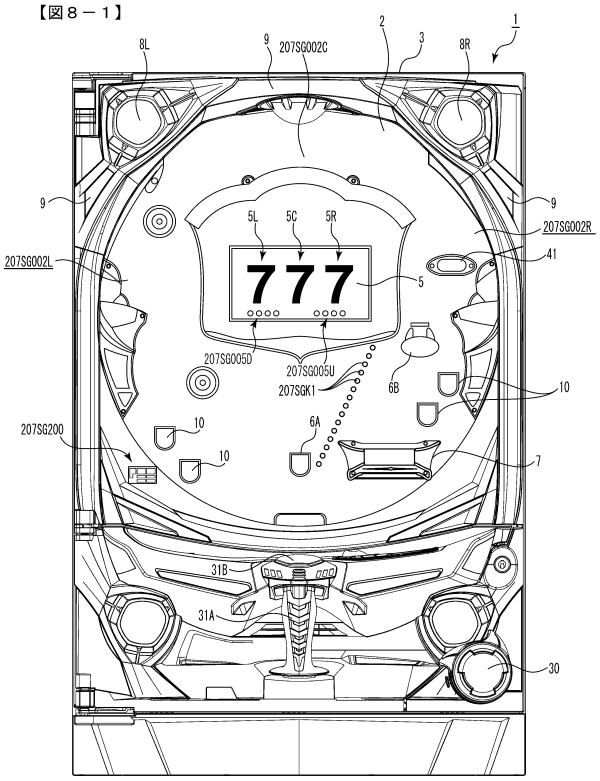
【図７】

【図７】



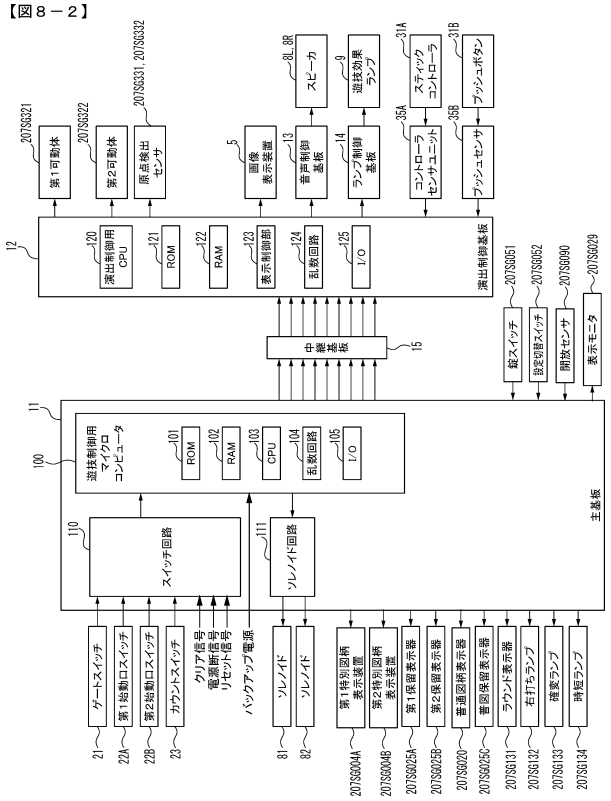
【図８－１】

【図８－１】



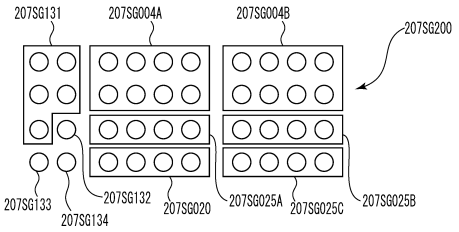
【図８－２】

【図８－２】



【図８－３】

【図８－３】



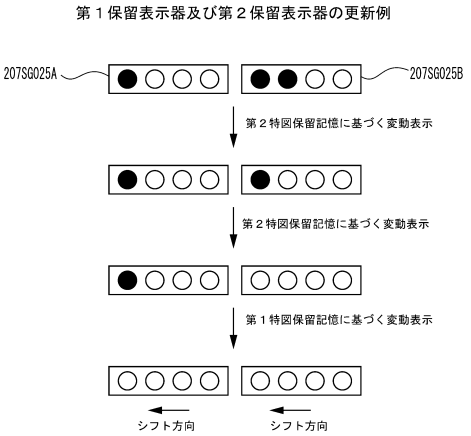
【図８－４】

【図８－４】

可変表示結果	第１特別図柄表示装置	第２特別図柄表示装置
大当りＡ	○○○○○○○○	○○●●○○●●
大当りＢ	●●○●○○○●	○○●○●○○●
大当りＣ	●○○○●●●○	○○●○●●●○
小当り	●●●●○○○○	
ハズレ	●●●●○○○○	

【図８－５】

【図８－５】



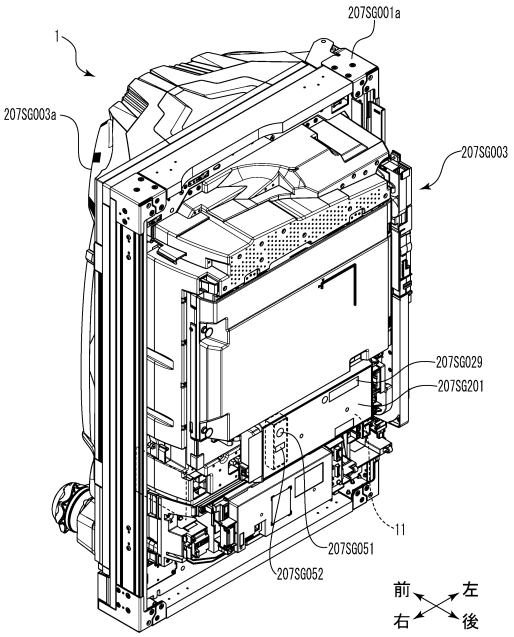
【図８－６】

【図８－６】

大当り種別	ラウンド表示器
大当りＡ	
大当りＢ	
大当りＣ	

【図８－７】

【図８－７】



【図８－８】

【図８－８】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
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可変表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図８－９】

【図８－９】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図８－１０】

【図８－１０】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図８－１１】

【図８－１１】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

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

【図８－１２】

【図８－１２】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

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

【図８－１３】

【図８－１３】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

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

【図８－１４】
【図８－１４】

（Ａ）第１特図用表示結果判定テーブル(設定値４)

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

（Ｂ）第２特図用表示結果判定テーブル(設定値４)

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

【図８－１５】
【図８－１５】

（Ａ）第１特図用表示結果判定テーブル(設定値５)

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

（Ｂ）第２特図用表示結果判定テーブル(設定値５)

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

【図８－１６】
【図８－１６】

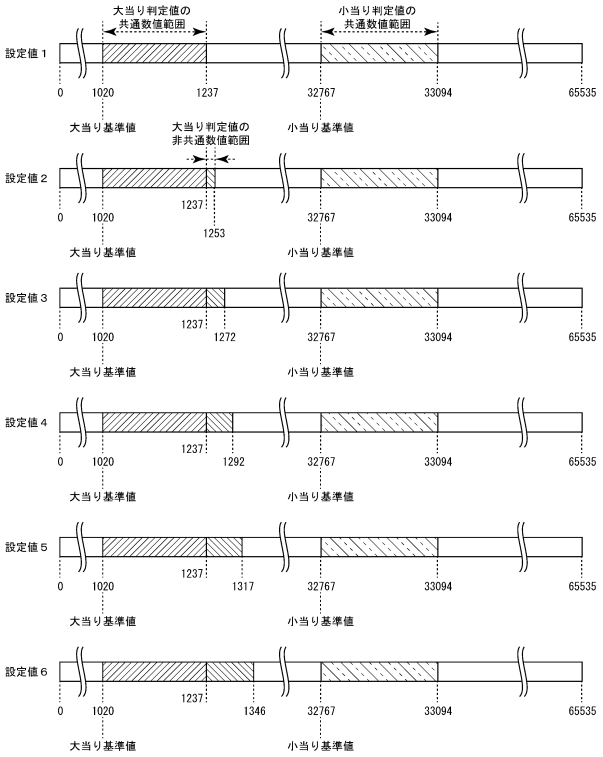
（Ａ）第１特図用表示結果判定テーブル(設定値６)

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

（Ｂ）第２特図用表示結果判定テーブル(設定値６)

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

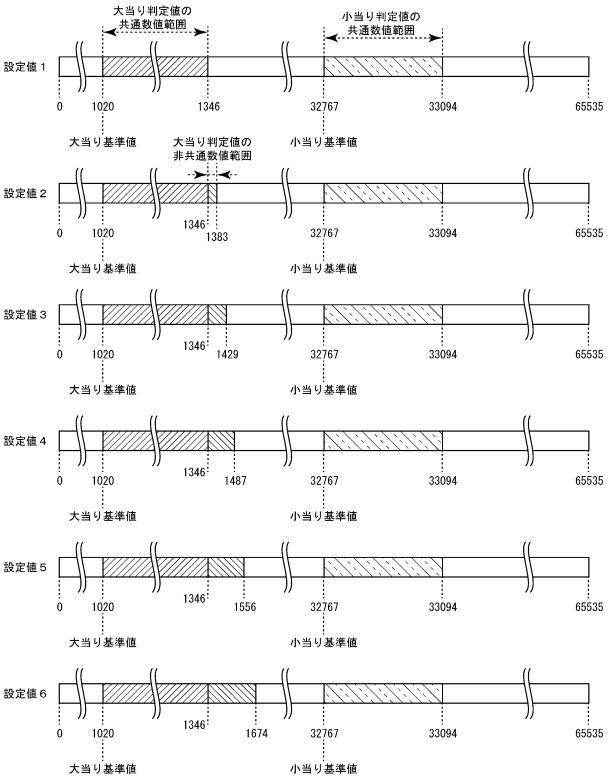
【図８－１７】
【図８－１７】
通常状態または時短状態の場合（第１特図）



【図８－１８】

【図８－１８】

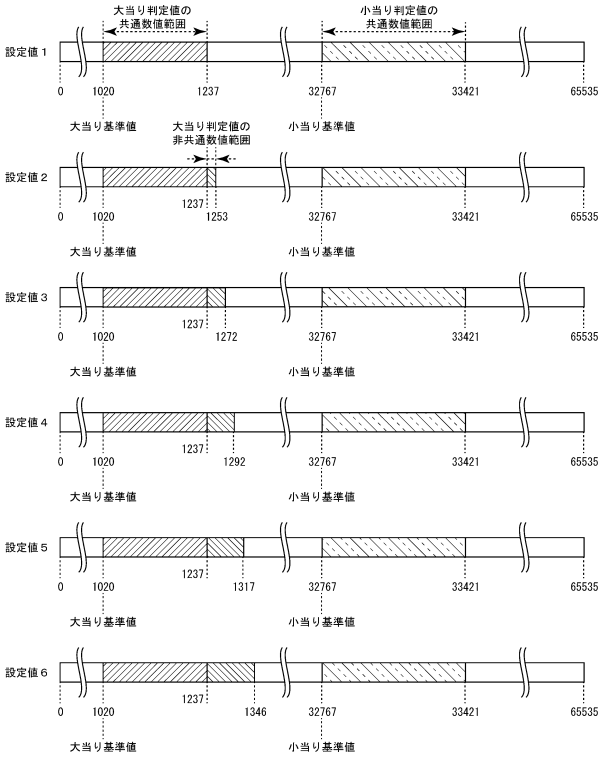
確変状態の場合（第１特図）



【図８－１９】

【図８－１９】

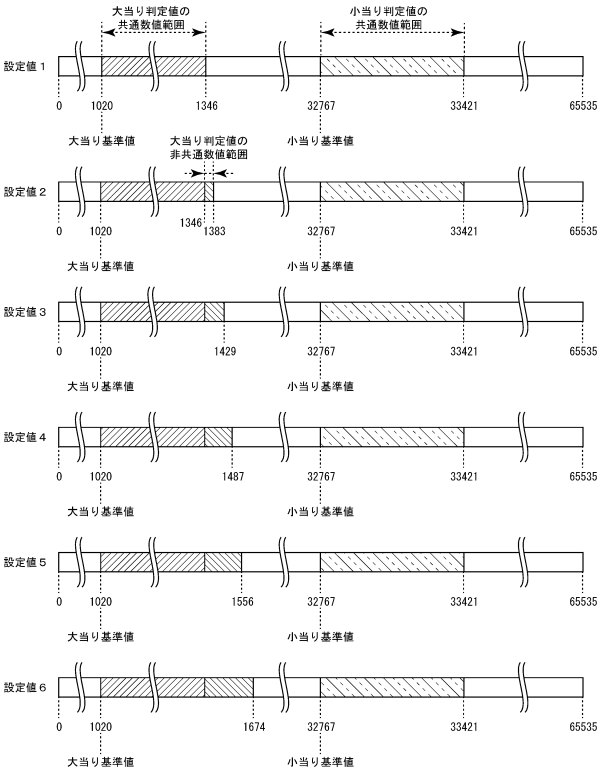
通常状態または時短状態の場合（第２特図）



【図８－２０】

【図８－２０】

確変状態の場合（第２特図）



【図８－２１】

【図８－２１】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

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

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

【図８－２２】

【図８－２２】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 （100回以内の大当りまで）	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図８－２３】

【図８－２３】

（A）大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）

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

（B）大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）

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

（C）小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

【図８－２４】

【図８－２４】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）

変動パターン	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非リーチPA1-1	1～450	1～430	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーマルPA2-1	451～700	431～700	411～700	391～700	371～700	351～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）

変動パターン	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非リーチPA1-2	1～500	1～480	1～460	1～440	1～420	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	481～700	461～700	441～700	421～700	401～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）

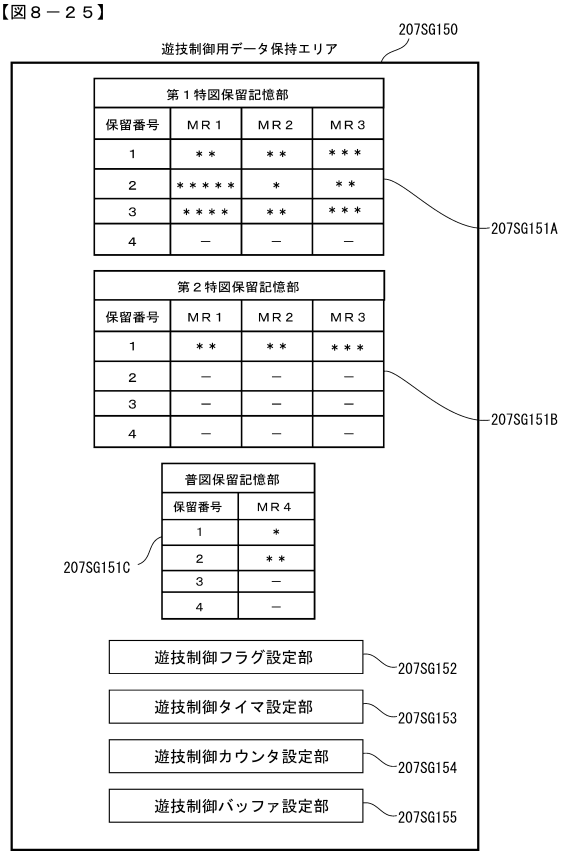
変動パターン	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非リーチPA1-3	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）

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

【図８－２５】

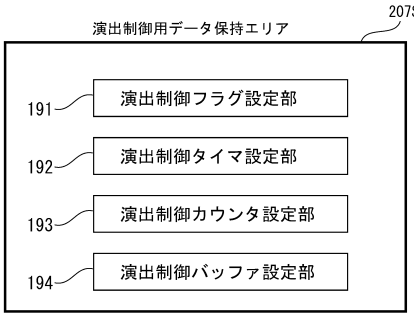
【図８－２５】



【図８－２６】

【図８－２６】

（Ａ）



（Ｂ）

207SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

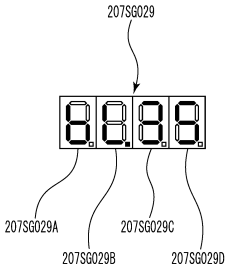
	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1-0	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	―
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
第２特図保留記憶	2-0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―

保留表示フラグ“0”→ ○
保留表示フラグ“1”→ ◇
保留表示フラグ“2”→ ☆

【図８－２７】

【図８－２７】

（Ａ）



（Ｂ）７セグ＋ドット

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

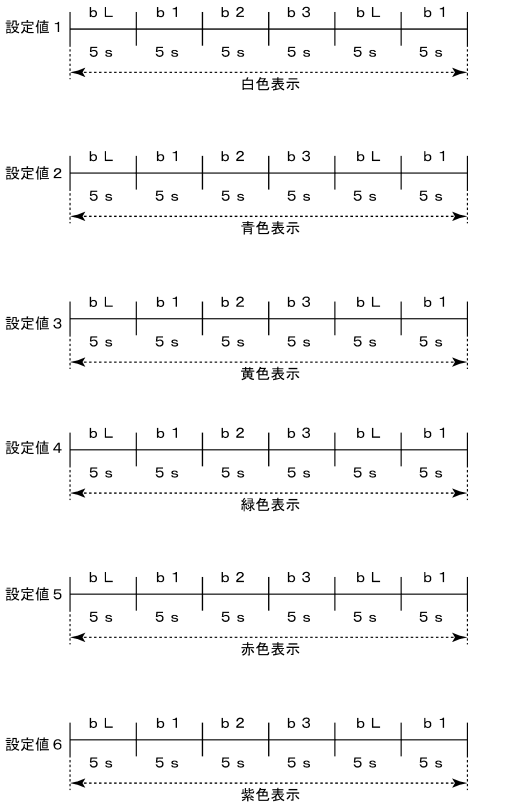
（Ｃ）ベース

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

【図８－２８】

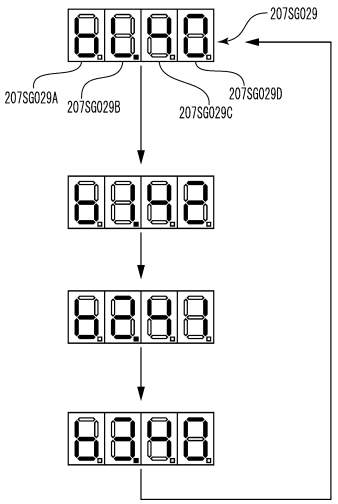
【図８－２８】

ベース値の表示変化の態様

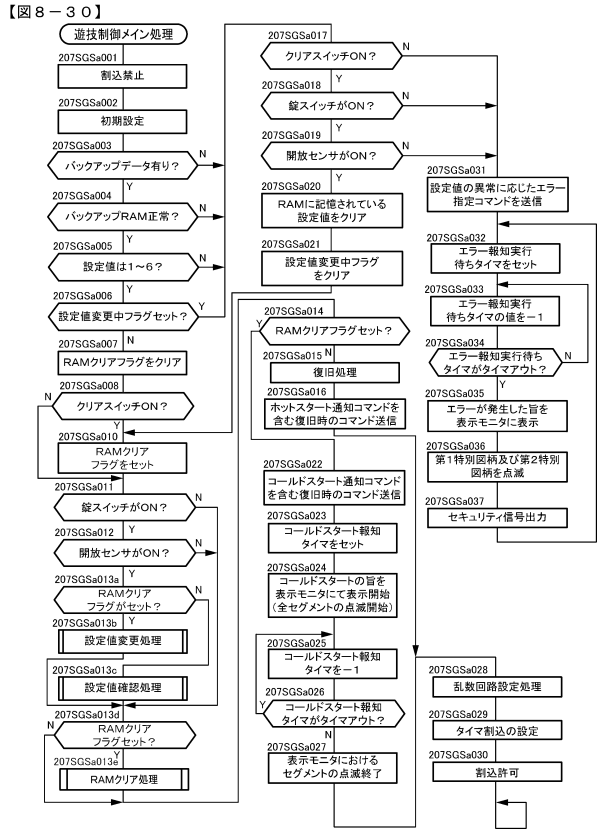


【図８－２９】

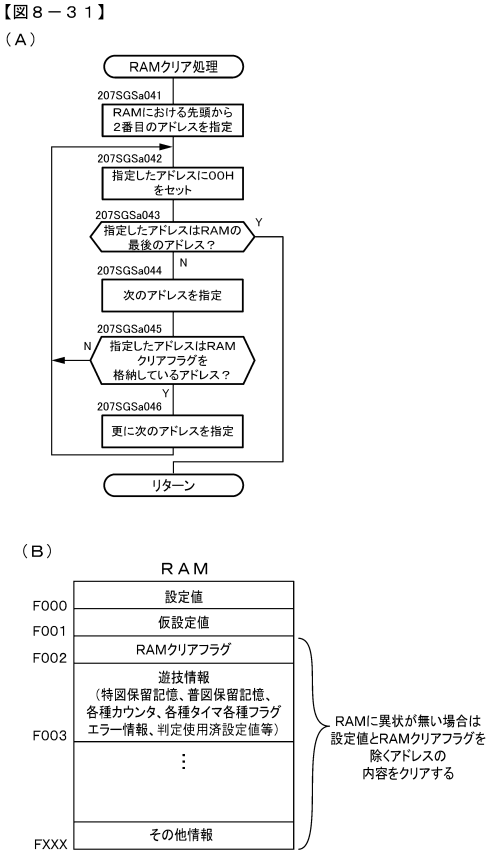
【図８－２９】



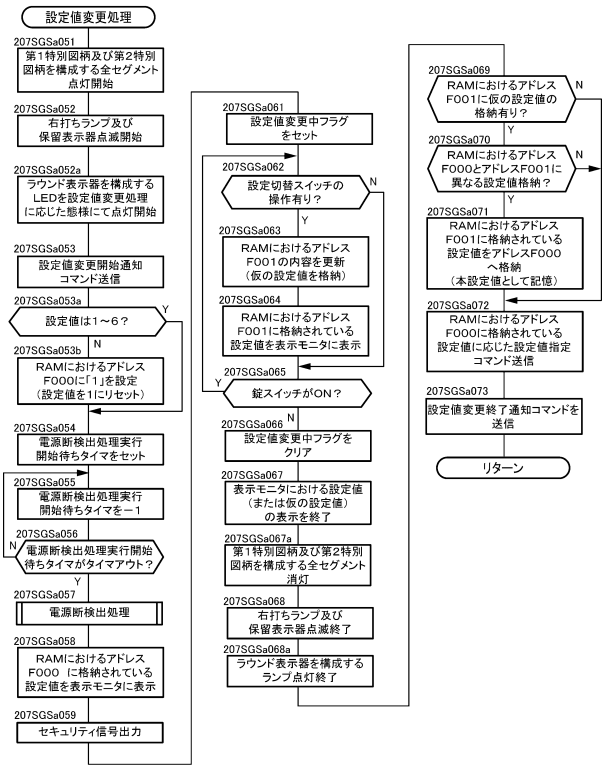
【図８－３０】



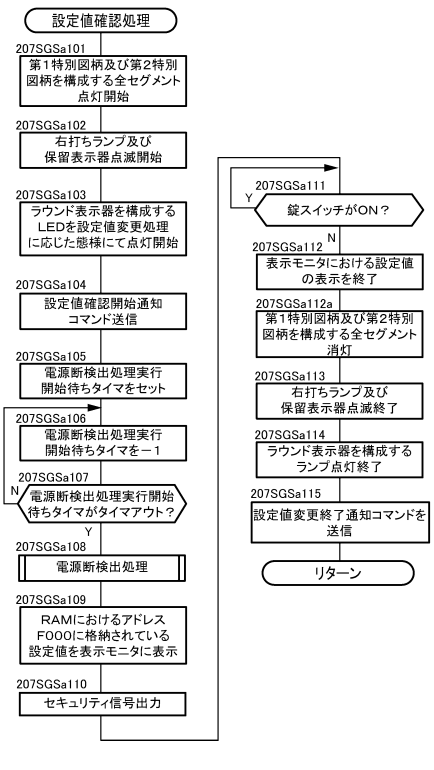
【図８－３１】



【図８－３２】

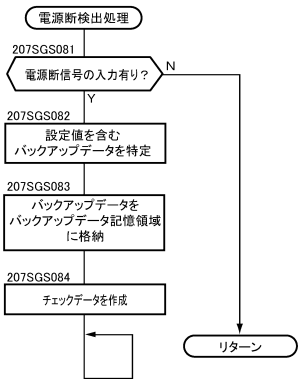


【図８－３３】



【図８－３４】

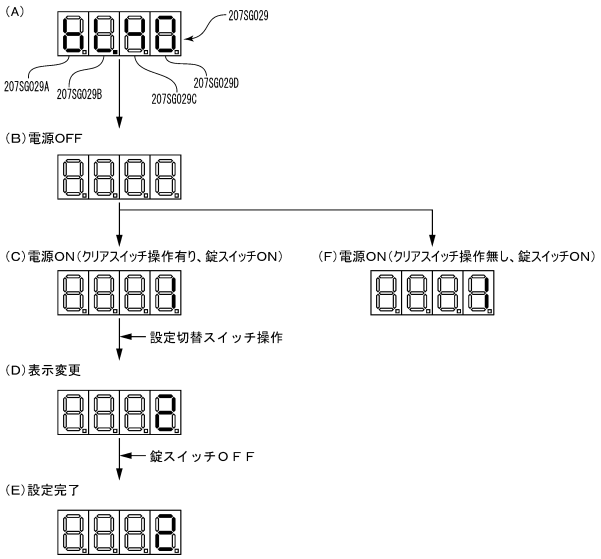
【図８－３４】



【図８－３５】

【図８－３５】

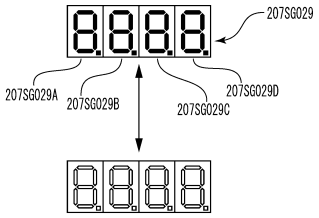
設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



【図８－３６】

【図８－３６】

（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）

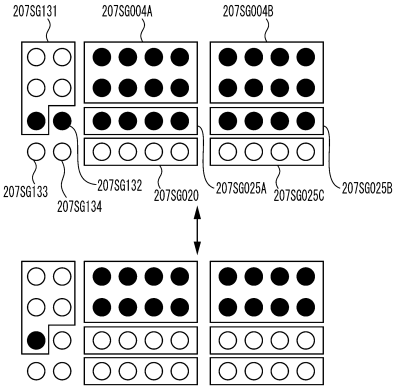


（Ｂ）設定値異常エラーｏｒ設定変更中の電断から復帰した
場合の表示モニタの表示態様

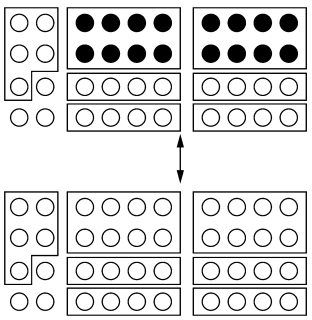
【図８－３７】

【図８－３７】

（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

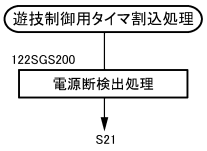


（Ｂ）設定値異常エラーｏｒ設定変更中の電断から復帰した
場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



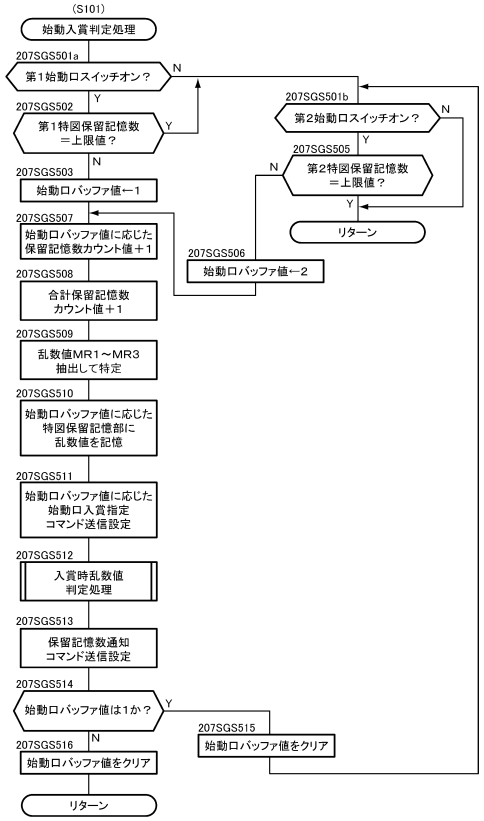
【図８－３８】

【図８－３８】



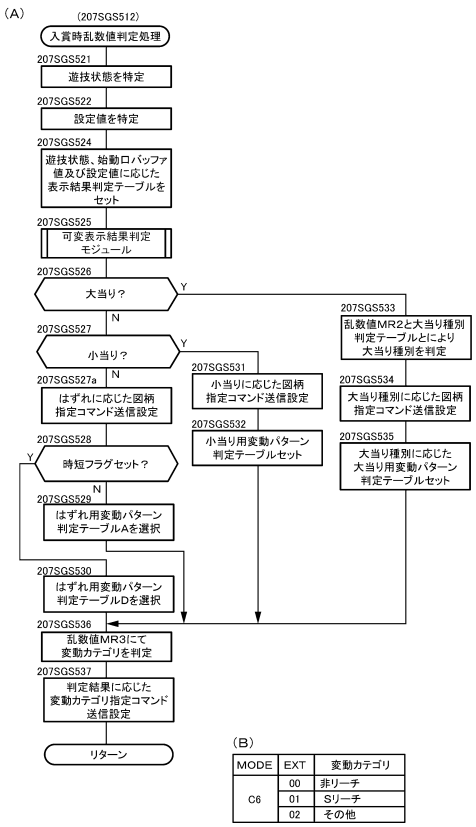
【図８－３９】

【図８－３９】



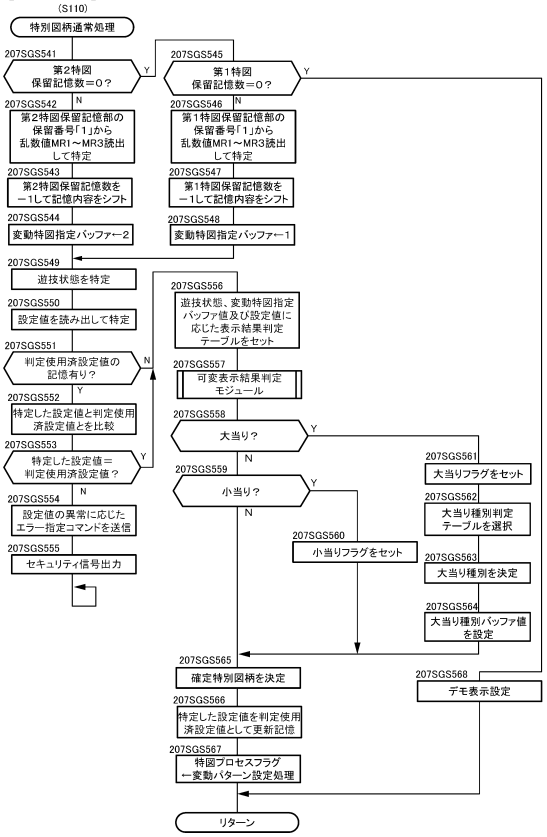
【図８－４０】

【図８－４０】



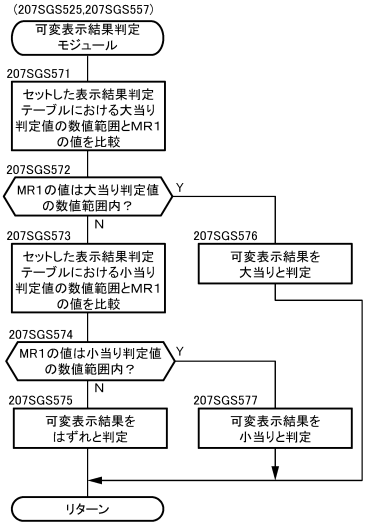
【図８－４１】

【図８－４１】



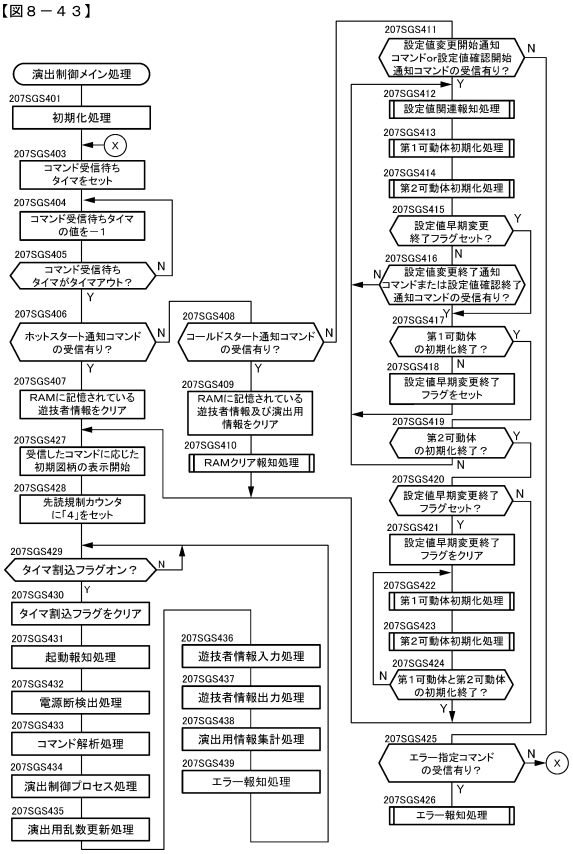
【図８－４２】

【図８－４２】



【図８－４３】

【図８－４３】



【図８－４４】

【図８－４４】

ＲＡＭ１２２に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート	コールドスタート	設定値変更状態 設定値確認状態
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの変動回数、大当り回数、Ｓリーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、大当り回数、Ｓリーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（１～６の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図８－４５】

【図８－４５】

受信コマンド毎の初期図柄

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	１２３
コールドスタート通知	１２３
設定値変更終了通知	４５６

【図８－４６】

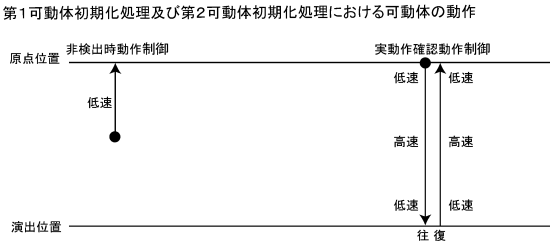
【図８－４６】

起動時の報知態様

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯（６０秒）＋出力音Ａ出力（３０秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（６０秒）＋出力音Ｂ出力（３０秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（４０秒）＋出力音Ｃ出力（２０秒）＋メッセージ表示（４０秒）

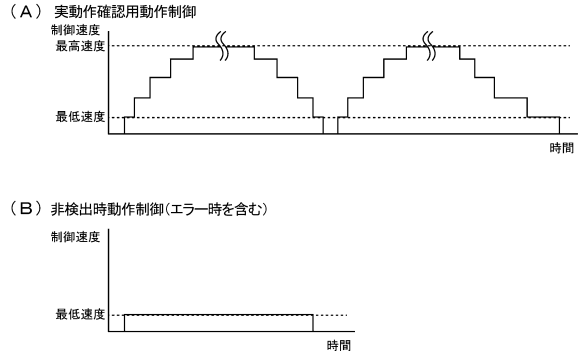
【図８－４７】

【図８－４７】



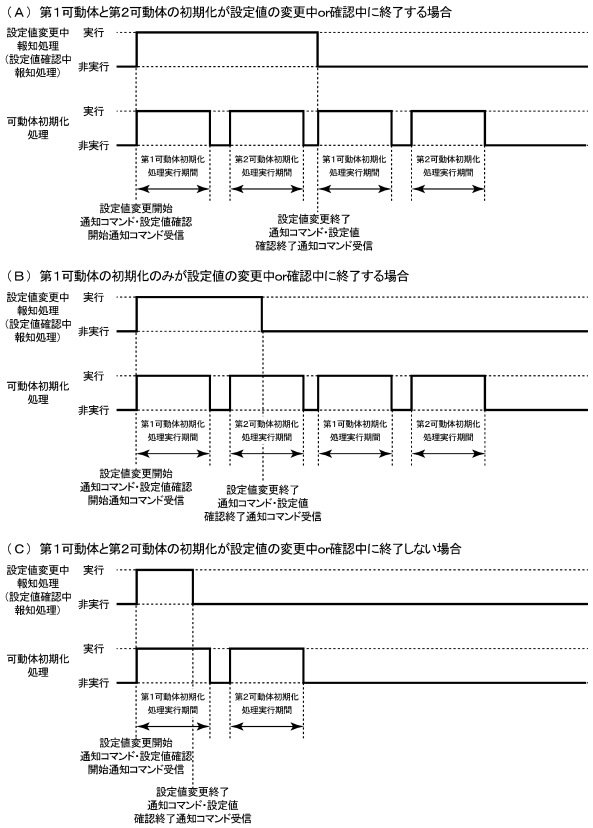
【図８－４８】

【図８－４８】



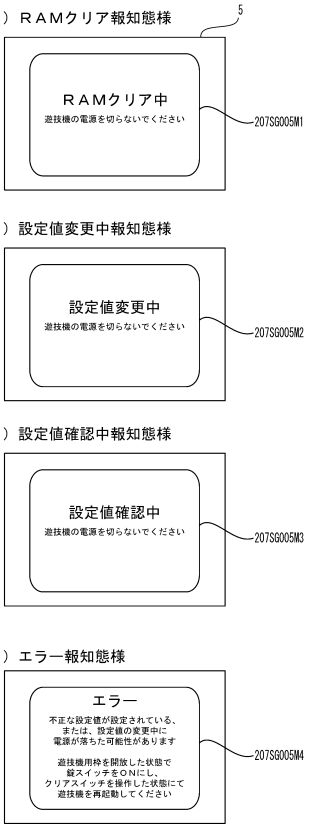
【図８－４９】

【図８－４９】



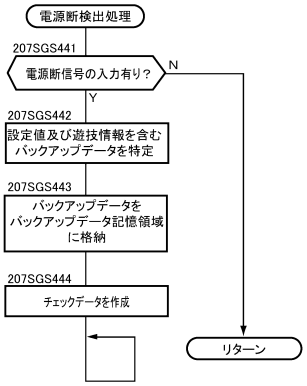
【図８－５０】

【図８－５０】



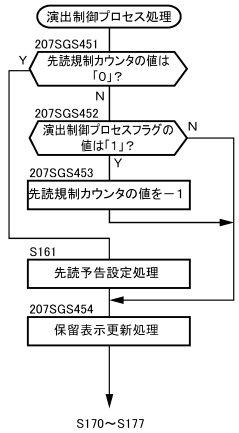
【図８－５１】

【図８－５１】



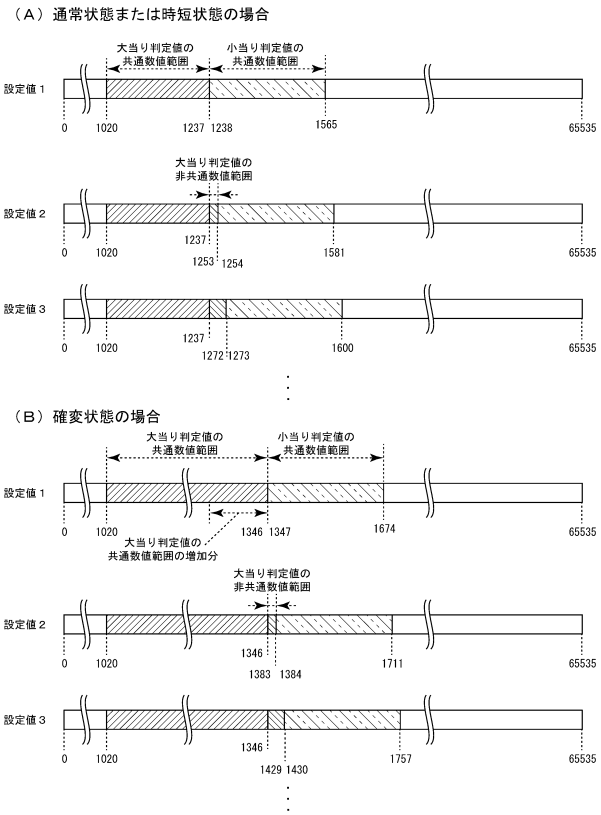
【図８－５２】

【図８－５２】



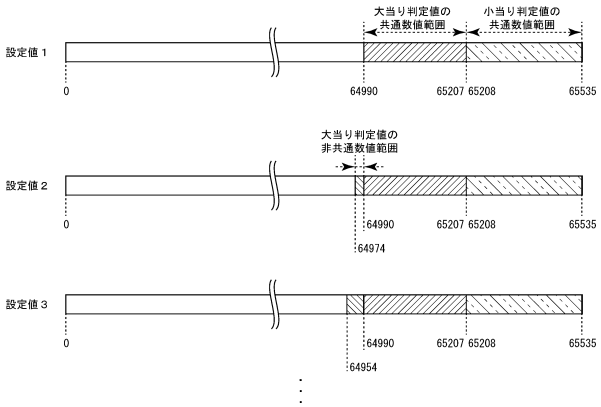
【図８－５３】

【図８－５３】変形例



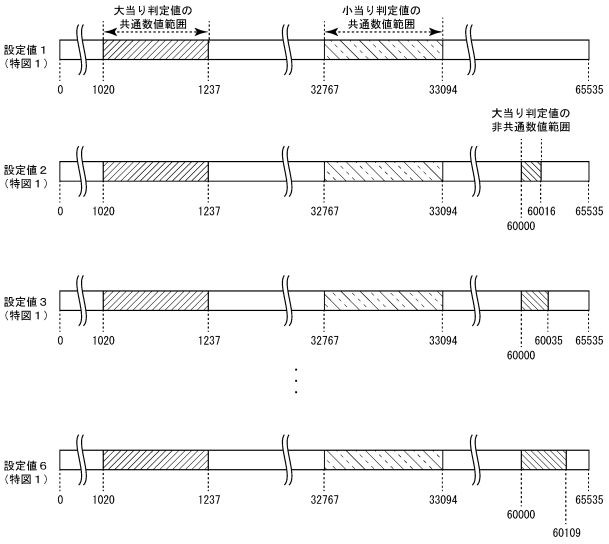
【図８－５４】

【図８－５４】変形例



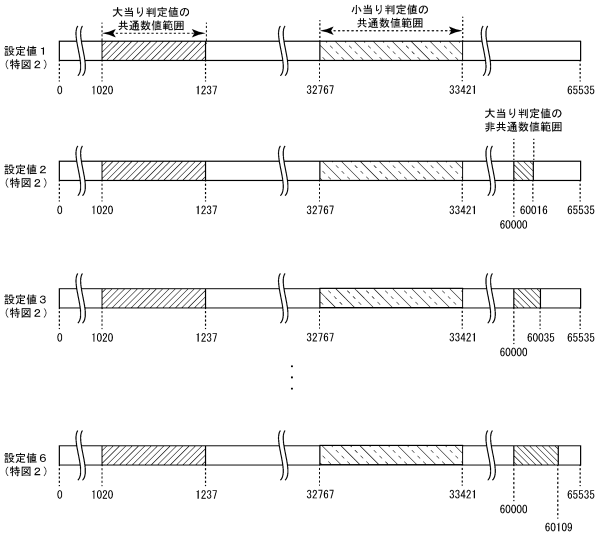
【図８－５５】

【図８－５５】変形例



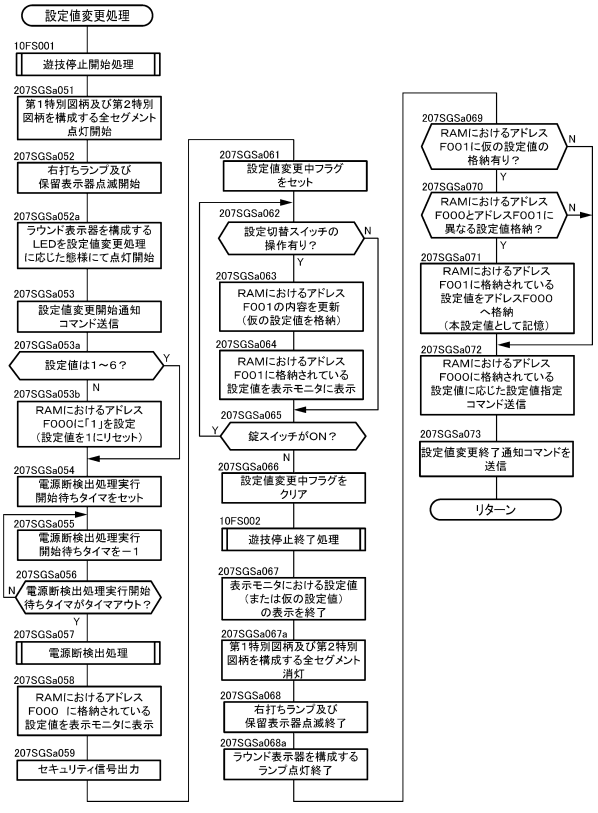
【図８－５６】

【図８－５６】変形例



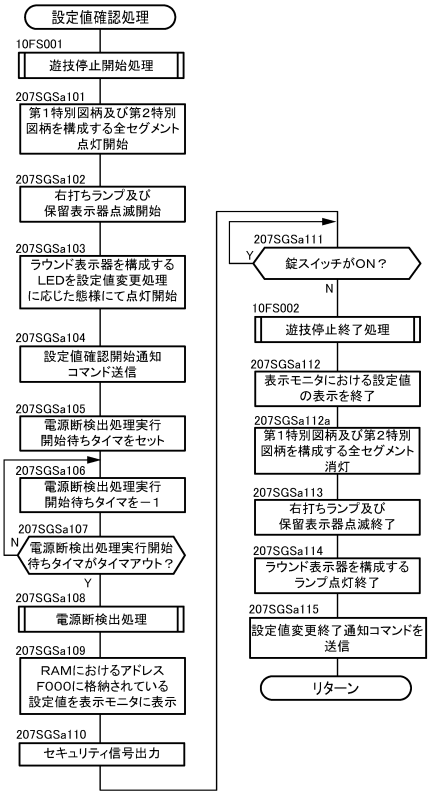
【図９－１】

【図９－１】



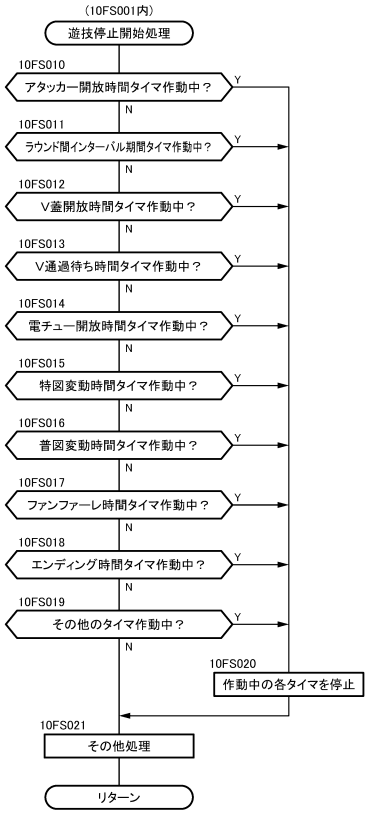
【図９－２】

【図９－２】



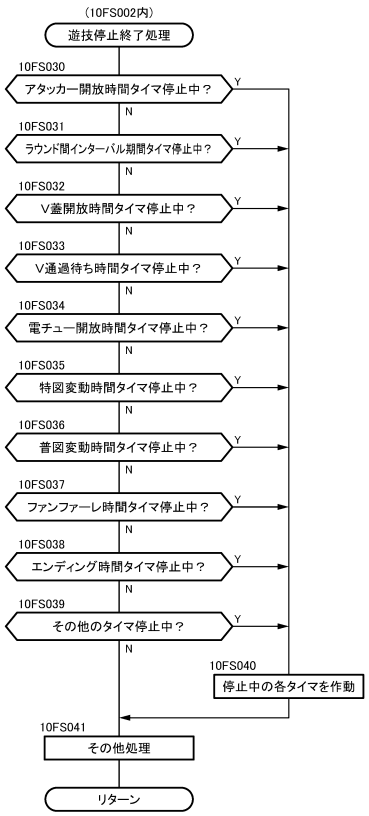
【図９－３】

【図９－３】



【図９－４】

【図９－４】



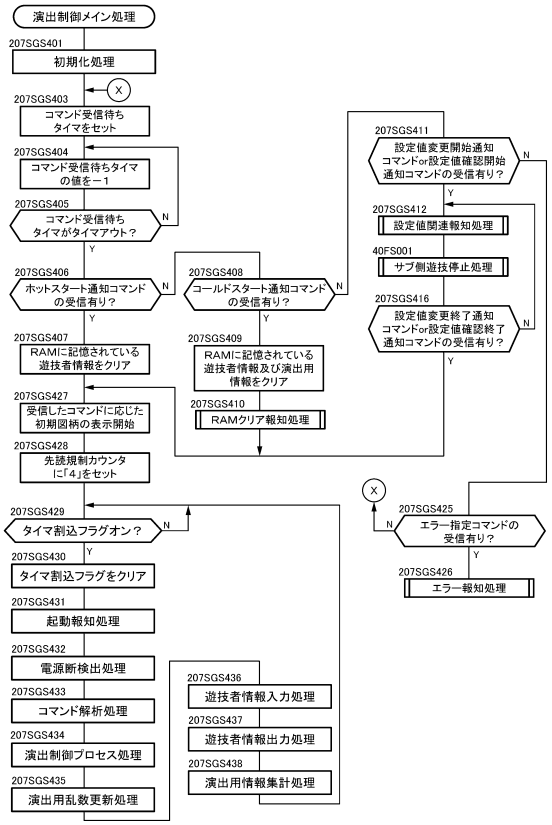
【図１０－１】

【図１０－１】

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	XX	第1保留記憶数通知	大入賞口開放中を指定
C2	XX	第2保留記憶数通知	大入賞口開放後を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
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
F1	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞判定結果（表示結果）を指定
F2	XX	変動種別指定	始動入賞時の入賞判定結果（変動パターン種別）を指定

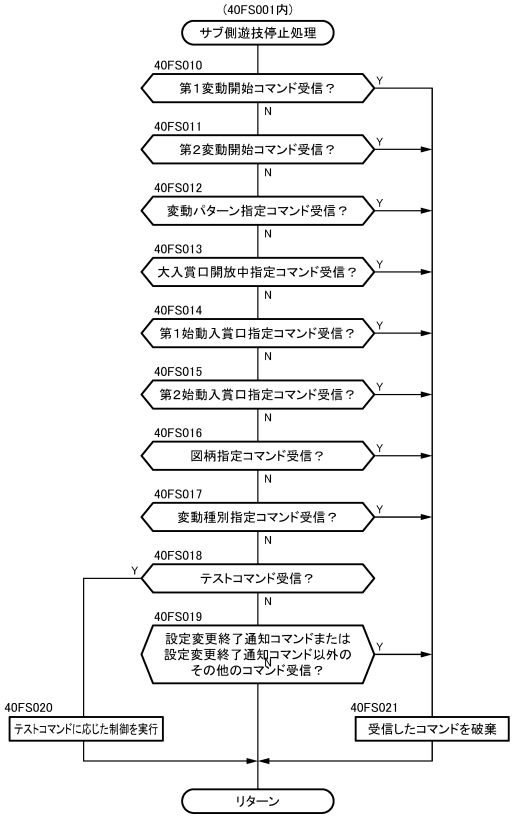
【図１０－２】

【図１０－２】



【図１０－３】

【図１０－３】



【図１１－１】

【図11－1】

[非確変時(低確率時)]

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13477(確率：1/300)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13477(確率：1/300)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13484(確率：1/290)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13484(確率：1/290)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13494(確率：1/280)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13494(確率：1/280)

(D)表示結果判定テーブル(設定値4)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13501(確率：1/270)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13501(確率：1/270)

(E)表示結果判定テーブル(設定値5)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13511(確率：1/260)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13511(確率：1/260)

(F)表示結果判定テーブル(設定値6)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13521(確率：1/250)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13521(確率：1/250)

【図１１－２】

【図11－2】

[確変時(高確率時)]

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～23911(確率：1/60)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～23911(確率：1/60)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～23948(確率：1/58)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～23948(確率：1/58)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～23989(確率：1/56)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～23989(確率：1/56)

(D)表示結果判定テーブル(設定値4)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～24032(確率：1/54)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～24032(確率：1/54)

(E)表示結果判定テーブル(設定値5)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～24079(確率：1/52)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～24079(確率：1/52)

(F)表示結果判定テーブル(設定値6)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～24129(確率：1/50)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	2020～2519，23320～24129(確率：1/50)

【図１１－３】

【図11－3】

大当り種別決定テーブル
（A）[第1特別図柄用]

判定結果[高ベース回数]	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）
4R通常大当り[100回]	0～104	0～104	0～104	0～104	0～104	0～104
4R確変大当り[次回]	105～284	105～284	105～284	105～284	105～284	105～284
10R確変大当り[次回]	285～299	285～299	285～299	285～299	285～299	285～299

（B）[第2特別図柄用]

判定結果[高ベース回数]	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）
2R通常大当り[100回]	0～104	0～104	0～104	0～104	0～104	0～104
10R確変大当り[次回]	105～299	105～299	105～299	105～299	105～299	105～299

【図１１－４】

【図11－4】

（A）[はずれ用]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）
非ﾘｰﾁはずれ	1～898	1～898	1～898	1～898	1～898	1～898
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁはずれ	899～967	899～967	899～967	899～967	899～967	899～967
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ[バトル引き分け]	968～997	968～997	968～997	968～997	968～997	968～997

（B1）[10R確変大当り用]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）
直大当り	1～69	1～69	1～69	1～69	1～69	1～69
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ大当り	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り[バトル勝利]	100～997	100～997	100～997	100～997	100～997	100～997

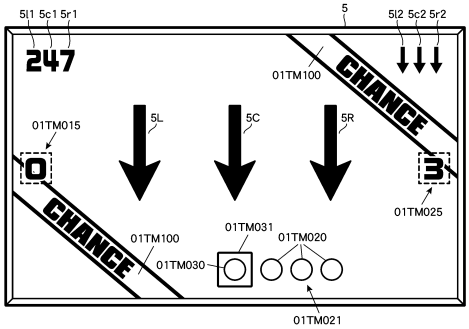
（B2）[2R通常大当り用]変動パターン判定テーブル

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）
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り[バトル敗北]	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

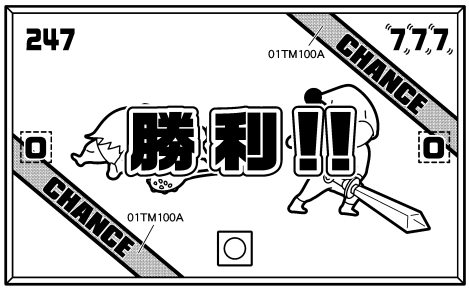
【図１１－５】

【図11－5】
[特定表示]

（A）予告態様（特定予告演出）[通常態様、特別態様]

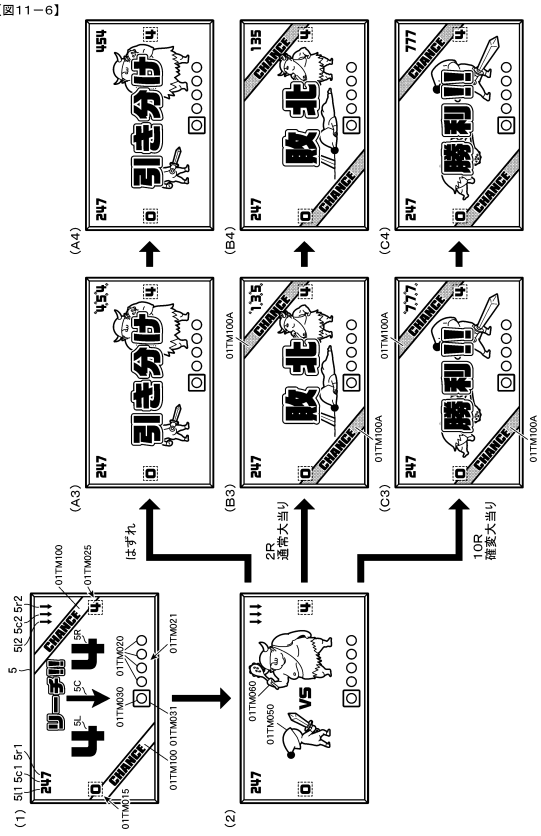


（B）示唆態様（特定示唆演出）[青色態様、赤色態様、金色態様]



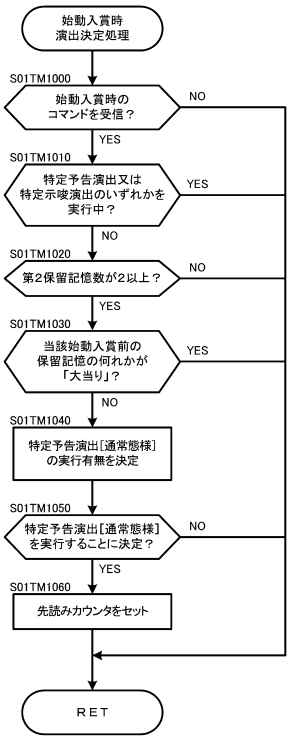
【図１１－６】

【図11－6】



【図１１－７】

【図11－7】



【図１１－８】

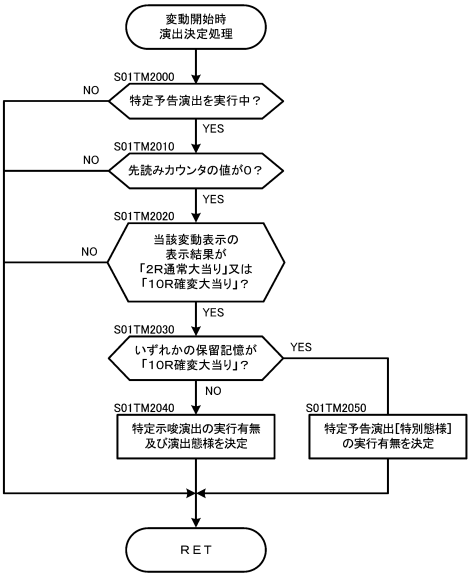
【図11－8】

特定予告演出[通常態様]の実行有無決定テーブル

入賞時判定結果	特定予告演出[通常態様]	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	70%	30%

【図１１－９】

【図11－9】



【図１１－１０】

【図11－10】

（A1）[2R通常大当り用]特定示唆演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

設定値	特定示唆演出			
	実行なし	実行あり		
		青色態様	赤色態様	金色態様
1	10%	55%	35%	0%
2	10%	35%	55%	0%
3	10%	55%	35%	0%
4	10%	35%	55%	0%
5	10%	53%	35%	2%
6	10%	35%	53%	2%

（A2）[10R確変大当り用]特定示唆演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

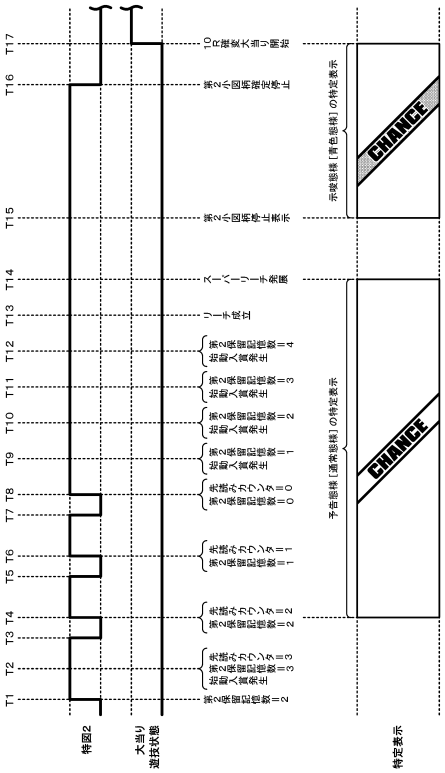
設定値	特定示唆演出			
	実行なし	実行あり		
		青色態様	赤色態様	金色態様
1	20%	50%	30%	0%
2	20%	30%	50%	0%
3	20%	50%	30%	0%
4	20%	30%	50%	0%
5	20%	48%	30%	2%
6	20%	30%	48%	2%

（B）特定予告演出[特別態様]の実行有無決定テーブル

特定予告演出[特別態様]	
実行なし	実行あり
50%	50%

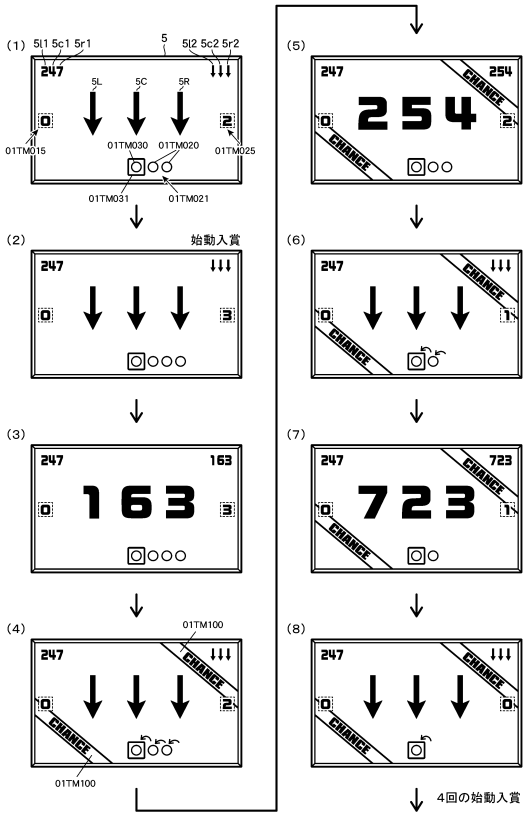
【図１１－１１】

【図11－11】



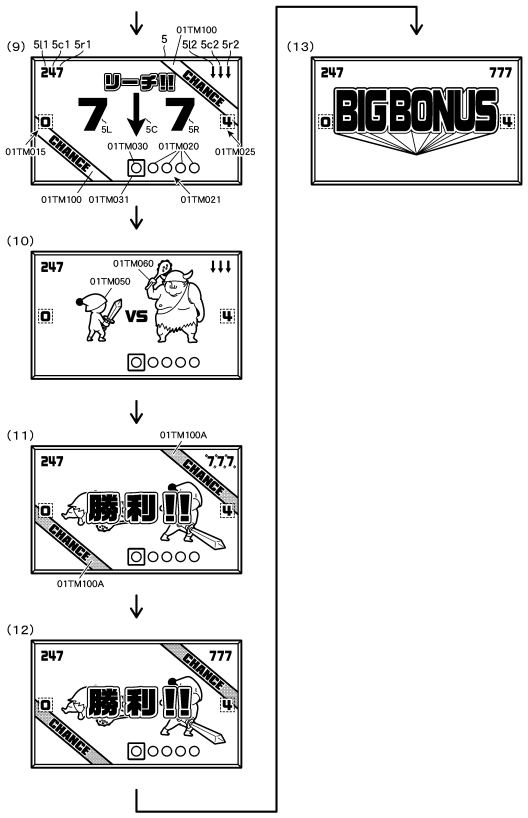
【図１１－１２】

【図11－12】



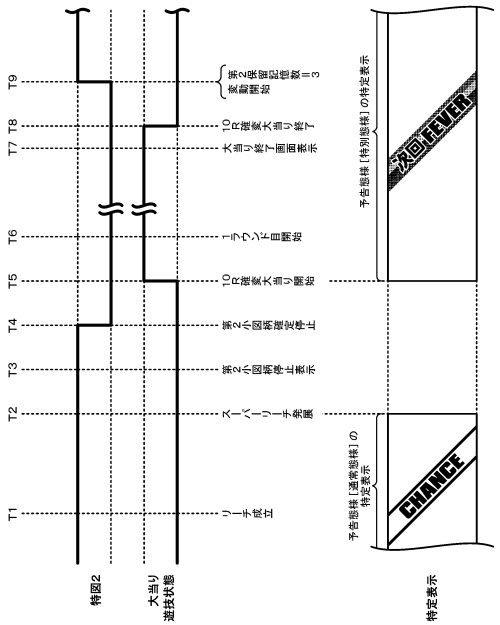
【図１１－１３】

【図11－13】

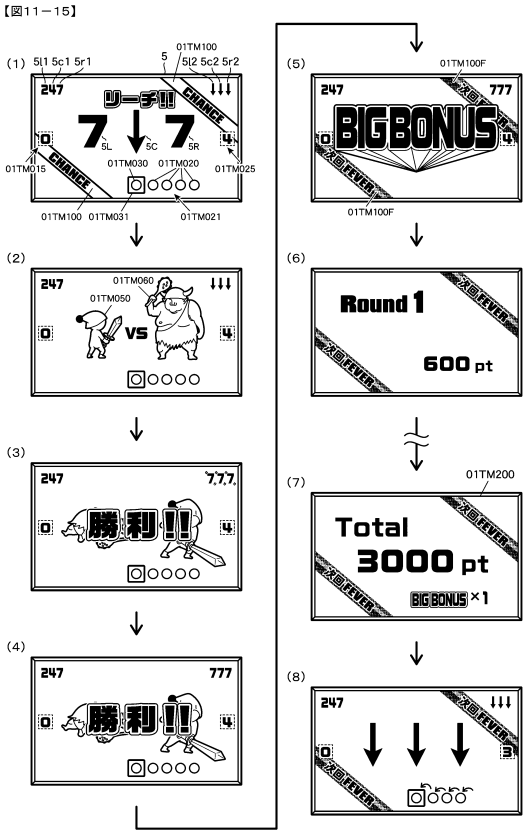


【図１１－１４】

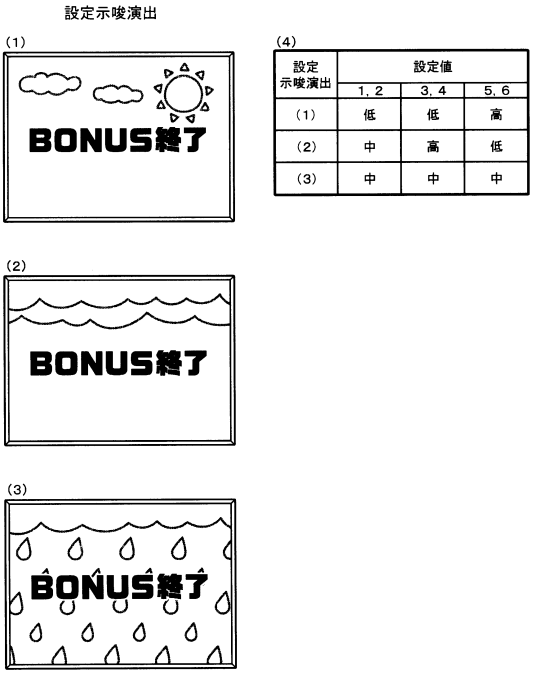
【図11－14】



【図１１－１５】



【図１１－１６】



(4)

設定示唆演出	設定値		
	1, 2	3, 4	5, 6
(1)	低	低	高
(2)	中	高	低
(3)	中	中	中

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１９－３３８４３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１４８２９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１５４８４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１３７３５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02