

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7309574号
(P7309574)

(45)発行日 令和5年7月18日(2023.7.18)

(24)登録日 令和5年7月7日(2023.7.7)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全91頁)

(21)出願番号	特願2019-205569(P2019-205569)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年11月13日(2019.11.13)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-74452(P2021-74452A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年5月20日(2021.5.20)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年9月27日(2022.9.27)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	小濱 健太

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の可変表示を行い、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ことを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記特定演出の実行中の特定タイミングにおいて複数回の特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、
前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、前記特別演出の実行可能回数を示唆する示唆画像を表示可能な示唆画像表示手段と、
前記特定演出の実行中に表示されている識別情報を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、
前記所定演出が実行された場合、前記所定演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記示唆画像は、第1示唆画像と第2示唆画像とを含み、
前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み、
前記所定演出実行手段は、前記第1所定演出を第1タイミングと前記第1タイミングよりも後の第2タイミングにおいて実行可能であり、前記第2所定演出を前記第2タイミングにおいて実行可能であり、
前記示唆画像表示手段は、

前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとで前記第 1 所定演出が実行された場合に、前記第 1 示唆画像を前記有利状態に制御される期待度が高い表示態様へ段階的に変化させることが可能であり、

前記第 2 タイミングで前記第 2 所定演出が実行された場合に、前記第 2 示唆画像を前記有利状態に制御される期待度が高い表示態様へ変化させることが可能であり、

前記第 1 示唆画像の表示態様が変化する場合よりも前記第 2 示唆画像の表示態様が変化する場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能となっている。こうした遊技機では、可変表示の表示結果が表示される前に、有利状態に制御される期待度を遊技者に報知する様々な種類の演出が実行される。

20

【0003】

このような遊技機として、実行が予定されている演出を遊技者に認識可能にするために当該演出に対応した演出示唆画像を表示する遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0004】

【文献】特開 2018 - 50980 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出示唆画像が表示された後は当該演出示唆画像に対する遊技者の注目が集まらず遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
識別情報の可変表示を行い、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ことを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記特定演出の実行中の特定タイミングにおいて複数回の特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

50

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、前記特別演出の実行可能回数を示唆する示唆画像を表示可能な示唆画像表示手段と、

前記特定演出の実行中に表示されている識別情報を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、

前記所定演出が実行された場合、前記所定演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記示唆画像は、第 1 示唆画像と第 2 示唆画像とを含み、

前記所定演出は、第 1 所定演出と第 2 所定演出とを含み、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 所定演出を第 1 タイミングと前記第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングにおいて実行可能であり、前記第 2 所定演出を前記第 2 タイミングにおいて実行可能であり、

前記示唆画像表示手段は、

前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとで前記第 1 所定演出が実行された場合に、前記第 1 示唆画像を前記有利状態に制御される期待度が高い表示態様へ段階的に変化させることが可能であり、

前記第 2 タイミングで前記第 2 所定演出が実行された場合に、前記第 2 示唆画像を前記有利状態に制御される期待度が高い表示態様へ変化させることが可能であり、

前記第 1 示唆画像の表示態様が変化する場合よりも前記第 2 示唆画像の表示態様が変化する場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高い、

ことを特徴とする。

上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

前記特定演出の実行中の特定タイミングにおいて複数回の特別演出を実行可能な特別演出実行手段（例えば特別演出を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば所定演出を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、前記特別演出の実行可能回数を示唆する示唆画像を表示可能な示唆画像表示手段（例えば示唆画像を表示する演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記所定演出が実行された場合、前記所定演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば所定演出が実行された場合、実行されない場合よりも大当り期待度が高いなど）、

前記示唆画像は、第 1 示唆画像と第 2 示唆画像とを含み（例えばランク示唆画像とカットイン示唆画像など）、

前記所定演出は、第 1 所定演出と第 2 所定演出とを含み（例えばランクアップの所定演出とカットイン演出の所定演出など）、

前記示唆画像表示手段は、

前記第 1 所定演出が実行されるタイミング（例えばタイミング 1 など）と前記第 2 所定演出が実行されるタイミング（例えばタイミング 2 など）とに関連したタイミングにおいて、前記第 1 示唆画像の表示態様を、所定態様から該所定態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定態様へ変化させることが可能であり（例えばランク示唆画像の表示態様を変化可能であるなど）、

前記第 2 所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて前記第 2 示唆画像の表示態様を、前記所定態様から前記特定態様へ変化させることが可能であり（例えば赤色の表示態様へカットイン示唆画像を変化可能であるなど）、

前記第 1 示唆画像の表示態様が前記特定態様へ変化する場合よりも前記第 2 示唆画像の表示態様が前記特定態様へ変化する場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高い（

10

20

30

40

50

例えばカットイン示唆画像の表示態様が変化した方が大当たり期待度が高いなど)、
ことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて示唆画像の表示態様が変化するため、変化タイミングと変化対象の示唆画像に対する注目を集め遊技興趣の低下を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

10

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】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 9】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 10 - 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。

20

【図 10 - 4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。

【図 10 - 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 6】設定示唆演出の実行例を示す図である。

【図 11 - 1】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 2】変動パターンの一例を示す図である。

【図 11 - 3】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 11 - 4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 5】所定演出等実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 6】所定演出の実行有無と種類を決定するための決定割合を示す図である。

【図 11 - 7】煽り演出の実行態様の決定例を示す図である。

30

【図 11 - 8】特別演出の実効回数の決定例を示す図である。

【図 11 - 9】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 10】特別演出中制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 11】所定演出や特別演出などが実行される場合におけるタイミングチャートである。

【図 11 - 12】所定演出や特別演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。

【図 11 - 13】所定演出や特別演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。

【図 12 - 1】変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

40

【図 12 - 2】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 3】擬似連 / 予告連演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 4】演出種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 12 - 5】予告連演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 12 - 6】予告連演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 12 - 7】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 8】予告連演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 12 - 9】予告連演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 12 - 10】予告連演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 12 - 11】予告連演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

50

【図 1 2 - 1 2】予告連演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 1 3】予告連演出の演出態様の変形例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御 (一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。) について説明する。

【0011】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0012】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである (後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大 / 縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示 (導出または導出表示などともいう) される (後述の他の図柄の可変表示についても同じ)。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0013】

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

【0014】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) や有機 EL (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0015】

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

【0016】

画像表示装置 5 の画面上には、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。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0017】

10

20

30

40

50

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。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。

【 0 0 1 8 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 1 9 】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

10

【 0 0 2 0 】

入賞球装置 6 A 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。

【 0 0 2 1 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 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 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 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 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

20

【 0 0 2 2 】

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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 2 3 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（図 3 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。

【 0 0 2 4 】

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 8 2 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 8 2 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。

40

【 0 0 2 5 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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 始動入賞口および一般入賞口 1 0 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。

【 0 0 2 6 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

50

【 0 0 2 7 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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、L E D 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。

【 0 0 2 8 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

10

【 0 0 2 9 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 3 0 】

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およ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。

【 0 0 3 1 】

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 8 L、8 R 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、L E D を含んで構成されている。

20

【 0 0 3 2 】

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 3 2 が設けられている。

【 0 0 3 3 】

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）が設けられている。

【 0 0 3 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

30

【 0 0 3 5 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 3 6 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

40

【 0 0 3 7 】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 0 3 8 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や

50

設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や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。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【 0 0 3 9 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの L E D 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

10

【 0 0 4 0 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち第 1 大入賞口および第 2 大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第 1 大入賞口および第 2 大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

20

【 0 0 4 1 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【 0 0 4 2 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 0 A は、短片 5 0 0 A a および長片 5 0 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

30

【 0 0 4 3 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

40

【 0 0 4 4 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B 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）。

【 0 0 4 5 】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

50

【 0 0 4 6 】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 7 】

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。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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（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、賞球の少ない大当り種別、または、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。

【 0 0 5 3 】

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。

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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」となる確率およ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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0063】

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特図ゲームまたは第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

10

20

30

40

50

）も停止表示（導出）される。

【 0 0 6 4 】

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た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。

【 0 0 6 5 】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 6 6 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 0 6 7 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 6 8 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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た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「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

10

20

30

40

50

いる可変表示)における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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)。

【0074】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0075】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(例えば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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、ROM10

10

20

30

40

50

1 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、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。R A M 1 0 2 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 R A M となっている。なお、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を R A M 1 0 2 に展開して、R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

乱数回路 1 0 4 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、C P U 1 0 3 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。

10

【 0 0 8 0 】

I / O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

【 0 0 8 1 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B ）、カウントスイッチ 2 3 ）からの検出信号（遊技球が通過また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 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

20

【 0 0 8 2 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C、システムリセット I C のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

30

【 0 0 8 3 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 8 4 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 0、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

40

【 0 0 8 5 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 0 8 6 】

50

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【 0 0 8 7 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 8 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

【 0 0 8 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 9 0 】

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

20

【 0 0 9 1 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 2 】

30

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 9 3 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 0 9 4 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

40

【 0 0 9 5 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 6 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ラ

50

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。

【0097】

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。

【0098】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0099】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4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。

【0100】

図4に示す遊技制御メイン処理において、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。

【0101】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0102】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、復旧処理(ステップS4)を実行した後に、設定確認処理(ステップS5)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0103】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(ステップS6)を実行した後に、設定変更処理(ステップS7)を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0104】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0105】

10

20

30

40

50

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 1 0 6 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 1 0 9 】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 1 0 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【 0 1 1 1 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 1 2 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 1 3 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。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 S 2 2）。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 S 2 3）。

【 0 1 1 4 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 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、特図ゲームの実行および保留の管理や、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。

【 0 1 1 5 】

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 S 2 6）。C P U 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 1 6 】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 1 7 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 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、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 1 8 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 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

10

20

30

40

50

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判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0119】

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

【0120】

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特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口および第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)。

【0121】

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。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 2 5 】

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

10

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 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。

20

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 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 8 2 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。

30

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 6 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。

40

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当

50

り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

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

10

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、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、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、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、6、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。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

20

30

【 0 1 3 4 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、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よい。

40

【 0 1 3 5 】

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といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確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。

【 0 1 3 6 】

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

50

うに判定値が割り当てられている。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。なお、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。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。

【0137】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から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。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、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一方で、設定値2～設定値6の場合は、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。

10

【0138】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から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。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、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、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346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る。

20

【0139】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から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。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0140】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から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。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、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。

【0141】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から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。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0142】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から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。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り

50

判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 4 3 】

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。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。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。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、通常状態での大当たり確率が $1 / 320$ 、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）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、通常状態での大当たり確率が $1 / 200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部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た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たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる 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、大当たり確率が $1 / 320$ で小当たり確率が $1 / 50$ 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 の内部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たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当た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。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、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た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。

【 0 1 4 4 】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【 0 1 4 5 】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 8 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 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 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。

【 0 1 4 6 】

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

【0 1 4 7】

また、演出制御基板1 2の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板1 1からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板1 1からの演出制御I N T信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用C P U 1 2 0は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないC P Uを用いている場合には、割込み禁止命令（D I命令）を発行することが望ましい。演出制御用C P U 1 2 0は、演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5に含まれる入力ポートのうちで、中継基板1 5を介して主基板1 1から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばR A M 1 2 2に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用C P U 1 2 0は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0 1 4 8】

ステップS 7 3にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 7 3；Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板1 1の遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをR A M 1 2 2の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部1 2 3に指示してもよい。

【0 1 4 9】

ステップS 7 5にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用L E Dといった装飾発光体における点灯動作、可動体3 2の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板1 1から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0 1 5 0】

ステップS 7 6の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS 7 7）、演出制御基板1 2の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS 7 3の処理に戻る。ステップS 7 3の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0 1 5 1】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS 7 6にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板1 1から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期値) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

10

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果 (確定飾り図柄) 、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン (表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり) を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 (効果音信号) の出力によりスピーカ 8 L 、 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令 (電飾信号) の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態また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、大当り遊技状態また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、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【 0 1 5 7 】

50

ステップS 1 7 4の小当り中演出処理は、演出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CPU 1 2 0は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 5 8 】

ステップS 1 7 5の小当り終了演出処理は、演出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CPU 1 2 0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。

10

【 0 1 5 9 】

ステップS 1 7 6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CPU 1 2 0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 1 1 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。

20

【 0 1 6 0 】

ステップS 1 7 7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CPU 1 2 0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。

【 0 1 6 1 】

(基本説明の変形例)

30

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、様々な変形および応用が可能である。

【 0 1 6 2 】

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。

【 0 1 6 3 】

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)。

40

【 0 1 6 4 】

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。

【 0 1 6 5 】

50

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、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。

【0166】

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およびデータを、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。

【0167】

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 %」の割合または「100 %」未満の割合であることも含む。

【0168】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機 1 における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【0169】

図 10 - 1 は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップ S 2 0 1）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップ S 2 0 2）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【0170】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 2 0 3）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップ S 2 0 2 の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【0171】

ステップ S 2 0 3 により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 2 0 4）。また、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 0 5）。このときには、ステップ S 2 0 3 にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制

10

20

30

40

50

御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【 0 1 7 2 】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップ S 2 0 6）。例えば、画像表示装置 5 の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を 1 つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置 5 の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 1 7 3 】

図 1 0 - 2 は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ S 2 0 1 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。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 2 2 1）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【 0 1 7 4 】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップ S 2 2 1 ; N o）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップ S 2 2 2）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

【 0 1 7 5 】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップ S 2 2 1 ; Y e s）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップ S 2 2 3）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当たり」になる大当たり時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【 0 1 7 6 】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当たり組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾

10

20

30

40

50

り図柄は、例えば 1 ~ 7 の数字に対応する 7 種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 121 に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 124 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0177】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6 の数字、5 の数字、4 の数字、3 の数字、2 の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が低くなり、1 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当たり種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【0178】

ステップ S 223 に続いて、決定されたリーチ図柄は 7 の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップ S 224）。このとき、リーチ図柄が 7 以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップ S 224；No）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップ S 224；Yes）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップ S 225）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 121 に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 124 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【0179】

ステップ S 225 の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップ S 226）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップ S 226；No）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップ S 226；Yes）、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定する（ステップ S 227）。演出制御用 CPU 120 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、主基板 11 の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値を RAM 122 の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップ

10

20

30

40

50

S 2 2 7では、R A M 1 2 2に格納されている設定値を特定すればよい。

【 0 1 8 0 】

ステップS 2 2 7に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップS 2 2 8）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 1 2 1に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、R A M 1 2 2に設けられたランダムカウンタや乱数回路1 2 4の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【 0 1 8 1 】

図1 0 - 3は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えばR O M 1 2 1には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図1 0 - 3に示す決定テーブルT A 0 1を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS 2 2 5では、決定テーブルT A 0 1を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブルT A 0 1では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

【 0 1 8 2 】

図1 0 - 4（A）は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4つのパターンR E - 0～パターンR E 3が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンR E - 0は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンR E - 1は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が2以上であることの確定を示唆する。パターンR E - 2は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンR E - 3は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる6であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色の変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆を行うことができる。

【 0 1 8 3 】

図1 0 - 4（B）は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えばR O M 1 2 1には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図1 0 - 4（B）に示す決定テーブルT A 1 1を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS 2 2 8では、決定テーブルT A 1 1を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブルT A 1 1では、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

【 0 1 8 4 】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄となることから、大当たり遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンR E - 0で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンR E - 1で実行される場合は設定値が2以上であることが

10

20

30

40

50

確定する。また、設定示唆演出がパターン R E - 2 で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターン R E - 3 で実行される場合は最高の設定値となる 6 であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7 以外の数に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7 の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が 7 の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

10

【 0 1 8 5 】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 である場合には、設定示唆パターンがパターン R E - 1 に決定されないで、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 6 以外である場合には、設定示唆パターンがパターン R E - 3 に決定されないで、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 6 であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

20

【 0 1 8 6 】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機 1 における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

30

【 0 1 8 7 】

複数の設定示唆パターンには、大当り遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当り遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターン R E - 0 とパターン R E - 1 は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターン R E - 2 とパターン R E - 3 は、可変表示結果が「大当り」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターン R E - 2 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターン R E - 3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

40

【 0 1 8 8 】

図 10 - 5 は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 4 1）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップ S 2 4 1；No）、可変表示の進行

50

に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップS203にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯や消灯や点滅させること、可動体32などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【0189】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する(ステップS242)。予告演出期間である場合には(ステップS242; Yes)、予告演出を実行する制御が行われる(ステップS243)。予告演出期間ではない場合や(ステップS242; No)、ステップS243の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップS244)。リーチ演出期間である場合には(ステップS244; Yes)、リーチ演出を実行する制御が行われる(ステップS245)。ステップS245の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる。

【0190】

リーチ演出期間ではない場合や(ステップS244; No)、ステップS245の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する(ステップS246)。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には(ステップS246; Yes)、変更演出を実行する制御が行われる(ステップS247)。変更演出期間ではない場合や(ステップS246; No)、ステップS247の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから(ステップS248)、可変表示中演出処理を終了する。

【0191】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンRE-0の場合には変更演出期間が最も短い第1期間に設定され、パターンRE-1の場合には変更演出期間が第1期間よりも長い第2期間に設定され、パターンRE-2の場合には変更演出期間が第2期間よりも長い第3期間に設定され、パターンRE-3の場合には変更演出期間が最も長い第4期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出(有利な演出)が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをSNS(Social Networking Service)等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出(不利な演出)については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機1に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機1にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果

10

20

30

40

50

をもたらすことになる。

【 0 1 9 2 】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 4 1 ; Y e s ）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 2 4 9 ）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 2 4 9 ; N o ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 2 4 9 ; Y e s ）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 2 5 0 ）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 5 1 ）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である “ 3 ” に更新してから（ステップ S 2 5 2 ）、可変表示中演出処理を終了する。

10

【 0 1 9 3 】

図 1 0 - 6 は、設定示唆演出の実行例を示している。図 1 0 - 6 (A) は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例 H D 1 0 1 を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R には 7 の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図 1 0 - 6 (B) は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例 H D 1 0 2 を示している。画像表示装置 5 の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図 1 0 - 6 (C) は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例 H D 1 0 3 を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

20

【 0 1 9 4 】

図 1 0 - 6 (D 1) は、パターン R E - 0 により図柄表示色が変わらない演出実行例 H D 1 1 1 を示している。図 1 0 - 6 (D 2) は、パターン R E - 1 により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例 H D 1 1 2 を示している。図 1 0 - 6 (D 3) は、パターン R E - 2 により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。図 1 0 - 6 (D 4) は、パターン R E - 3 により図柄表示色が金色に変化する演出実行例 H D 1 1 4 を示している。演出実行例 H D 1 1 1 では、パターン R E - 0 によりリーチ図柄の表示色が変わらず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変更されない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 2 では、パターン R E - 1 によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。演出実行例 H D 1 1 3 では、パターン R E - 2 によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 4 では、パターン R E - 3 によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる 6 の確定を示唆する。

30

40

【 0 1 9 5 】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大

50

当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【0196】

パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

10

【0197】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となった場合に、大当り開始演出（ファンファーレ演出）や大当り中演出（第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【0198】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

20

【0199】

（特徴部 069AK に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 069AK における遊技機につき、図 11-1 ~ 図 11-13 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 069AK におけるパチンコ遊技機 1 は、スーパーリーチのリーチ演出中の特定タイミングにおいて複数回の特別演出を実行可能であるとともに、当該特定タイミングよりも前に所定演出を実行可能である。そして、当該特定タイミングよりも前に、特別演出の実行可能回数に対応した数の示唆画像を表示し、第 1 所定演出が実行されるタイミングと第 2 所定演出が実行されるタイミングとに関連したタイミングにおいて、表示した第 1 示唆画像の表示態様を特定態様へ変化可能であり、第 2 所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて、表示した第 2 示唆画像の表示態様を特定態様へ変化可能であり、第 1 示唆画像の表示態様が特定態様へ変化する場合よりも第 2 示唆画像の表示態様が特定態様へ変化する場合の方が、期待度が高い、といった特徴を有する。以下、このような特徴を有する特徴部 069AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

30

【0200】

図 11-1 は、特徴部 069AK にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。当該変動パターン設定処理において、CPU 103 は、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、図 11-2 に示す複数種類のいずれかに決定する処理を行う。

40

【0201】

図 11-2 は、特徴部 069AK の実施の形態における変動パターンの一例を示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」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。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」

50

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（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」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（「リーチハズレ変動パターン」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「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0202】

大当た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。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。大当たり変動パターンと小当たり変動パターンは、可変表示結果が「大当たり」または「小当たり」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチCといった態様のリーチ演出がある。

【0203】

図11-1に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。そして、大当たりフラグがオンである場合（ステップS261；Yes）、変動パターン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、大当たり変動パターン決定テーブル132Aを選択してセットする（ステップS262）。また、例えばRAM102に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップS263）。

【0204】

大当たり変動パターン決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定（事前決定）されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類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。図11-3（A）に示す大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPB4-3、及び変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかに割り当てられている。

【0205】

図11-3（A）に示す大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対する決定値の割合が異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

【0206】

また、大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり種別が「突確」である場合には、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対して決定値が割

10

20

30

40

50

り当てられている一方で、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1、変動パターン P B 4 - 2、及び変動パターン P B 4 - 3 に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」に応じて短期開放大当たり状態に制御される場合には、通常開放大当たり状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

【 0 2 0 7 】

なお、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当たり種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターン P A 4 - 1 に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当たり種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図 1 1 - 3 (A) に示す大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 2 A では、スーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 1 よりも、スーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 2 の方が、変動パターン P B 4 - 2 よりも、スーパーリーチ A のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 3 の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて (図 1 1 - 2 の変動時間参照) 多くの決定値が割り当てられている。

【 0 2 0 8 】

図 1 1 - 1 に示すステップ S 2 6 1 にて大当たりフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 1 ; N o)、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 4)。そして、小当たりフラグがオンであれば (ステップ S 2 6 4 ; Y e s)、変動パターン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 1 1 - 3 (B) に示す小当たり変動パターン決定テーブル 1 3 2 B を選択してセットする (ステップ S 2 6 5)。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 2 6 4 にて小当たりフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 4 ; N o)、変動パターン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 1 1 - 3 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C を選択してセットする (ステップ S 2 6 8)。また、例えば R A M 1 0 2 に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定する。

【 0 2 1 0 】

図 1 1 - 3 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C は、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定 (事前決定) されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類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。

【 0 2 1 1 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C では、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C とでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある

。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、ハズレ変動パターン決定テーブル132Cでは、図11-3(A)の大当り変動パターン決定テーブル132Aとは対象的に、スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターンに割り当てられている決定値よりも、多くの決定値が非リーチの変動パターンに割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当りとなる期待度が高くなっている。また、ハズレ変動パターン決定テーブル132Cでは、図11-3(A)の大当り変動パターン決定テーブル132Aとは対象的に、スーパーリーチCのリーチ演出を行う変動パターンPB2-1よりも、スーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンPB2-2の方が、変動パターンPB2-2よりも、スーパーリーチAのリーチ演出を行う変動パターンPB2-3の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて(図11-2の変動時間参照)少なくなるように、決定値が割り当てられている。したがって、変動時間の長いスーパーリーチのリーチ演出が実行されるほど、大当りとなる期待度が高くなっている。したがって、実行されるリーチ演出の種類にも遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0212】

図11-1に示すステップS263、S265、S268の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS272)。ここで、ステップS272の処理では、第1始動条件が成立したに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

20

【0213】

大当りフラグがオンであるときには、大当り変動パターン決定テーブル132Aを構成するテーブルデータのうちから、ステップS263の処理により特定された大当り種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「大当り」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターンのうちから、いずれかの変動パターンに決定できればよい。

30

【0214】

小当りフラグがオンであるときには、小当り変動パターン決定テーブル132Bを参照し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「小当り」にする決定結果に対応して予め用意された変動パターンに決定できればよい。

【0215】

40

大当りフラグと小当りフラグがともにオフであるときには、ステップS272の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、ステップS272の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0216】

ステップS272にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS273)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要

50

時間である。

【 0 2 1 7 】

ステップ S 2 7 3 の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 7 4）。一例として、変動特図指定バッファ値が「 1 」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

10

【 0 2 1 8 】

ステップ S 2 7 4 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 7 5）。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合に、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの ROM 1 0 1 における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、RAM 1 0 2 に設けられた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。他方、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合に、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの ROM 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、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。

20

【 0 2 1 9 】

ここで、第 1 変動開始コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。第 2 変動開始コマンドは、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。変動パターン指定コマンドは、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 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定するコマンドである。遊技状態指定コマンドは、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定するコマンドである。

30

【 0 2 2 0 】

ステップ S 2 7 5 でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから所定のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドとして、遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、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が、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、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の順などで送信されるようにしてもよい。

40

【 0 2 2 1 】

その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「 2 」に更新してから（ステップ S 2 7 6）、変動パターン設定処理を終了する。

【 0 2 2 2 】

図 1 1 - 4 は、特徴部 0 6 9 A K にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 4 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P

50

U 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 5 2 1）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 5 2 1；Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 5 2 2 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 5 2 2；Y e s）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 3）。一例として、ステップ S 5 2 3 の処理では、まず、R A M 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、R A M 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、R A M 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 5 2 3 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

【 0 2 2 4 】

ステップ S 5 2 2 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 2 2；N o）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、R A M 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、R A M 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 5 2 1 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 5 2 1；N o）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判

10

20

30

40

50

定する（ステップS 5 2 5）。「突確」または「小当り」であると判定されたときには（ステップS 5 2 5；Y e s）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS 5 2 6）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンP C 1 - 1 ~ P C 1 - 3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、R A M 1 2 2に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

10

【0 2 2 6】

ステップS 5 2 5にて「突確」または「小当り」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップS 5 2 5；N o）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS 5 2 7）。一例として、ステップS 5 2 7の処理では、まず、R A M 1 2 2のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてR O M 1 2 1などに予め記憶された所定の確定飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

20

【0 2 2 7】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確变大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確变大当り組合せまたは確变大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確变大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確变大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

30

【0 2 2 8】

ステップS 5 2 4またはS 5 2 7の処理を実行した後、演出制御用C P U 1 2 0は、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップS 5 2 8）。ステップS 5 2 8の処理では、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるE X Tデータを読み取ることなどにより、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定すればよい。ステップS 5 2 8にてスーパーリーチの変動パターンであると判定した場合（ステップS 5 2 8；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、特定演出などを実行するための特定演出等実行設定処理を実行する（ステップ0 0 6 A K S 0 0 1）。ステップ0 0 6 A K S 0 0 1の特定演出等実行設定処理は、特定演出の実行設定、第1特定表示および第2特定表示の実行設定を行う処理である。

40

【0 2 2 9】

図11-5は、所定演出等実行設定処理として、図11-4のステップ0 6 9 A K S 0 0 1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11-5に示す所定演出等実行設定処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、図11-6に示す決定割合に従って、可変表示結果と変動パターンに応じて、タイミング1とタイミング2といった予め定められたそれぞれのタイミングにおいて、所定演出を実行するか否かと、実行する場合における所定演出の種類を、図示する決定割合に従って決定する（ステップ0 6 9 A K S 0 0 2）。なお、演出制御用C P U 1 2 0は、始動入賞時の演出制御コマンドを参照

50

して、可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。なお、図示する例では、タイミング1とタイミング2の2つのタイミングにおいて所定演出を実行可能な例を示しているが、例えば、スーパーリーチの種類に応じて3つのタイミングで実行される場合があるなど、スーパーリーチの種類に応じて所定演出の実行回数が異なってもよい。この場合、所定演出の実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなっていけばよい。

【0230】

図11-6に示すように、この実施の形態の特徴部069AKでは、所定演出を実行しない場合よりも所定演出を実行した場合の方が、可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように、決定割合が割り当てられている。また、「ランクアップ」の所定演出よりも「字幕表示演出」の方が、「字幕表示演出」よりも「カットイン演出」の方が、実行された場合に大当たり期待度が高くなるように、決定割合が割り当てられている。また、所定演出が実行される場合、図示するように、第1タイミングでは、「ランクアップ演出」と「字幕表示演出」のいずれかが実行され、第2タイミングでは、「ランクアップ演出」と「カットイン演出」のいずれかが実行されるよう、決定割合が割り当てられている。すなわち、「ランクアップ演出」については第1タイミングと第2タイミングの両方のタイミングで実行され得る一方で、「字幕表示演出」は、第1タイミングのみ、「カットイン演出」は第2タイミングのみで実行されるよう決定割合が割り当てられており、所定演出の種類に応じて実行可能回数が異なっている。なお、例えば、「ランクアップ演出」は、示唆画像としてのランク表示を大当たり期待度の高いランク（レベル1<レベル2<レベル3<レベル4の順で大当たり期待度が高くなっている）へと変化させる演出であり、「字幕表示演出」は、字幕を表示させるであり、「カットイン演出」は、カットインとして、表示中の画像とは異なる画像を、短い期間割り込みさせて表示する演出である。また、後述するように、所定演出の実行に対応して、それぞれの所定演出に対応した示唆画像の表示態様が変化する。そのため、「ランクアップ」の所定演出よりも「字幕表示演出」の方が、「字幕表示演出」よりも「カットイン演出」の方が、実行された場合に大当たり期待度が高いことから、示唆画像の表示態様に変化する場合についても同様に、ランク示唆画像<字幕示唆画像<カットイン示唆画像の順に、表示態様に変化した場合に、大当たり期待度が高くなっている。また、図11-6に示すように、ランクアップの所定演出は、実行される頻度が高い所定演出となっていることから、大当たり期待度は低いものの、当該ランクアップの所定演出に対応したランク示唆画像は、表示態様が特定態様へと変化されやすくなっている。また、図11-6に示すように、ランク示唆画像の表示態様に変化する場合、第1タイミングで変化する場合よりも、第2タイミングで変化する場合の方が、大当たり期待度が高くなっている。

【0231】

図11-5に戻り、ステップ069AKS002の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、示唆画像を表示するための示唆画像表示設定を行う（ステップ069AKS003）。示唆画像は、所定演出の種類に対応した画像であり、ステップ069AKS003では、後述する特別演出の実行可能回数に対応した数表示される設定が行われる。この実施の形態の特徴部069AKでは、実行可能な所定演出の種類と特別演出の実行可能回数とが一致している。具体的に、この実施の形態の特徴部069AKでは、「ランクアップ演出」、「字幕表示演出」および「カットイン演出」といった3種類の所定演出が実行可能であることから、特別演出の実行可能回数は「3」となり、ステップ069AKS003では、それぞれに対応した示唆画像（それぞれ、「ランク示唆画像」、「字幕示唆画像」、「カットイン示唆画像」とも言う）を表示する設定が行われる（図11-12参照）。なお、ステップ069AKS003では、それぞれの示唆画像を表示するタイミングについても設定される。具体的に「ランクアップ演出」に対応する示唆画像については、現在のランクを示す画像が表示され、リーチ状態となったタイミングで表示される設定が行われる（図11-11参照）。「字幕表示演出」および「カットイン演出」に対応する示唆画像については、スーパーリーチに発展した後のタイミングにおいて表示される設定が行われる（図11-11参照）。なお、詳しくは後述するが、表示された示唆画像に

10

20

30

40

50

については、所定演出が実行された後のタイミングで態様に変化する。また、所定演出が実行されない場合においても、「ランクアップ演出」、「字幕表示演出」および「カットイン演出」といった3種類の所定演出に対応して、それぞれの示唆画像が所定態様にて表示される。

【0232】

図11-5のステップ069AKS003の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ069AKS002にて所定演出を実行すると決定したか否かを判定する(ステップ069AKS004)。第1タイミングと第2タイミングのいずれかにおいて所定演出を実行すると決定した場合(ステップ069AKS004; Yes)、演出制御用CPU120は、実行する所定演出の種類に応じた示唆画像の表示態様を変化させる設定を行う(ステップ069AKS005)。この実施の形態の特徴部069AKにおいて、表示された示唆画像は、所定演出が実行された後のタイミングで、実行された所定演出の種類に対応した示唆画像の表示態様に変化する。そのため、ステップ069AKS005では、実行する所定演出の種類に応じた示唆画像を、当該所定演出の実行後のタイミングにおいて変化させる設定を行う。具体的に「ランクアップ演出」に対応する示唆画像(「ランク示唆画像」)については、当該「ランクアップ演出」の実行後に、現在のランクよりも高いランクを示す表示態様に変化させる設定を行い、「字幕表示演出」および「カットイン演出」に対応する示唆画像(「字幕示唆画像」および「カットイン示唆画像」)については、それぞれの所定演出の実行後に、例えば白色から赤色といったように表示色を変化させる設定を行う。なお、レベル1のランク示唆画像を所定態様、レベル2の示唆画像を特殊態様、レベル3および4のランク示唆画像を特定態様という。また、字幕示唆画像およびカットイン示唆画像については、白色の表示態様を所定態様、赤色の表示態様(青色など、白色以外を含むこともある)を特定態様という。また、上述したように「ランクアップ演出」については第1タイミングと第2タイミングの両方のタイミングで実行され得る一方で、「字幕表示演出」は、第1タイミングのみ、「カットイン演出」は第2タイミングのみで実行されるといったように、所定演出の種類に応じて実行可能回数が異なっていることから、ランク示唆画像の表示態様は2回変化し得るのに対し、字幕示唆画像やカットイン示唆画像については1回となっている。すなわち、示唆画像の種類によって表示態様の変化回数が異なっている。

【0233】

ステップ069AKS005の処理を実行した後、またはステップ069AKS004にて所定演出実行なしと判定した場合(ステップ069AKS004; No)、演出制御用CPU120は、所定演出が実行されるか否かを煽る(示唆する)煽り演出の実行設定を行う(ステップ069AKS006)。煽り演出は、所定演出が実行される第1タイミングと第2タイミングとのそれぞれのタイミングの直前のタイミングにおいて実行されればよく、所定演出が実行される場合には成功態様の煽り演出が実行され、所定演出が実行されない場合には失敗態様の煽り演出が実行される。具体的に、ステップ069AKS006では、図11-7に示すように、第1タイミングと第2タイミングとのそれぞれにおいて所定演出を実行するか否かに応じて成功態様の煽り演出を実行するか、失敗態様の煽り演出を実行するかを決定する。例えば、第1タイミングと第2タイミングとのいずれのタイミングにおいても所定演出を実行しない場合は、第1タイミング直前のタイミングと第2タイミング直前のタイミングのいずれのタイミングにおいても失敗態様の煽り演出を実行する設定を行う。また、いずれか一方のタイミングでいずれかの種類の所定演出を実行する場合には、所定演出を実行する直前のタイミングでは成功態様の煽り演出を実行する設定を行い、他方のタイミングの直前のタイミングでは失敗態様の煽り演出を実行する設定を行う。さらに、第1タイミングと第2タイミングとのいずれのタイミングにおいても所定演出を実行する場合は、第1タイミング直前のタイミングと第2タイミング直前のタイミングのいずれのタイミングにおいても成功態様の煽り演出を実行する設定を行う。なお、この実施の形態の特徴部069AKにおける煽り演出は、成功態様の場合も失敗態様の場合も、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行い、味方キャラクタが

勝利した場合には成功態様、味方キャラクタが敗北した場合には失敗態様、といったように、共通の態様の演出を行った後に、異なる演出結果が表示されることで、成功態様であるか失敗態様であるかが遊技者に認識可能となる演出である。また、当該煽り演出は、第1タイミングの直前のタイミングと第2タイミングの直前のタイミングとで共通の態様で実行される演出である。そのため、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかを遊技者に察知されることを防止することができる。また、図11-7に示す例では、成功態様または失敗態様のいずれかの態様の煽り演出が100%実行される例を示しているが、実行されない場合があってもよい。例えば、第1タイミング直前と第2タイミング直前のそれぞれのタイミングにおける煽り演出の実行有無を、所定演出の実行有無と種類に応じて、抽選により決定してもよい。また、失敗態様の煽り演出が実行された場合であっても所定演出が実行されるといった所謂ガセの煽り演出があってもよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ遊技興趣を向上させることができる。また、煽り演出として、複数種類の成功態様、複数種類の失敗態様があってもよく、実行される所定演出の種類や第1タイミングと第2タイミングとに実行される所定演出の組合せ（実行パターン）などによっていずれの種類の煽り演出が実行されるかが異なってもよい。

【0234】

図11-5のステップ069AKS006の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別演出の実行回数を決定し（ステップ069AKS007）、所定演出等実行設定処理を終了する。この実施の形態の特徴部069AKにおける特別演出は、遊技者にプッシュボタン31を操作させるボタン演出であり、スーパーリーチの後半の可変表示終了直前に実行される、所謂決めの演出である（当該最終回に実行される特別演出の終了後に可変表示結果が表示される演出である）。また、上述したように、実行可能な所定演出の種類と特別演出の実行可能回数とは一致しており、特別演出の実行可能回数は、表示された示唆画像の数にも対応している（この例における特別演出の実行可能回数は「3」である）。特別演出では、表示中の示唆画像に対応した態様のボタン画像を表示して遊技者に対して操作を促し、操作に応じた（または有効期間の終了に応じた）制御が行われる（詳しくは後述する）。ステップ069AKS007では、図11-8に示すように、第1タイミングと第2タイミングとのそれぞれにおける所定演出の実行有無と、実行する場合における所定演出の種類と、に応じて、当該特別演出の実行回数を決定する。また、この実施の形態の特徴部069AKでは、特別演出として、「字幕示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「字幕対応ボタン」を表示するボタン演出、「カットイン示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「カットイン対応ボタン」を表示するボタン演出、「ランク示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「ランク対応ボタン」を表示するボタン演出の順に最大3回実行される。そのため、図示するように、所定演出が実行されない場合や、ランクアップ演出の所定演出が実行され、他の種類の所定演出が実行されない場合には、特別演出の実行回数が3回となることから、最終回の特別演出の態様が「ランク対応ボタン」を表示するボタン演出となる。また、「字幕表示演出」の所定演出が実行される場合には、特別演出の実行回数が1回となることから、最終回の特別演出の態様が「字幕対応ボタン」を表示するボタン演出となる。「カットイン演出」の所定演出が実行される場合には、特別演出の実行回数が2回となることから、最終回の特別演出の態様が「カットイン対応ボタン」を表示するボタン演出となる。なお、図示する例とは異なり、最終回の特別演出の態様を抽選により決定してもよい。また、大当たり期待度に応じて最終回の特別演出の態様を決定してもよい。

【0235】

なお、図11-5のステップ069AKS007では、最終回の特別演出において遊技者によるボタン操作を検出した場合（操作なく有効期間が終了した場合を含む）に、可動体を動作させ、可動体動作終了タイミングまで進出位置にて待機させる設定が行われる。具体的に、この実施の形態の特徴部069AKでは、最終回の特別演出において遊技者によるボタン操作を検出した場合（操作なく有効期間が終了した場合を含む）、可動体を進出位置まで動作させる。そして、特別演出の最終回が何回目であるかに関わらず、共通タ

10

20

30

40

50

イミングである可動体動作終了タイミングまで進出位置にて可動体を待機させる。これにより、特別演出の実行回数によって異なるタイミングで可動体動作が初期位置へ待避されることで遊技者に違和感を与えることを防止できる。なお、可動体動作終了タイミングは、例えば、可変表示結果が表示されるタイミングであり、可動体が初期位置へと待避したタイミングで可変表示結果が表示されればよい。

【0236】

図11-4に戻り、ステップS523、ステップS526、ステップ069AKS001のいずれかを実行した場合、またはステップS528にてスーパーリーチの変動パターンでないと判定した場合、演出制御用CPU120は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う(ステップS530)。一例として、ステップS530の処理では、所定演出などとは異なる変動中予告演出を実行するための設定が行われればよい。変動中予告演出は、開始条件が成立した特図ゲームに対応して実行される飾り図柄の可変表示中に、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する予告演出であればよい。

10

【0237】

変動中予告演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音(例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など)が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知(確定的に報知)する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像(プレミアム画像)を表示する演出が実行されてもよい。

20

【0238】

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

【0239】

ステップS530の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS531)。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップ069AKS001の所定演出等実行設定処理にて実行設定がなされた所定演出や特別演出などに対応して、複数用意された演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

30

【0240】

ステップS531の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS532)。そして、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS533)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS531の処理において決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

【0241】

ステップS533の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラ

50

グの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップS534）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0242】

図11-9は、図9のステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図30に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

10

【0243】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS802）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて図11-4のステップS531にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップS802；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップS803）。

【0244】

図11-9のステップS803の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、煽り演出を実行するための煽り演出期間であるか否かを判定する（ステップ069AKS031）。煽り演出期間は、例えば、図11-4のステップS531にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。煽り演出期間であると判定した場合（ステップ069AKS031；Yes）、演出制御用CPU120は、煽り演出を実行するための制御を行う（ステップ069AKS032）。

20

【0245】

図11-9のステップ069AKS032の処理を実行した後、またはステップ069AKS031にて煽り演出期間でないと判定した場合（ステップ069AKS031；No）、演出制御用CPU120は、所定演出を実行するための所定演出期間であるか否かを判定する（ステップ069AKS033）。所定演出期間は、例えば、図11-4のステップS531にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよく、上述したタイミング1およびタイミング2のタイミングにおいて実行され得る。所定演出期間であると判定した場合（ステップ069AKS033；Yes）、演出制御用CPU120は、図11-5のステップ069AKS002にて決定した種類の所定演出を実行するための制御を行う（ステップ069AKS034）。

30

【0246】

図11-9のステップ069AKS034の処理を実行した後、またはステップ069AKS033にて所定演出期間でないと判定した場合（ステップ069AKS033；No）、演出制御用CPU120は、特別演出を実行するための特別演出期間であるか否かを判定する（ステップ069AKS035）。特別演出期間は、例えば、図11-4のステップS531にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよく、この実施の形態の特徴部069AKにおける特別演出期間は、可変表示結果が表示される直前の期間に設定される。特別演出期間であると判定した場合（ステップ069AKS035；Yes）、演出制御用CPU120は、特別演出を実行するための特別演出中制御処理を行う（ステップ069AKS036）。

40

【0247】

図11-10は、図11-9のステップ069AKS036にて行われる特別演出中制御処理の一例を示すフローチャートである。図11-10に示す特別演出中制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、動作回数に応じたボタン表示を行う（ステップ069AKS051）。具体的に、ステップ069AKS051では、1回目に行われ

50

る特別演出～3回目に実行される特別演出のそれぞれに対応した「字幕対応ボタン」、「カットイン対応ボタン」、「ランク対応ボタン」といった各種ボタン画像のうち、動作回数、すなわち何回目の特別演出であるかに対応したボタン画像を大きく表示するとともに、未実行の特別演出に対応したボタン画像を小さく表示する(図11-12(J)参照)。なお、実行済みの特別演出に対応したボタン画像については表示しない。

【0248】

ステップ069AKS051の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を検出したか否か、すなわち遊技者による動作を検出したか否かを、検出手段としてのプッシュセンサ35Bからの検出信号を確認することにより判定する(ステップ069AKS052)。遊技者による動作を検出していない場合(ステップ069AKS052; No)、演出制御用CPU120は、遊技者の動作を受け付け可能な期間である有効期間が終了したか否かを判定する(ステップ069AKS053)。当該有効期間は、図11-5のステップ069AKS007の処理にて特別演出の実行回数が決定された際に、合わせて設定されていればよい。有効期間が終了していない場合、すなわち有効期間中である場合(ステップ069AKS053; No)、演出制御用CPU120は、特別演出中制御処理を終了する。

10

【0249】

図11-10のステップ069AKS052にて遊技者による動作を検出した場合(ステップ069AKS052; Yes)、またはステップ069AKS053にて、動作を検出することなく有効期間が終了したと判定した場合(ステップ069AKS053; Yes)、演出制御用CPU120は、動作検出後表示を行う(ステップ069AKS054)。具体的に、ステップ069AKS0454では、動作回数、すなわち何回目の特別演出であるかに対応して大きく表示したボタン画像について、操作された態様へと変化させてから消去する。

20

【0250】

ステップ069AKS054の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、動作回数を1加算する(ステップ069AKS055)。動作回数は、実行された特別演出の回数をカウントするカウント値であり、初期値を「0」としてRAM122の所定領域に予め記憶されていればよい。ステップ069AKS055の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、動作回数が実行回数に達したか否か、すなわち動作回数が図11-5のステップ069AKS007にて決定した特別演出の実行回数と一致するか否かを判定する(ステップ069AKS056)。動作回数が実行回数に達していない場合(ステップ069AKS056; No)、演出制御用CPU120は、特別演出中制御処理を終了する。

30

【0251】

動作回数が実行回数に達している場合(ステップ069AKS056; Yes)、演出制御用CPU120は、最終回の特別演出であると判定し、可動体を進出位置方向へ動作させる可動体進出動作を行い(ステップ069AKS057)、特別演出中制御処理を終了する。

【0252】

40

図11-9に戻り、ステップ069AKS036の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、可動体動作終了タイミングであるか否かを判定する(ステップ069AKS037)。なお、上述したように、可動体動作終了タイミングは、図11-5のステップ069AKS007にて設定されている。可動体動作終了タイミングである場合(ステップ069AKS037; Yes)、演出制御用CPU120は、可動体を初期位置方向へ動作させる可動体後退動作を行う(ステップ069AKS038)。なお、ステップ069AKS038では、動作回数を初期値の「0」にクリアする。

【0253】

ステップ069AKS038の処理を実行した後、またはステップ069AKS037にて可動体動作終了タイミングでないと判定した場合(ステップ069AKS037; N

50

o)、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い(ステップ808)、可変表示中演出処理を終了する。

【0254】

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

【0255】

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

【0256】

ステップS810の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS811)。続いて演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し(ステップS812)、可変表示中演出処理を終了する。

【0257】

図11-11は、所定演出や特別演出などが実行される場合におけるタイミングチャートを示している。具体的には、タイミング1においてランクアップの所定演出が実行され、タイミング2においてカットイン演出の所定演出が実行される場合の例を示しており、さらに、特別演出が2回実行される場合の例を示している。

【0258】

図示するように、可変表示が開始され、リーチ状態となると、示唆画像として、レベル1のランク示唆画像が表示される。なお、この例では、リーチ状態となったタイミング(タイミングT-1)でレベル1のランク示唆画像が表示される例を示しているが、可変表示開始後にランク0のランク示唆画像が表示され、リーチ状態となったタイミングでレベル1にランクアップするようにしてもよい。続いてスーパーリーチに発展したタイミングT-2において、レベル1のランク示唆画像の表示態様が変化し(ランクアップし)、レベル2となる。そして、スーパーリーチに発展した直後のタイミングであるタイミングT-3となると、字幕示唆画像、カットイン示唆画像の示唆画像が表示され、第1タイミングの前の煽り演出期間が開始されるタイミングT-4となると、煽り演出が実行される。なお、図示するように、所定演出の実行タイミングであるタイミング1は、スーパーリーチのリーチ演出における前半のタイミングである。なお、この例では、タイミングT-5においてランクアップの所定演出が実行されることから、成功態様の煽り演出が実行される。

【0259】

成功態様の煽り演出が実行された後、タイミングT-5となり、ランクアップの所定演出が実行され、当該所定演出実行後のタイミングT-6において、レベル2のランク示唆画像の表示態様が変化し(ランクアップし)、レベル3となる。そして、第2タイミングの前の煽り演出期間が開始されるタイミングT-7となると、煽り演出が実行される。なお、図示するように、所定演出の実行タイミングであるタイミング2は、スーパーリーチのリーチ演出における後半のタイミングである。なお、この例では、タイミングT-8においてカットイン演出の所定演出が実行されることから、成功態様の煽り演出が実行される。成功態様の煽り演出が実行された後、タイミングT-8となり、カットイン演出の所定演出が実行され(赤色のカットイン画像が表示され)、当該所定演出実行後のタイミングT-9において、カットイン示唆画像の表示態様が変化する(白色から赤色へ変化する)。なお、この例では、カットイン演出の所定演出が行われる場合は煽り演出として成功

10

20

30

40

50

演出が実行されるが、例えば、失敗態様の煽り演出が実行された後も、カットイン演出の所定演出が実行されてもよい。この場合、青色のカットイン画像が表示され、カットイン示唆画像の表示態様が青色へと変化するようにしてもよく、赤色のカットイン画像や赤色のカットイン示唆画像へと変化する場合よりも大当たり期待度が低くなっていればよい。すなわち、カットイン演出の所定演出は、期待度に応じて複数種類あってもよい。

【0260】

続いて、特別演出期間の開始タイミングであるタイミングT-10となると1回目の特別演出が実行される。なお、1回目の特別演出の実行タイミングであるタイミングT-10において、示唆画像が消去され、当該示唆画像に対応した態様のボタン画像が表示されて遊技者に対し操作が促される。上述したように、「字幕示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「字幕対応ボタン」、「カットイン示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「カットイン対応ボタン」、および「ランク示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「ランク対応ボタン」の3つが表示される。そして、タイミングT-11において遊技者による押しボタンに対する操作が検出されると、図11-10のステップ069AKS054の処理にて動作検出後表示が行われる。図11-11のタイミングT-12となると、2回目の特別演出が実行され、その後、図11-10のステップ069AKS056において動作回数=実行回数と判定される。そして、タイミングT-13にて可動体が動作し、図11-9のステップ069AKS037にてYesと判定されるタイミングT-14となると、当該可動体が初期位置へと後退動作し、可変表示結果が表示されることとなる。

【0261】

図11-12および図11-13は、所定演出や特別演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。なお、図示する例では、図11-11と同様、タイミング1においてランクアップの所定演出が実行され、タイミング2においてカットイン演出の所定演出が実行される場合の例を示しており、さらに、特別演出が2回実行される場合の例を示している。また、図示するT-1~T-14は、図11-11に示すT-1~T-14に対応している。図11-12(A)に示すように、リーチ状態となったタイミング(タイミングT-1)でレベル1のランク示唆画像069AK001が表示される。なお、ランク示唆画像069AK001は、例えば、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示としての役割を備え、段階的に表示態様が変化するものであってもよい。

【0262】

続いて図11-12(B)に示すように、スーパーリーチに発展したタイミングT-2において、レベル1のランク示唆画像の表示態様が変化し(ランクアップし)、レベル2となる。そして、図11-12(C)に示すように、スーパーリーチに発展した直後のタイミングであるタイミングT-3となると、字幕示唆画像069AK002、およびカットイン示唆画像069AK003の示唆画像が表示され、図11-12(D)に示すように、第1タイミングの前の煽り演出期間が開始されるタイミングT-4となると、煽り演出が実行される。なお、図示する例では、煽り演出の妨げとならないよう、示唆画像の表示位置が変更されている例を示しているが、示唆画像の表示位置は変化されなくてもよい。なお、この例では、図11-12(E)に示すように、タイミングT-5においてランクアップの所定演出が実行されることから、成功態様の煽り演出が実行される。

【0263】

煽り演出期間が終了してタイミング1に対応する所定演出期間となると、図11-12(E)に示すように、ランクアップの所定演出が実行され、図11-12(F)に示すように、当該ランクアップの所定演出実行後のタイミングT-6において、レベル2のランク示唆画像069AK001の表示態様が変化し(ランクアップし)、レベル3となる。なお、この例では、図示するよう、ランクアップしたことが遊技者にとって容易に視認可能となるよう、表示態様が変化した示唆画像を通常態様よりも大きく表示する。このような表示設定は、図11-5のステップ069AKS005にて行われればよい。

【0264】

続いて第2タイミングの前の煽り演出期間が開始されるタイミングT-7となると、図11-12(G)に示すように、煽り演出が実行される。なお、この例では、図11-12(H)に示すように、タイミングT-8においてカットイン演出の所定演出が実行されることから、成功態様の煽り演出が実行される。

【0265】

煽り演出期間が終了してタイミング2に対応する所定演出期間となると、図11-12(H)に示すように、カットイン演出の所定演出が実行され(赤色のカットイン画像が表示され)、当該所定演出実行後のタイミングT-9において、図11-12(I)に示すように、カットイン示唆画像069AK003の表示態様が変化(白色から赤色へ変化)。なお、図11-12(I)に示す例では、カットイン示唆画像069AK003の表示態様が白色から赤色へと1段階変化する例を示したが、カットイン示唆画像069AK003の表示態様は、複数段階変化してもよい。具体的に、失敗態様の煽り演出が実行され、青色のカットイン画像が表示され青色のカットイン示唆画像069AK003へと変化した後、再度赤色のカットイン画像が表示され、赤色のカットイン示唆画像069AK003へと変化するといったように、2段階変化してもよい。

【0266】

続いて、特別演出期間の開始タイミングであるタイミングT-10となると、図11-12(J)に示すように、1回目の特別演出が実行される。なお、1回目の特別演出の実行タイミングであるタイミングT-10において、示唆画像が消去され、当該示唆画像に対応した態様のボタン画像が表示されて遊技者に対し操作が促される。具体的に、図示するように、「字幕示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である字幕対応ボタン069AK004、「カットイン示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像であるカットイン対応ボタン069AK005、および「ランク示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像であるランク対応ボタン069AK006の3つが表示される。なお、図示するように、示唆画像の表示態様と同一の表示態様のボタン画像が表示される。なお、図11-13(J)に示す例では、字幕対応ボタン069AK004に対応した特別演出が実行されている場合の例を示している。

【0267】

そして、タイミングT-11において遊技者によるプッシュボタンに対する操作が検出されると、図11-13(K)に示すように、動作検出後表示として、特別演出がもう1回実行されることを示す画像、すなわち、次のボタン画像に対応する特別演出に移行することを示す移行画像069AK007が表示される。

【0268】

タイミングT-12となると、図11-13(L)に示すように、カットイン対応ボタン069AK005に対応した2回目の特別演出が実行される。そして、遊技者によるプッシュボタンに対する操作が検出されると、図11-13(M)に示すように、タイミングT-13にて可動体069AK007が進出位置へ動作する。なお、遊技者によるプッシュボタンに対する操作が検出されたタイミングにおいて、例えば、「チャンス」などといった動作検出後表示が行われればよい。すなわち、動作回数=実行回数でない場合には、移行画像069AK007を表示し、動作回数=実行回数である場合には、「チャンス」などといった動作検出後表示するなど、動作検出後表示の表示態様を、動作回数=実行回数であるか否かに応じて異ならせてもよい。さらに、動作回数=実行回数でない場合でも、1回目の特別演出と2回目の特別演出とで表示態様を異ならせるなど、特別演出の実行回数に応じて異なる表示態様の動作検出後表示を行ってもよい。

【0269】

そして、可動体動作終了タイミングであるタイミングT-14となると、図11-13(N)に示すように、可動体069AK007が初期位置へと後退動作し、図示するように可変表示結果が表示されることとなる。

【0270】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部069AKのパチンコ遊技機1に

10

20

30

40

50

よれば、以下の効果を奏することができる。

【 0 2 7 1 】

演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出中の特定タイミングにおいて複数回の特別演出を実行可能であるとともに、当該特定タイミングよりも前における所定演出期間において所定演出を実行可能である。そして、当該特定タイミングよりも前に、特別演出の実行可能回数に対応した数の示唆画像を表示し、第1所定演出が実行されるタイミングと第2所定演出が実行されるタイミングとに関連したタイミングにおいて、表示した第1示唆画像の表示態様を特定態様へ変化可能であり、第2所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて、表示した第2示唆画像の表示態様を特定態様へ変化可能であり、第1示唆画像の表示態様が特定態様へ変化する場合よりも第2示唆画像の表示態様が特定態様へ変化する場合の方が、すなわち、図11-6に示すように、ランク示唆画像の表示態様が変化する場合よりも、カットイン示唆画像の表示態様が変化する場合の方が、大当たり期待度が高い。したがって、所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて示唆画像の表示態様が変化するため、変化タイミングと変化対象の示唆画像に対する注目を集め遊技興趣の低下を防止することができる。また、ランク示唆画像の表示態様が変化する場合、第1タイミングで変化する場合よりも、第2タイミングで変化する場合の方が大当たり期待度が高くなっている。したがって、所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて示唆画像の表示態様が変化するため、変化タイミングと変化対象の示唆画像に対する注目を集め遊技興趣の低下を防止することができる。また、「ランクアップ演出」については第1タイミングと第2タイミングの両方のタイミングで実行され得る一方で、「字幕表示演出」は、第1タイミングのみ、「カットイン演出」は第2タイミングのみで実行されるといったように、所定演出の種類に応じて実行可能回数が異なっていることから、ランク示唆画像の表示態様は2回変化し得るのに対し、字幕示唆画像やカットイン示唆画像については1回となっている。すなわち、示唆画像の種類によって表示態様の变化回数が異なっている。したがって、所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて示唆画像の表示態様が変化するため、変化タイミングと変化対象の示唆画像に対する注目を集め遊技興趣の低下を防止することができる。

10

20

【 0 2 7 2 】

演出制御用CPU120は、特別演出において、表示した示唆画像の表示態様と同一の表示態様のボタン画像を表示する。そして、表示態様が変化していない示唆画像に対応した態様の特別演出が実行された場合よりも表示態様が特定態様へと変化した示唆画像に対応した態様の特別演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっている。したがって、示唆画像の表示態様が変化するか否かに対する遊技者の注目を集めることができる。

30

【 0 2 7 3 】

演出制御用CPU120は、図11-5のステップ069AKS003において、所定演出の種類に対応した示唆画像を、スーパーリーチに発展した直後のタイミングにおいて同時期に表示する。したがって、実行され得る所定演出の種類を事前に把握することができる。遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 4 】

また、演出制御用CPU120は、所定演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を実行可能である。そして、所定演出を実行して示唆画像の表示態様を変化する場合とそうでない場合とで、共通の態様の煽り演出を実行した後に、異なる演出結果とする。また、当該煽り演出は、第1タイミングの直前のタイミングと第2タイミングの直前のタイミングとで共通の態様で実行される演出である。すなわち、いずれの所定演出が実行されるか、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかに関わらず共通の態様で実行される演出である。したがって、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかを遊技者に察知されることを防止することができる。

40

【 0 2 7 5 】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出開始前にランク示唆画

50

像を表示可能であり、当該スーパーリーチのリーチ演出開始時に、所定態様としてのレベル 1 とは異なる特殊態様としてのレベル 2 のランク示唆画像を表示可能である。そして、演出制御用 CPU 120 は、ランクアップの所定演出を実行した場合、タイミング 1 における所定演出においてレベル 3 へ、タイミング 2 における所定演出においてレベル 4 へと、ランク示唆画像の表示態様を大当たり期待度の高い態様へ変化可能である。したがって、所定態様の示唆画像のみが表示されることで遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【0276】

また、演出制御用 CPU 120 は、「字幕示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「字幕対応ボタン」を表示するボタン演出、「カットイン示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「カットイン対応ボタン」を表示するボタン演出、「ランク示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「ランク対応ボタン」を表示するボタン演出の順に特別演出を実行する。ここで、ランク示唆画像は、表示態様が特定態様へと変化されやすくなっていることから、最終的に実行される特別演出に対応するボタン画像が特定態様であることとなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0277】

(特徴部 069AK の変形例)

上記実施の形態では、所定演出や特別演出がスーパーリーチのリーチ演出中に実行される例、すなわち、特定演出がスーパーリーチのリーチ演出である例を示したが、これは一例である。例えば、所定演出や特別演出は、擬似連やステップアップ予告といった他の可変表示中演出の実行中に行われてもよい(すなわち、特定演出はスーパーリーチのリーチ演出以外であってもよい)。この場合においても、所定演出が実行された場合の方が、実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっていけばよい。また、所定演出や特別演出は、可変表示中演出の実行中に限られず、例えば、大当たり中において大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出の実行中に行われるようにしてもよく、この場合、昇格するか否かといった結果を特別演出の終了後に表示するものとし、所定演出が実行された場合の方が、実行されない場合よりも大当たり遊技状態の価値が向上する期待度が高くなっていけばよい。また、所定演出は、特定演出の実行中以外のタイミングで実行されてもよい。

【0278】

また、上記実施の形態では、図 11 - 12 (J) に示すように、示唆画像に対応した態様のボタン画像が表示されて遊技者に対し操作が促される例を示したが、これに加え、例えばメータ表示などを行い、遊技者の操作を有効に受け付け可能な有効期間を視認可能に表示してもよい。なお、当該メータ表示は、それぞれのボタン画像に対応してそれぞれ表示するものの、それぞれが共通して全体の有効期間を示すものであればよい。具体的に、1 回目の特別演出が開始されたタイミングから、ボタン画像に対応して表示した有効期間の残量を減少させていき、遊技者による操作が行われた際の有効期間の残量を、そのまま 2 回目の特別演出における有効期間として表示し、当該残量を減少させていけばよい。

【0279】

また、上記実施の形態では、所定演出が実行された直後のタイミングにおいて示唆画像の表示態様を変化させる例を示したが、これは一例である。例えば、所定演出の実行中のタイミングに表示態様の変化を開始し、複数回変化させ、所定演出の終了時に、複数段階のいずれかの表示態様へと変化させるようにしてもよい。また、所定演出を実行してから 1 秒後に変化するなど、所定演出が実行された直後のタイミングでなくてもよい。また、複数回実行される所定演出(上記実施の形態ではタイミング 1 とタイミング 2 の 2 回)のうち、1 回目と 2 回目とで示唆画像の表示態様の変化タイミングが異なるなど、所定演出の実行回数によって表示態様の変化タイミングが異なってもよい。

【0280】

また、上記実施の形態では、「ランクアップ」の所定演出、「字幕表示演出」の所定演出、および「カットイン演出」の所定演出といった 3 種類の所定演出を実行可能であり、当該 3 種類全てに対応する示唆画像が表示される例を示したが、これは一例である。所定

10

20

30

40

50

演出は4種類以上あってよく、大当たり期待度に応じて異なる種類の所定演出が実行されるようにしてもよい。この場合、実行され得る所定演出として、4種類以上の中から大当たり期待度に応じて抽選で3種類決定し、当該所定演出に対応する示唆画像を表示すればよい。これによれば、実行され得る所定演出の種類を示唆画像により視認可能となり遊技興趣を向上させることができる。

【0281】

(特徴部069AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部069AKに係る遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段(例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記特定演出の実行中の特定タイミングにおいて複数回の特別演出を実行可能な特別演出実行手段(例えば特別演出を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば所定演出を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、前記特別演出の実行可能回数を示唆する示唆画像を表示可能な示唆画像表示手段(例えば示唆画像を表示する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記所定演出が実行された場合、前記所定演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く(例えば所定演出が実行された場合、実行されない場合よりも大当たり期待度が高いなど)、

前記示唆画像は、第1示唆画像と第2示唆画像とを含み(例えばランク示唆画像とカットイン示唆画像など)、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み(例えばランクアップの所定演出とカットイン演出の所定演出など)、

前記示唆画像表示手段は、

前記第1所定演出が実行されるタイミング(例えばタイミング1など)と前記第2所定演出が実行されるタイミング(例えばタイミング2など)とに関連したタイミングにおいて、前記第1示唆画像の表示態様を、所定態様から該所定態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定態様へ変化させることが可能であり(例えばランク示唆画像の表示態様を変化可能であるなど)、

前記第2所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて前記第2示唆画像の表示態様を、前記所定態様から前記特定態様へ変化させることが可能であり(例えば赤色の表示態様へカットイン示唆画像を変化可能であるなど)、

前記第1示唆画像の表示態様が前記特定態様へ変化する場合よりも前記第2示唆画像の表示態様が前記特定態様へ変化する場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高い(例えばカットイン示唆画像の表示態様に変化した方が大当たり期待度が高いなど)、

ことを特徴とする。

【0282】

このような構成によれば、所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて示唆画像の表示態様が変化するため、変化タイミングと変化対象の示唆画像に対する注目を集め遊技興趣の低下を防止することができる。

【0283】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記示唆画像表示手段により表示中の前記示唆画像の表示態様に対応した態様の前記特別演出を実行可能であり(例えば特別演出において、表示した示唆画像の表示態様と同一の表示態様のボタン画像を表示可能であるなど)、

前記所定態様の前記示唆画像に対応した態様の前記特別演出が実行された場合よりも前記特定態様の前記示唆画像に対応した態様の前記特別演出が実行された場合の方が前記有

10

20

30

40

50

利状態に制御される期待度が高い（例えば表示態様が変化していない示唆画像に対応した態様の特別演出が実行された場合よりも表示態様が特定態様へと変化した示唆画像に対応した態様の特別演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっているなど）、ようにしてもよい。

【0284】

このような構成によれば、示唆画像の表示態様が変化するか否かに対する遊技者の注目を集めることができる。

【0285】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記示唆画像は、前記特定演出の実行中において実行され得る複数種類の前記所定演出に対応して複数が同時期に表示される（例えば図11-5のステップ069AKS003において、所定演出の種類に対応した示唆画像を、スーパーリーチに発展した直後のタイミングにおいて同時期に表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0286】

このような構成によれば、実行され得る所定演出の種類を事前に把握することができ遊技興趣を向上させることができる。

【0287】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定演出の実行前に前記所定演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を実行可能な煽り演出実行手段（例えば所定演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記煽り演出実行手段は、前記第1示唆画像が前記特定態様へ変化する場合と前記第2示唆画像が前記特定態様へ変化する場合とで共通の態様の前記煽り演出を実行する（例えばいずれの所定演出が実行されるか、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかに関わらず共通の態様で実行される演出であるなど）、

ようにしてもよい。

【0288】

このような構成によれば、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかを遊技者に察知されることを防止することができる。

【0289】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記示唆画像表示手段は、前記第1示唆画像を、前記特定演出の実行開始時に前記所定態様とは異なる特殊態様（例えばレベル2のランク示唆画像など）で表示し、前記第1所定演出が実行されるタイミングと前記第2所定演出が実行されるタイミングとに関連したタイミングにおいて、前記第1示唆画像の表示態様を、前記特殊態様から該特殊態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定態様へ変化可能である（例えばタイミング1における所定演出においてレベル3へ、タイミング2における所定演出においてレベル4へと、ランク示唆画像の表示態様を大当たり期待度の高い態様へ変化可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【0290】

このような構成によれば、所定態様の示唆画像のみが表示されることで遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【0291】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記特定演出の実行開始時に前記特殊態様で表示された前記第1示唆画像に対応する前記特別演出を、複数回のうちの最後に実行する（例えば「字幕示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「字幕対応ボタン」を表示するボタン演出、「カットイン示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「カットイン対応ボタン」を表示するボタン演出、「ランク示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像で

10

20

30

40

50

ある「ランク対応ボタン」を表示するボタン演出の順に特別演出を実行するなど)、
ようにしてもよい。

【0292】

このような構成によれば、最終的に実行される特別演出に対応するボタン画像が特定態様であることとなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0293】

(特徴部070AKに係る手段の説明)

特徴部069AKは、下記の特徴部070AKを含んでいる。

(1)特徴部070AKに係る遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段(例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記特定演出の実行中の特定タイミングにおいて複数回の特別演出を実行可能な特別演出実行手段(例えば特別演出を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば所定演出を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、前記特別演出の実行可能回数を示唆する示唆画像を表示可能な示唆画像表示手段(例えば示唆画像を表示する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記所定演出が実行された場合、前記所定演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く(例えば所定演出が実行された場合、実行されない場合よりも大当たり期待度が高いなど)、

前記示唆画像は、第1示唆画像と第2示唆画像とを含み(例えばランク示唆画像とカットイン示唆画像など)、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み(例えばランクアップの所定演出とカットイン演出の所定演出など)、

前記示唆画像表示手段は、

前記第1所定演出が実行されるタイミング(例えばタイミング1など)と前記第2所定演出が実行されるタイミング(例えばタイミング2など)とに関連したタイミングにおいて、前記第1示唆画像の表示態様を、所定態様から該所定態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定態様へ変化させることが可能であり(例えばランク示唆画像の表示態様を変化可能であるなど)、

前記第2所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて前記第2示唆画像の表示態様を、前記所定態様から前記特定態様へ変化させることが可能であり(例えば赤色の表示態様へカットイン示唆画像を変化可能であるなど)、

前記第1所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて前記第1示唆画像の表示態様に変化する場合と、前記第2所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて前記第1示唆画像の表示態様に変化する場合とで、前記有利状態に制御される期待度が異なる(例えばランク示唆画像の表示態様に変化する場合、第1タイミングで変化する場合よりも、第2タイミングで変化する場合の方が大当たり期待度が高くなっているなど)、

ことを特徴とする。

【0294】

このような構成によれば、所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて示唆画像の表示態様に変化するため、変化タイミングと変化対象の示唆画像に対する注目を集め遊技興趣の低下を防止することができる。

【0295】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記示唆画像表示手段により表示中の前記示唆画像の表示態

10

20

30

40

50

様に対応した態様の前記特別演出を実行可能であり（例えば特別演出において、表示した示唆画像の表示態様と同一の表示態様のボタン画像を表示可能であるなど）、

前記所定態様の前記示唆画像に対応した態様の前記特別演出が実行された場合よりも前記特定態様の前記示唆画像に対応した態様の前記特別演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高い（例えば表示態様が変化していない示唆画像に対応した態様の特別演出が実行された場合よりも表示態様が特定態様へと変化した示唆画像に対応した態様の特別演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっているなど）、
ようにしてもよい。

【0296】

このような構成によれば、示唆画像の表示態様が変化するか否かに対する遊技者の注目を集めることができる。

10

【0297】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記示唆画像は、前記特定演出の実行中において実行され得る複数種類の前記所定演出に対応して複数が同時期に表示される（例えば図11-5のステップ069AKS003において、所定演出の種類に対応した示唆画像を、スーパーリーチに発展した直後のタイミングにおいて同時期に表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0298】

このような構成によれば、実行され得る所定演出の種類を事前に把握することができ遊技興趣を向上させることができる。

20

【0299】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定演出の実行前に前記所定演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を実行可能な煽り演出実行手段（例えば所定演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記煽り演出実行手段は、前記第1示唆画像が前記特定態様へ変化する場合と前記第2示唆画像が前記特定態様へ変化する場合とで共通の態様の前記煽り演出を実行する（例えばいずれの所定演出が実行されるか、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかに関わらず共通の態様で実行される演出であるなど）、

30

ようにしてもよい。

【0300】

このような構成によれば、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかを遊技者に察知されることを防止することができる。

【0301】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記示唆画像表示手段は、前記第1示唆画像を、前記特定演出の実行開始時に前記所定態様とは異なる特殊態様（例えばレベル2のランク示唆画像など）で表示し、前記第1所定演出が実行されるタイミングと前記第2所定演出が実行されるタイミングとに関連したタイミングにおいて、前記第1示唆画像の表示態様を、前記特殊態様から該特殊態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定態様へ変化可能である（例えばタイミング1における所定演出においてレベル3へ、タイミング2における所定演出においてレベル4へと、ランク示唆画像の表示態様を大当たり期待度の高い態様へ変化可能であるなど）、

40

ようにしてもよい。

【0302】

このような構成によれば、所定態様の示唆画像のみが表示されることで遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【0303】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記特定演出の実行開始時に前記特殊態様で表示された前記

50

第1示唆画像に対応する前記特別演出を、複数回のうちの最後に実行する（例えば「字幕示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「字幕対応ボタン」を表示するボタン演出、「カットイン示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「カットイン対応ボタン」を表示するボタン演出、「ランク示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「ランク対応ボタン」を表示するボタン演出の順に特別演出を実行するなど）、ようにしてもよい。

【0304】

このような構成によれば、最終的に実行される特別演出に対応するボタン画像が特定態様であることとなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0305】

（特徴部071AKに係る手段の説明）

特徴部069AKは、下記の特徴部071AKを含んでいる。

（1）特徴部071AKに係る遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記特定演出の実行中の特定タイミングにおいて複数回の特別演出を実行可能な特別演出実行手段（例えば特別演出を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば所定演出を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記特定演出の実行中における前記特定タイミングよりも前に、前記特別演出の実行可能回数を示唆する示唆画像を表示可能な示唆画像表示手段（例えば示唆画像を表示する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記所定演出が実行された場合、前記所定演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば所定演出が実行された場合、実行されない場合よりも大当たり期待度が高いなど）、

前記示唆画像は、第1示唆画像と第2示唆画像とを含み（例えばランク示唆画像とカットイン示唆画像など）、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み（例えばランクアップの所定演出とカットイン演出の所定演出など）、

前記示唆画像表示手段は、

前記第1所定演出が実行されるタイミング（例えばタイミング1など）と前記第2所定演出が実行されるタイミング（例えばタイミング2など）とに関連したタイミングにおいて、前記第1示唆画像の表示態様を、所定態様から該所定態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定態様へ変化させることが可能であり（例えばランク示唆画像の表示態様を変化可能であるなど）、

前記第2所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて前記第2示唆画像の表示態様を、前記所定態様から前記特定態様へ変化させることが可能であり（例えば赤色の表示態様へカットイン示唆画像を変化可能であるなど）、

前記第1示唆画像と前記第2示唆画像とでは表示態様を変化させることが可能な回数が異なる（例えば示唆画像の種類によって表示態様の変化回数が異なっているなど）、

ことを特徴とする。

【0306】

このような構成によれば、所定演出が実行されるタイミングに関連したタイミングにおいて示唆画像の表示態様が変化するため、変化タイミングと変化対象の示唆画像に対する注目を集め遊技興趣の低下を防止することができる。

【0307】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記示唆画像表示手段により表示中の前記示唆画像の表示態

10

20

30

40

50

様に対応した態様の前記特別演出を実行可能であり（例えば特別演出において、表示した示唆画像の表示態様と同一の表示態様のボタン画像を表示可能であるなど）、

前記所定態様の前記示唆画像に対応した態様の前記特別演出が実行された場合よりも前記特定態様の前記示唆画像に対応した態様の前記特別演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高い（例えば表示態様が変化していない示唆画像に対応した態様の特別演出が実行された場合よりも表示態様が特定態様へと変化した示唆画像に対応した態様の特別演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっているなど）、
ようにしてもよい。

【0308】

このような構成によれば、示唆画像の表示態様が変化するか否かに対する遊技者の注目を集めることができる。

10

【0309】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記示唆画像は、前記特定演出の実行中において実行され得る複数種類の前記所定演出に対応して複数が同時期に表示される（例えば図11-5のステップ069AKS003において、所定演出の種類に対応した示唆画像を、スーパーリーチに発展した直後のタイミングにおいて同時期に表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0310】

このような構成によれば、実行され得る所定演出の種類を事前に把握することができ遊技興趣を向上させることができる。

20

【0311】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定演出の実行前に前記所定演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を実行可能な煽り演出実行手段（例えば所定演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記煽り演出実行手段は、前記第1示唆画像が前記特定態様へ変化する場合と前記第2示唆画像が前記特定態様へ変化する場合とで共通の態様の前記煽り演出を実行する（例えばいずれの所定演出が実行されるか、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかに関わらず共通の態様で実行される演出であるなど）、

30

ようにしてもよい。

【0312】

このような構成によれば、いずれの示唆画像の表示態様が変化するかを遊技者に察知されることを防止することができる。

【0313】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記示唆画像表示手段は、前記第1示唆画像を、前記特定演出の実行開始時に前記所定態様とは異なる特殊態様（例えばレベル2のランク示唆画像など）で表示し、前記第1所定演出が実行されるタイミングと前記第2所定演出が実行されるタイミングとに関連したタイミングにおいて、前記第1示唆画像の表示態様を、前記特殊態様から該特殊態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定態様へ変化可能である（例えばタイミング1における所定演出においてレベル3へ、タイミング2における所定演出においてレベル4へと、ランク示唆画像の表示態様を大当たり期待度の高い態様へ変化可能であるなど）、

40

ようにしてもよい。

【0314】

このような構成によれば、所定態様の示唆画像のみが表示されることで遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【0315】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記特定演出の実行開始時に前記特殊態様で表示された前記

50

第 1 示唆画像に対応する前記特別演出を、複数回のうちの最後に実行する（例えば「字幕示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「字幕対応ボタン」を表示するボタン演出、「カットイン示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「カットイン対応ボタン」を表示するボタン演出、「ランク示唆画像」の表示態様に対応したボタン画像である「ランク対応ボタン」を表示するボタン演出の順に特別演出を実行するなど）、
ようにしてもよい。

【 0 3 1 6 】

このような構成によれば、最終的に実行される特別演出に対応するボタン画像が特定態様であることとなり、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 7 】

（特徴部 0 2 3 I W に関する説明）

次に、特徴部 0 2 3 I W について説明する。

【 0 3 1 8 】

（変動パターンテーブル）

図 1 2 - 1 は、特徴部 0 2 3 I W における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 1 2 - 1 (A) は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 1 2 - 1 (B) は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。図 1 2 - 1 (A) に示すように、本例では、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1 ~ P A 7 のいずれかに決定される。また、図 1 2 - 1 (B) に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P B 2 ~ P B 7 のいずれかに決定される。

【 0 3 1 9 】

本例では、変動パターン P A 1 は、通常変動を指定する変動パターンである。また、変動パターン P A 2 , P B 2 は、飾り図柄の変動表示中にノーマルリーチを実行することを指定する変動パターン（擬似連なし）である。また、変動パターン P A 3 , P B 3 は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチを実行することを指定する変動パターン（擬似連なし）である。また、変動パターン P A 4 , P B 4 は、飾り図柄の変動表示中に擬似連（ 1 回）およびスーパーリーチを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターン P A 5 , P B 5 は、飾り図柄の変動表示中に擬似連（ 2 回）およびスーパーリーチを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターン P A 6 , P B 6 は、飾り図柄の変動表示中に擬似連（ 3 回）およびスーパーリーチを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターン P A 7 , P B 7 は、飾り図柄の変動表示中に擬似連（ 4 回）およびスーパーリーチを実行することを指定する変動パターンである。

【 0 3 2 0 】

なお、「擬似連」とは、飾り図柄の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでに擬似連チャンス目図柄（例えば、「 2 2 3 」や「 3 3 4 」の図柄の組み合わせ）を仮停止表示した後に再度変動表示を実行する再変動を所定回数（本例では、 1 回 ~ 4 回）実行する演出である。本例では、擬似連（ 1 回）が実行される場合には、飾り図柄の変動表示において、初回変動が実行された後、 1 回の再変動が実行され、その再変動においてスーパーリーチが実行される。また、擬似連（ 2 回）が実行される場合には、飾り図柄の変動表示において、初回変動が実行された後、 2 回の再変動が実行され、最終の再変動（ 2 回目の再変動）においてスーパーリーチが実行される。また、擬似連（ 3 回）が実行される場合には、飾り図柄の変動表示において、初回変動が実行された後、 3 回の再変動が実行され、最終の再変動（ 3 回目の再変動）においてスーパーリーチが実行される。また、擬似連（ 4 回）が実行される場合には、飾り図柄の変動表示において、初回変動が実行された後、 4 回の再変動が実行され、最終の再変動（ 4 回目の再変動）においてスーパーリーチが実行される。

【 0 3 2 1 】

本例では、図 1 2 - 1 に示すように、スーパーリーチが実行される場合には、ノーマルリーチが実行される場合と比較して、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなっている

。また、本例では、図 1 2 - 1 に示すように、擬似連が実行される場合には、擬似連が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。従って、本例では、スーパーリーチや擬似連は、大当りとなるか否かを示唆する演出となっている。また、本例では、図 1 2 - 1 に示すように、擬似連が実行される場合には、擬似連中に実行される再変動の回数が増えるに従って大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

【 0 3 2 2 】

なお、本例では、図 1 2 - 1 に示すように、擬似連が実行される場合には、最終の再変動において必ずスーパーリーチを実行する場合が示されているが、そのような態様にきぎられない。例えば、飾り図柄の変動表示中に擬似連が実行されるだけでスーパーリーチが実行されない変動パターンもあるように構成してもよい。

10

【 0 3 2 3 】

次に、演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）の動作について説明する。

【 0 3 2 4 】

（可変表示開始設定処理）

図 1 2 - 2 は、図 9 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ 0 2 3 I W S 1 0 1）。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 0 2 3 I W S 1 0 1 で読み出した変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド（大当りとするか否かや、小当りとするか否か、大当り種別を指定する演出制御コマンド））に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 0 2 3 I W S 1 0 2）。すなわち、演出制御用 CPU 1 2 0 によってステップ 0 2 3 I W S 1 0 2 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ 0 2 3 I W S 1 0 2 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

20

30

【 0 3 2 5 】

ステップ 0 2 3 I W S 1 0 2 では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ確変図柄（例えば、奇数図柄）で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ非確変図柄（例えば、偶数図柄）で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示している場合には、停止図柄として小当り図柄（例えば、「1 3 5」の図柄の組み合わせ）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

40

【 0 3 2 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【 0 3 2 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、擬似連を含む変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信している場合に、飾り図柄の変動表示中に実行する擬似連および予告連

50

演出を設定するための擬似連 / 予告連演出設定処理を実行する (ステップ 0 2 3 I W S 1 0 3)。

【 0 3 2 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン、および擬似連または予告連演出の実行が設定されている場合であれば、擬似連または予告連演出に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ 0 2 3 I W S 1 0 4)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (ステップ 0 2 3 I W S 1 0 5)。

【 0 3 2 9 】

プロセステーブルとは、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置 5 等の演出装置 (演出用部品) の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間 (変動時間) 中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置 5 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 1 2 における R O M 1 2 1 に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【 0 3 3 0 】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。

【 0 3 3 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R) の制御を実行する (ステップ 0 2 3 I W S 1 0 6)。

【 0 3 3 2 】

なお、この特徴部 0 2 3 I W では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 3 3 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ 0 2 3 I W S 1 0 7)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し (ステップ 0 2 3 I W S 1 0 8)、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 3 3 4 】

(擬似連 / 予告連演出設定処理)

図 1 2 - 3 は、擬似連 / 予告連演出設定処理 (ステップ 0 2 3 I W S 1 0 3) を示すフローチャートである。擬似連 / 予告連演出設定処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、変動パターンコマンドで指定される変動パターンが擬似連を指定する変動パターン (本例では、変動パターン P A 4 ~ P A 7 または変動パターン P B 4 ~ P B 7 (図 1 2 - 1 参照)) であるか否かを確認する (ステップ 0 2 3 I W S 2 0 1)。擬似連を指定する変動パターンでなければ、擬似連 / 予告連演出設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 5 】

擬似連を指定する変動パターンであれば、演出制御用CPU120は、演出種別を決定するためのテーブルとして、変動パターンに応じた演出種別決定テーブルを選択する（ステップ023 IWS202）。そして、演出制御用CPU120は、選択した演出種別決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、演出種別を擬似連とするか予告連とするかを決定する（ステップ023 IWS203）。

【 0 3 3 6 】

図12-4は、演出種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図12-4(A)は、変動パターンPA4, PB4（擬似連（1回））用の演出種別決定テーブルの具体例を示している。また、図12-4(B)は、変動パターンPA5, PB5（擬似連（2回））用の演出種別決定テーブルの具体例を示している。また、図12-4(C)は、変動パターンPA6, PB6（擬似連（3回））用の演出種別決定テーブルの具体例を示している。また、図12-4(D)は、変動パターンPA7, PB7（擬似連（4回））用の演出種別決定テーブルの具体例を示している。図12-4に示すように、演出種別決定テーブルには、演出種別として擬似連および予告連に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 0 3 3 7 】

図12-4に示すように、本例では、変動パターンで擬似連が指定されている場合には、演出種別として擬似連が決定される場合と予告連が実行される場合とがある。本例では、演出種別として擬似連に決定した場合には、飾り図柄の変動表示中に擬似連が実行される。一方、演出種別として予告連に決定した場合には、飾り図柄の変動表示中に、擬似連に代えて予告連演出が実行される。

【 0 3 3 8 】

「予告連演出」とは、所定期間において実行可能な演出であり、所定の演出を所定回数繰り返す演出である。本例では、予告連演出の実行中には、ルーレット演出（示唆演出）が実行され、ルーレット演出で選択された選択肢を報知する選択演出が実行されるのであるが、このようなルーレット演出が所定回数繰り返し実行される。この場合に、本例では、擬似連（2回）を指定する変動パターンである場合にはルーレット演出が2回繰り返し実行され、擬似連（3回）を指定する変動パターンである場合にはルーレット演出が3回繰り返し実行され、擬似連（4回）を指定する変動パターンである場合にはルーレット演出が4回繰り返し実行される。また、本例では、予告連演出の実行中にはメータ表示が表示され、ルーレット演出の選択肢の選択結果に応じてメータ表示のレベルが上昇したり変化しなかったりする演出が実行される。

【 0 3 3 9 】

図12-4(A)に示すように、本例では、擬似連（1回）である場合には、100%の確率で演出種別が擬似連に決定される。すなわち、擬似連（1回）では、再変動が1回しか実行されず、ルーレット演出を繰り返し実行する余地がないので、予告連演出を実行する場合がないように構成されている。

【 0 3 4 0 】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、擬似連（1回）の場合であっても予告連演出が実行される場合があるように構成してもよい。この場合、飾り図柄の変動表示中にルーレット演出が1回だけで終了する予告連演出（繰り返しのないガセの予告連演出）を実行可能に構成してもよい。

【 0 3 4 1 】

また、図12-4(B)～(D)に示すように、本例では、擬似連（2回）である場合には20%の確率で演出種別が予告連に決定され（80%の確率で演出種別が擬似連に決定され）、擬似連（3回）である場合には40%の確率で演出種別が予告連に決定され（60%の確率で演出種別が擬似連に決定され）、擬似連（4回）である場合には60%の確率で演出種別が予告連に決定される（40%の確率で演出種別が擬似連に決定される）。このように、本例では、擬似連回数が多くなるに従って予告連演出の実行割合が高くな

10

20

30

40

50

るように構成されている。

【 0 3 4 2 】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、擬似連回数が多くなるに従って予告連演出の実行割合が低くなるように構成したり、擬似連回数に関係なく予告連演出の実行割合が一定となるように構成したりしてもよい。

【 0 3 4 3 】

次いで、演出制御用CPU120は、演出種別を擬似連に決定したか否かを確認する（ステップ023 IWS204）。演出種別を擬似連に決定した場合には（ステップ023 IWS024のY）、擬似連/予告連演出設定処理を終了する。演出種別を予告連に決定した場合には（ステップ023 IWS204のN）、演出制御用CPU120は、予告連演出パターンを決定するためのテーブルとして、変動パターンに応じた予告連演出パターン決定テーブルを選択する（ステップ023 IWS205）。そして、演出制御用CPU120は、選択した予告連演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告連演出パターンを決定する（ステップ023 IWS206）。

10

【 0 3 4 4 】

図12-5および図12-6は、予告連演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図12-5（A）は、変動パターンPA5，PB5（擬似連（2回））用の予告連演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図12-5（B）は、変動パターンPA6，PB6（擬似連（3回））用の予告連演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図12-6（C）は、変動パターンPA7，PB7（擬似連（4回））用の予告連演出パターン決定テーブルの具体例を示している。

20

【 0 3 4 5 】

まず、図12-5（A）を用いて、擬似連（2回）である場合に決定される予告連演出パターンについて説明する。図12-5（A）に示すように、擬似連（2回）用の予告連演出パターン決定テーブルには、予告連演出パターンP11～P14に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 0 3 4 6 】

予告連演出パターンP11に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル0から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L1（メータ表示がレベル1に増加することを示唆する選択肢）、選択肢L2（メータ表示がレベル2に増加することを示唆する選択肢）、および選択肢NEXT（メータ表示のレベルは変化せず、予告連演出の継続のみを示唆する選択肢）を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、選択肢NEXTが選択されたことを報知する選択演出（NEXT選択演出）が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、選択肢L1が選択されたことを報知する選択演出（L1選択演出）が実行されてメータ表示がレベル1に上昇するとともに、その直後にスーパーリーチに発展することを報知する選択演出（発展選択演出）が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

30

【 0 3 4 7 】

なお、本例では、メータ表示のレベルは、最大でレベル3まで変化可能であるものとする。また、本例では、発展選択演出が実行されると、予告連演出を終了してスーパーリーチに発展することから、発展選択演出は、予告連演出が終了することを示唆する演出でもある。

40

【 0 3 4 8 】

なお、本例では、メータ表示のレベルがレベル0～レベル3の4段階に変化可能である場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、メータ表示のレベルを5段階以上に変化可能に構成してもよい。この場合、例えば、メータ表示の最小レベルを0%として、メータのレベルが20%、40%、60%、80%および100%に変化可能に構成し、「20」や「40」、「60」、「80」、「100」などの数字表示の選択肢を

50

含むルーレット画像を表示してルーレット演出を実行可能に構成してもよい。

【0349】

予告連演出パターンP12に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル1から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3（メータ表示がレベル3に増加することを示唆する選択肢）、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、選択肢L2が選択されたことを報知する選択演出（L2選択演出）が実行されてメータ表示がレベル2に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

10

【0350】

予告連演出パターンP13に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル0から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L2選択演出が実行されてメータ表示がレベル2に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

20

【0351】

予告連演出パターンP14に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル0から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L1選択演出が実行されてメータ表示がレベル1に上昇するとともに、その直後にNEXT選択演出が実行される。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L2選択演出が実行されてメータ表示がレベル2に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

30

【0352】

図12-5(A)に示すように、本例では、擬似連（2回）となる場合には、はずれとなる場合には、50%の確率で最終的にメータ表示がレベル1まで上昇し（予告連演出パターンP11）、50%の確率で最終的にメータ表示がレベル2まで上昇する（予告連演出パターンP12～P14）。一方、大当たりとなる場合には、40%の確率で最終的にメータ表示がレベル1まで上昇し（予告連演出パターンP11）、60%の確率で最終的にメータ表示がレベル2まで上昇する（予告連演出パターンP12～P14）。従って、本例では、最終的にメータ表示がレベル2まで上昇する場合には、レベル1までしか上昇しない場合と比較して、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

【0353】

次に、図12-5(B)を用いて、擬似連（3回）である場合に決定される予告連演出パターンについて説明する。図12-5(B)に示すように、擬似連（3回）用の予告連演出パターン決定テーブルには、予告連演出パターンP201～P210に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

40

【0354】

予告連演出パターンP201に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル0から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。

50

い)。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【 0 3 5 5 】

予告連演出パターン P 2 0 2 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 1 から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

10

【 0 3 5 6 】

予告連演出パターン P 2 0 3 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

20

【 0 3 5 7 】

予告連演出パターン P 2 0 4 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

30

【 0 3 5 8 】

予告連演出パターン P 2 0 5 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X Tを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

40

【 0 3 5 9 】

予告連演出パターン P 2 0 6 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示

50

がレベル 1 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、選択肢 L 3 が選択されたことを報知する選択演出（L 3 選択演出）が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

10

【 0 3 6 0 】

予告連演出パターン P 2 0 7 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 2 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 3 および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 3 および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 3 および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 3 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

20

【 0 3 6 1 】

予告連演出パターン P 2 0 8 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 3 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

30

【 0 3 6 2 】

予告連演出パターン P 2 0 9 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 3 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

40

【 0 3 6 3 】

予告連演出パターン P 2 1 0 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行さ

50

れる。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢L3および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L3選択演出が実行されてメータ表示がレベル3に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【0364】

図12-5(B)に示すように、本例では、擬似連(3回)となる場合には、はずれとなる場合には、33%の確率で最終的にメータ表示がレベル1まで上昇し(予告連演出パターンP201)、33%の確率で最終的にメータ表示がレベル2まで上昇し(予告連演出パターンP202~P205)、34%の確率で最終的にメータ表示がレベル3まで上昇する(予告連演出パターンP206~P210)。一方、大当たりとなる場合には、10%の確率で最終的にメータ表示がレベル1まで上昇し(予告連演出パターンP201)、30%の確率で最終的にメータ表示がレベル2まで上昇し(予告連演出パターンP202~P205)、60%の確率で最終的にメータ表示がレベル3まで上昇する(予告連演出パターンP206~P210)。従って、本例では、最終的にメータ表示がレベル3まで上昇する場合が大当たりに対する期待度(信頼度)が最も高く、最終的にメータ表示がレベル2まで上昇する場合が次に大当たりに対する期待度(信頼度)が高く、最終的にメータ表示がレベル1までしか上昇しない場合が大当たりに対する期待度(信頼度)が最も低くなっている。

10

【0365】

次に、図12-6(C)を用いて、擬似連(4回)である場合に決定される予告連演出パターンについて説明する。図12-6(C)に示すように、擬似連(4回)用の予告連演出パターン決定テーブルには、予告連演出パターンP301~P314に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

20

【0366】

予告連演出パターンP301に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル0から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される(メータ表示のレベルは変化しない)。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される(メータ表示のレベルは変化しない)。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される(メータ表示のレベルは変化しない)。次いで、4回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L1選択演出が実行されてメータ表示がレベル1に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

30

【0367】

予告連演出パターンP302に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル1から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される(メータ表示のレベルは変化しない)。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される(メータ表示のレベルは変化しない)。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される(メータ表示のレベルは変化しない)。次いで、4回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L2選択演出が実行されてメータ表示がレベル2に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

40

【0368】

50

予告連演出パターンP303に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル0から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、4回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L2選択演出が実行されてメータ表示がレベル2に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【 0 3 6 9 】

予告連演出パターン P 3 0 4 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、4 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【 0 3 7 0 】

予告連演出パターン P 3 0 5 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、4 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【 0 3 7 1 】

予告連演出パターン P 3 0 6 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次い

で、4回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L2選択演出が実行されてメータ表示がレベル2に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【0372】

予告連演出パターンP307に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル1から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、4回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L3選択演出が実行されてメータ表示がレベル3に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

10

【0373】

予告連演出パターンP308に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル2から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L3および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L3および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢L3および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、4回目のルーレット演出では、選択肢L3および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L3選択演出が実行されてメータ表示がレベル3に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

20

30

【0374】

予告連演出パターンP309に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル0から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L1選択演出が実行されてメータ表示がレベル1に上昇するとともに、その直後にNEXT選択演出が実行される。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、4回目のルーレット演出では、選択肢L2、選択肢L3、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L3選択演出が実行されてメータ表示がレベル3に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

40

【0375】

予告連演出パターンP310に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル0から開始される。次いで、1回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を表示した演出が実行され、NEXT選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2回目のルーレット演出では、選択肢L1、選択肢L2、および選択肢NEXTを含むルーレット画像を

50

示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、4 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 3 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【 0 3 7 6 】

予告連演出パターン P 3 1 1 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、4 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 3 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【 0 3 7 7 】

予告連演出パターン P 3 1 2 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 3 および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、4 回目のルーレット演出では、選択肢 L 3 および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 3 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

【 0 3 7 8 】

予告連演出パターン P 3 1 3 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、4 回目のルーレット演出では、選択肢 L 3 および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 3 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 9 】

予告連演出パターン P 3 1 4 に決定された場合には、予告連演出の開始時にメータ表示がレベル 0 から開始される。次いで、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、N E X T 選択演出が実行される（メータ表示のレベルは変化しない）。次いで、2 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 1 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 1 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 2 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 2 に上昇するとともに、その直後に N E X T 選択演出が実行される。次いで、4 回目のルーレット演出では、選択肢 L 3 および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示した演出が実行され、L 3 選択演出が実行されてメータ表示がレベル 3 に上昇するとともに、その直後に発展選択演出が実行される。そして、その後、スーパーリーチが実行される。

10

【 0 3 8 0 】

図 1 2 - 6 (C) に示すように、本例では、擬似連 (4 回) となる場合には、はずれとなる場合には、3 3 % の確率で最終的にメータ表示がレベル 1 まで上昇し (予告連演出パターン P 3 0 1)、3 3 % の確率で最終的にメータ表示がレベル 2 まで上昇し (予告連演出パターン P 3 0 2 ~ P 3 0 6)、3 4 % の確率で最終的にメータ表示がレベル 3 まで上昇する (予告連演出パターン P 3 0 7 ~ P 3 1 4)。一方、大当たりとなる場合には、5 % の確率で最終的にメータ表示がレベル 1 まで上昇し (予告連演出パターン P 3 0 1)、3 5 % の確率で最終的にメータ表示がレベル 2 まで上昇し (予告連演出パターン P 3 0 2 ~ P 3 0 6)、6 0 % の確率で最終的にメータ表示がレベル 3 まで上昇する (予告連演出パターン P 3 0 7 ~ P 3 1 4)。従って、本例では、最終的にメータ表示がレベル 3 まで上昇する場合が大当たりに対する期待度 (信頼度) が最も高く、最終的にメータ表示がレベル 2 まで上昇する場合が次に大当たりに対する期待度 (信頼度) が高く、最終的にメータ表示がレベル 1 までしか上昇しない場合が大当たりに対する期待度 (信頼度) が最も低くなっている。

20

【 0 3 8 1 】

また、本例では、N E X T 選択演出が実行される場合には、ルーレット演出の後に N E X T 選択演出が単独で実行される場合もあるが、ルーレットの演出の後に L 1 選択演出や L 2 選択演出が実行された直後に続けて N E X T 選択演出が実行される場合がある。本例では、図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 に示すように、L 1 選択演出の直後の方が、L 2 選択演出の直後よりも、高い割合で続けて N E X T 選択演出が実行されるように構成されている。また、図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 に示すように、本例では、L 3 選択演出の直後に続けて N E X T 選択演出が実行される場合はないので、L 1 選択演出や L 2 選択演出の直後の方が、L 3 選択演出の直後よりも、高い割合で続けて N E X T 選択演出が実行されるようになっている。従って、本例では、メータ表示の上昇後のレベルが低い選択演出の直後の方が、メータ表示の上昇後のレベルが高い選択演出の直後よりも、続けて N E X T 選択演出が実行される割合が高くなっている。

30

40

【 0 3 8 2 】

また、本例では、最後のルーレット演出が実行される場合には、L 1 選択演出や、L 2 選択演出、L 3 選択演出が実行された直後に続けて発展選択演出が実行されるように構成されている。本例では、図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 に示すように、L 3 選択演出の直後の方が、L 1 選択演出や L 2 選択演出の直後よりも、高い割合で続けて発展選択演出が実行されるように構成されている。また、図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 に示すように、L 2 選択演出の直後の方が、L 1 選択演出の直後よりも、高い割合で続けて発展選択演出が実行されるように構成されている。従って、本例では、メータ表示の上昇後のレベルが高い選択演出の直後の方が、メータ表示の上昇後のレベルが低い選択演出の直後よりも、続けて発展選択演出が実行される割合が高くなっている。

50

【 0 3 8 3 】

なお、本例では、ルーレット演出において、L 1 選択演出や、L 2 選択演出、L 3 選択演出、NEXT 選択演出に対応して、選択肢 L 1 や、選択肢 L 2、選択肢 L 3、選択肢 NEXT を含むルーレット画像を表示した演出が実行されるのであるが、発展選択演出に対応した選択肢を含むルーレット画像を表示してルーレット演出が実行される場合はない。従って、本例では、ルーレット演出を実行した後に単独で発展選択演出が実行される場合はない。

【 0 3 8 4 】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、選択肢「発展」を含むルーレット画像を表示してルーレット演出を実行し、ルーレット演出を実行した後に単独で発展選択演出を実行可能であるように構成してもよい。

10

【 0 3 8 5 】

また、本例では、図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 に示すように、NEXT 選択演出を実行してルーレット演出を実行するごとに、前回実行した選択演出において上昇したレベルよりも高いレベルにメータ表示を変化させる選択演出を実行可能であるように構成し、前回よりも低いレベルにメータ表示が変化する場合がないように構成している。

【 0 3 8 6 】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、低い割合で前回よりも低いレベルにメータ表示が変化する予告連演出パターンがあるように構成してもよい。

【 0 3 8 7 】

また、本例では、最後のルーレット演出が実行される場合には必ず発展選択演出が実行されて、その後、スーパーリーチが実行される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、飾り図柄の変動表示中に擬似連が実行されるだけでスーパーリーチが実行されない変動パターンもあるように構成されている場合には、最後のルーレット演出が実行されるときに L 1 選択演出や、L 2 選択演出、L 3 選択演出が実行されるだけで発展選択演出が実行されない場合があるように構成してもよい。

20

【 0 3 8 8 】

また、例えば、最後のルーレット演出が実行される場合に、発展選択演出だけでなく、他の選択演出（例えば、激熱選択演出）が実行される場合があるように構成してもよい。

【 0 3 8 9 】

また、例えば、スーパーリーチが複数種類（例えば、スーパーリーチ A ~ C）ある場合には、発展選択演出を複数種類（発展選択演出 A ~ C）設けて、いずれの種類のスーパーリーチが実行されるかを示唆するように構成してもよい。例えば、発展選択演出で表示される「発展」の文字表示の態様（例えば、表示色や文字フォント）を異ならせることによって、いずれの種類のスーパーリーチが実行されるかを示唆するように構成してもよい。

30

【 0 3 9 0 】

また、例えば、スーパーリーチが複数種類（例えば、スーパーリーチ A ~ C）ある場合には、メータ表示がいずれのレベルまで上昇したかに応じて、いずれの種類のスーパーリーチが実行されるかに対応するように構成されていてもよい。例えば、予告連演出で最終的にメータ表示がレベル 1 まで上昇した場合にはスーパーリーチ A が実行され、最終的にメータ表示がレベル 2 まで上昇した場合にはスーパーリーチ B が実行され、最終的にメータ表示がレベル 3 まで上昇した場合にはスーパーリーチ C が実行されるように構成してもよい。

40

【 0 3 9 1 】

また、本例では、予告連演出で最終的にメータ表示が必ずレベル 1 ~ 3 のいずれかに上昇する場合を示しているが、メータ表示がレベル 0 のまま変化しない予告連演出パターンがあるように構成してもよい。また、本例では、最後のルーレット演出が実行される場合に必ずメータ表示のレベルが上昇する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、最後のルーレット演出が実行される場合にメータ表示が変化せず発展選択演出のみが実行される予告連演出パターンがあるように構成してもよい。そのように予告連演出パターン

50

の態様として、様々な態様が考えられる。

【0392】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ023 IWS206で決定した予告連演出パターンを、RAM122に設けられた予告連演出パターン記憶領域に記憶する（ステップ023 IWS207）。そして、演出制御用CPU120は、予告連演出を実行することを示す予告連実行フラグをセットし（ステップ023 IWS208）、擬似連／予告連演出設定処理を終了する。

【0393】

以上の処理が実行されることによって、本例では、変動パターンにおいて擬似連が指定されている場合に、予告連実行フラグ（ステップ023 IWS208参照）がセットされた場合には、可変表示開始設定処理のステップ023 IWS104で予告連演出に応じたプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ023 IWS106および可変表示中演出処理のステップ023 IWS305の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に予告連演出が実行される。一方、予告連実行フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理のステップ023 IWS104で擬似連に応じたプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ023 IWS106および可変表示中演出処理のステップ023 IWS305の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に通常の擬似連が実行される。

【0394】

（可変表示中演出処理）

図12-7は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ023 IWS301）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ023 IWS302）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ023 IWS303）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ023 IWS304）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ023 IWS305）。

【0395】

次いで、演出制御用CPU120は、予告連実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ023 IWS306）。予告連実行フラグがセットされていない場合は、ステップ023 IWS321に移行する。予告連実行フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、ルーレット演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ023 IWS307）。なお、ルーレット演出の実行タイミングとなっているか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ023 IWS107でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。

【0396】

ルーレット演出の実行タイミングとなっていれば（ステップ023 IWS307のY）、演出制御用CPU120は、未だメータ表示を表示していなければ（1回目のルーレット演出を開始する場合であれば）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、予告連演出パターンに応じたレベルでメータ表示の表示を開始する制御を行う（ステップ023 IWS308）。この場合、例えば、予告連演出パターン記憶領域に記憶されている予告連演出パターンが予告連演出パターンP12、P202、P206、P302、P307である場合には、画像表示装置5においてレベル1の状態ではメータ表示の表示を開始する制御を行う。また、例えば、予告連演出パターン記憶領域に記憶されている予告連演出パターンが予告連演出パターンP207、P308である場合には、画像表示装置5においてレベル2の状態ではメータ表示の表示を開始する制御を行う。また、例えば、予告連演出パターン記憶領域に記憶されている予告連演出パターンがその他の予告連演出パターンである場合には、画像表示装置5においてレベル0の状態ではメータ表示の表示を開

10

20

30

40

50

始する制御を行う（図 12 - 5 および図 12 - 6 参照）。

【 0 3 9 7 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、予告連演出パターンおよび何回目のルーレット演出であるかに応じたルーレット演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ 0 2 3 I W S 3 0 9）。そして、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 0）。この場合、一例として、予告連演出パターン記憶領域に記憶されている予告連演出パターンが予告連演出パターン P 3 1 3 である場合を考えると、1 回目のルーレット演出を実行する場合であれば、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示してルーレット演出を実行するためのプロセスデータに切り替え、2 回目または 3 回目のルーレット演出を実行する場合であれば、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示してルーレット演出を実行するためのプロセスデータに切り替え、4 回目のルーレット演出を実行する場合であれば、選択肢 L 3 および選択肢 N E X T を含むルーレット画像を表示してルーレット演出を実行するためのプロセスデータに切り替える（図 12 - 6 参照）。そして、ステップ 0 2 3 I W S 3 2 1 に移行する。

10

【 0 3 9 8 】

ルーレット演出の実行タイミングとなっていなければ（ステップ 0 2 3 I W S 3 0 7 の N）、演出制御用 CPU 120 は、選択演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 1）。なお、選択演出の実行タイミングとなっているか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ 0 2 3 I W S 1 0 7 でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。

20

【 0 3 9 9 】

選択演出の実行タイミングとなっていれば（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 1 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、予告連演出パターンおよび何回目のルーレット演出後の選択演出であるかに応じたルーレット演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 2）。そして、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 3）。この場合、一例として、予告連演出パターン記憶領域に記憶されている予告連演出パターンが予告連演出パターン P 3 1 3 である場合を考えると、1 回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であれば、L 1 選択演出および N E X T 選択演出を実行するためのプロセスデータに切り替え、2 回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であれば、N E X T 選択演出のみを実行するためのプロセスデータに切り替え、3 回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であれば、L 2 選択演出および N E X T 選択演出を実行するためのプロセスデータに切り替え、4 回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であれば、L 3 選択演出および発展選択演出を実行するためのプロセスデータに切り替える（図 12 - 6 参照）。

30

【 0 4 0 0 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示されているメータ表示のレベルの変更タイミングであるか否かを確認する（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 4）。メータ表示のレベルの変更タイミングであれば、演出制御用 CPU 120 は、予告連演出パターンおよび何回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であるかに応じて、画像表示装置 5 に表示されているメータ表示のレベルを更新する制御を行う（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 5）。この場合、一例として、予告連演出パターン記憶領域に記憶されている予告連演出パターンが予告連演出パターン P 3 1 3 である場合を考えると、1 回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であれば、メータ表示をレベル 0 からレベル 1 に変更するタイミングであると判定し、画像表示装置 5 に表示されているメータ表示のレベルをレベル 1 に上昇表示させる制御を行う。また、3 回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であれば、メータ表示をレベル 1 からレベル 2 に変更するタイミングであると判定し、画像表示装置 5 に表示されているメータ表示のレベルをレベル 2 に上昇表示させる制御を行う。また、4 回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であれば、メータ表示をレベル 2 からレベル 3 に変更するタイミングであると判定し、画像表示装置

40

50

5 に表示されているメータ表示のレベルをレベル 3 に上昇表示させる制御を行う。一方、2 回目のルーレット演出後の選択演出を実行する場合であれば、メータ表示のレベルを変更するタイミングではないと判定し、ステップ 0 2 3 I W S 3 1 5 の処理は実行しない（図 1 2 - 6 参照）。そして、ステップ 0 2 3 I W S 3 2 1 に移行する。

【 0 4 0 1 】

選択演出の実行タイミングとなっていなければ（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 1 の N）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告連演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 6）。なお、予告連演出の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ 0 2 3 I W S 1 0 7 でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。

10

【 0 4 0 2 】

予告連演出の終了タイミングとなっていれば（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 6 の Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ用のプロセスデータに切り替える（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 7）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 8）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 に表示されているメータ表示を消去する制御を行う（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 9）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告連実行フラグをリセットする（ステップ 0 2 3 I W S 3 2 0）。そして、ステップ 0 2 3 I W S 3 2 1 に移行する。

【 0 4 0 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ 0 2 3 I W S 3 2 1）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新し（ステップ 0 2 3 I W S 3 2 2）、可変表示中演出処理を終了する。

20

【 0 4 0 4 】

（予告連演出の演出例）

次に、予告連演出の演出態様について説明する。図 1 2 - 8 ~ 図 1 2 - 1 2 は、予告連演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図 1 2 - 8 ~ 図 1 2 - 1 2 において、（ A ）（ B ）（ C ）・・・の順に表示画面が遷移する。

【 0 4 0 5 】

本例では、図 1 2 - 8（ A ）に示すように、新たな変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置 5 において、左中右の飾り図柄の変動表示を開始したものとする。また、本例では、擬似連（ 4 回）およびスーパーリーチを実行する変動パターン（変動パターン P A 7 , P B 7）を指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、擬似連 / 予告連演出設定処理において演出種別を予告連に決定するとともに、予告連演出パターンとして予告連演出パターン P 3 1 3 を決定したものとする。

30

【 0 4 0 6 】

次いで、図 1 2 - 8（ B ）に示すように、画像表示装置 5 において、左および右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「 7 」）が停止表示され、リーチ状態に移行する。次いで、予告連演出の 1 回目のルーレット演出の実行タイミングとなると、図 1 2 - 8（ C ）に示すように、画像表示装置 5 において、レベル 0 の状態でメータ表示 0 2 3 I W 1 1 の表示が開始される（ステップ 0 2 3 I W S 3 0 8 参照）。また、図 1 2 - 8（ C ）に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもとづいて、選択肢 L 1、選択肢 L 2、および選択肢 N E X T を含むルーレット画像 0 2 3 I W 1 2 が表示され、ルーレット演出が開始される（ステップ 0 2 3 I W S 3 0 9 参照）。なお、本例では、1 回目のルーレット演出が開始され、予告連演出が開始されると、図 1 2 - 8（ C ）に示すように、飾り図柄の変動表示は、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部に縮小表示される。

40

【 0 4 0 7 】

次いで、図 1 2 - 8（ D ）に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもとづいて、1 回目のルーレット演出では、選択肢 L 1 にボールが入って選択肢 L 1 が選択されたかのような演出が実行され、図 1 2 - 9（ E ）に示すように、選択肢 L 1 が選択さ

50

れたことを報知する画像 0 2 3 I W 1 3 が表示され L 1 選択演出が実行される（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 2 参照）。また、図 1 2 - 9（E）に示すように、メータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルがレベル 1 に上昇表示される（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 5 参照）。また、L 1 選択演出を実行すると、その直後に、図 1 2 - 9（F）に示すように、予告連演出が継続することを報知する画像 0 2 3 I W 1 4（本例では、「NEXT」の文字表示を含む画像）が表示され NEXT 選択演出が実行される（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 2 参照）。

【0 4 0 8】

次いで、予告連演出の 2 回目のルーレット演出の実行タイミングとなると、図 1 2 - 9（G）に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもとづいて、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 NEXT を含むルーレット画像 0 2 3 I W 1 5 が表示され、ルーレット演出が開始される（ステップ 0 2 3 I W S 3 0 9 参照）。なお、1 回目のルーレット演出の実行により既にメータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルがレベル 1 に変化していることから、図 1 2 - 9（G）に示すように、2 回目のルーレット演出では、選択肢の組み合わせが選択肢 L 1 および選択肢 L 2 に代えて選択肢 L 2 および選択肢 L 3（さらに、選択肢 NEXT）に変化している。

【0 4 0 9】

次いで、図 1 2 - 9（H）に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもとづいて、2 回目のルーレット演出では、選択肢 NEXT にボールが入って選択肢 NEXT が選択されたかのような演出が実行され、図 1 2 - 1 0（I）に示すように、選択肢 NEXT が選択されたことを報知する画像 0 2 3 I W 1 6 が表示され NEXT 選択演出が実行される（ステップ 0 2 3 I W S 3 1 2 参照）。なお、この場合、単独で NEXT 選択演出が実行されるだけであるから、図 1 2 - 1 0（I）に示すように、メータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルは変化しない。

【0 4 1 0】

なお、本例では、NEXT 選択演出が実行される場合には、図 1 2 - 9（E），（F）に示すように L 1 選択演出など他の選択演出の直後に NEXT 選択演出が実行される場合と、図 1 2 - 1 0（I）に示すように単独で NEXT 選択演出が実行される場合とがあるのであるが、他の選択演出の直後に実行される NEXT 選択演出と単独で実行される NEXT 選択演出とでは演出態様が異なっている。本例では、他の選択演出の直後に NEXT 選択演出が実行される場合には、図 1 2 - 9（F）に示すように、例えば、「NEXT」の文字表示の周囲のエフェクト画像の表示色が白色で表示されるのに対して、単独で NEXT 選択演出が実行される場合には、図 1 2 - 1 0（I）に示すように、例えば、「NEXT」の文字表示の周囲のエフェクト画像の表示色が赤色で表示される。なお、表示色を異ならせる態様にかぎらず、例えば、NEXT 選択演出で表示される画像の形状を異ならせたり表示サイズを異ならせたりしてもよい。また、例えば、NEXT 選択演出が実行される際に出力する演出音を異ならせるように構成したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0 4 1 1】

また、本例では、他の選択演出の直後に NEXT 選択演出が実行される場合における他の選択演出の演出期間と NEXT 選択演出の演出期間との合計の演出期間と、単独で NEXT 選択演出が実行される演出期間とは同じ期間であるように構成されている。この場合、例えば、他の選択演出の直後に NEXT 選択演出が実行される場合の報知画像 0 2 3 I W 1 4 の表示時間を、単独で NEXT 選択演出が実行される場合の報知画像 0 2 3 I W 1 6 の表示時間よりも短くすることにより、トータルの演出期間が同じ期間となるように構成すればよい。

【0 4 1 2】

次いで、予告連演出の 3 回目のルーレット演出の実行タイミングとなると、図 1 2 - 1 0（J）に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもとづいて、選択肢 L 2、選択肢 L 3、および選択肢 NEXT を含むルーレット画像 0 2 3 I W 1 5 が表示され、ルーレット演出が開始される（ステップ 0 2 3 I W S 3 0 9 参照）。

【0413】

次いで、図12-10(K)に示すように、予告連演出パターンP313であることに
もつづいて、3回目のルーレット演出では、選択肢L2にボールが入って選択肢L2が選
択されたかのような演出が実行され、図12-10(L)に示すように、選択肢L2が選
択されたことを報知する画像023IW17が表示されL2選択演出が実行される(ステ
ップ023IWS312参照)。また、図12-10(L)に示すように、メータ表示0
23IW11のレベルがレベル2に上昇表示される(ステップ023IWS315参照)
。また、L2選択演出を実行すると、その直後に、図12-11(M)に示すように、予
告連演出が継続することを報知する画像023IW14(本例では、「NEXT」の文字
表示を含む画像)が表示されNEXT選択演出が実行される(ステップ023IWS31
2参照)。

10

【0414】

次いで、予告連演出の4回目のルーレット演出の実行タイミングとなると、図12-1
1(N)に示すように、予告連演出パターンP313であることにもつづいて、選択肢L
3および選択肢NEXTを含むルーレット画像023IW18が表示され、ルーレット演
出が開始される(ステップ023IWS309参照)。なお、3回目のルーレット演出の
実行により既にメータ表示023IW11のレベルがレベル2に変化していることから、
図12-11(N)に示すように、4回目のルーレット演出では、選択肢の組み合わせが
選択肢L2および選択肢L3に代えて選択肢L3のみ(さらに、選択肢NEXT)に変化
している。

20

【0415】

次いで、図12-11(O)に示すように、予告連演出パターンP313であることに
もつづいて、4回目のルーレット演出では、選択肢L3にボールが入って選択肢L3が選
択されたかのような演出が実行され、図12-11(P)に示すように、選択肢L3が選
択されたことを報知する画像023IW19が表示されL3選択演出が実行される(ステ
ップ023IWS312参照)。また、図12-11(P)に示すように、メータ表示0
23IW11のレベルがレベル3に上昇表示される(ステップ023IWS315参照)
。また、L3選択演出を実行すると、その直後に、図12-12(Q)に示すように、ス
ーパーリーチに発展することを報知する画像023IW20(本例では、「発展」の文字
表示を含む画像)が表示され発展選択演出が実行される(ステップ023IWS312参
照)。

30

【0416】

そして、予告連演出の終了タイミングとなり、スーパーリーチへの発展タイミン
グとなると、図12-12(R)に示すように、所定のキャラクタ画像023IW21が表示さ
れるとともに「スーパーリーチ突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチが開
始される(ステップ023IWS317参照)。また、メータ表示023IW11が消去
され、予告連演出は終了される(ステップ023IWS319, S320参照)。

【0417】

なお、本例では、図12-8~図12-12に示すように、ルーレット演出におけるル
ーレット画像023IW12, 15, 18内に選択肢として表示される「L1」や「L2
」、「L3」、「NEXT」などの表示と、各選択演出における各報知画像023IW1
3, 14, 16, 17, 19内に表示される「L1」や「L2」、「L3」、「NEXT
」などの表示とは、サイズが異なるだけで同じ態様で表示される場合を示しているが、そ
のような態様にかぎられない。例えば、全く同じ態様で「L1」や「L2」、「L3」、
「NEXT」などを表示してもよいし、異なる表示色や文字フォントで「L1」や「L2
」、「L3」、「NEXT」などを表示してもよい。

40

【0418】

また、本例では、飾り図柄の変動表示ごとに個別に、予告連演出を開始するタイミン
グでメータ表示023IW11の表示を開始し、予告連演出を終了するタイミングでメータ
表示023IW11の表示を終了する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。

50

例えば、複数の変動表示わたりメータ表示 0 2 3 I W 1 1 を継続して表示するように構成してもよい。また、この場合、例えば、変動表示ごとにメータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルを 0 にリセットしてから予告連演出を実行するのではなく、前回の変動表示で実行された予告連演出で変化したレベルを引き継いでメータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルを表示するように構成してもよい。

【 0 4 1 9 】

また、本例では、ルーレット演出を実行すると無条件に L 1 選択演出や L 2 選択演出、L 3 選択演出が実行されてメータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルが変化する場合は示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ルーレット演出を実行する際にスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B などの操作手段からの操作があったことを条件として L 1 選択演出や L 2 選択演出、L 3 選択演出が実行されてメータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルが変化するように構成してもよい。また、この場合、操作有効期間内に操作手段からの操作がなかった場合には、例えば、操作有効期間が経過したタイミングで強制的にメータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルを変化させるように構成してもよい。また、操作有効期間内に操作手段からの操作がなかった場合に、例えば、予告連演出を終了するタイミングで強制的にメータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベルを最終レベルまで変化させるように構成してもよい。

【 0 4 2 0 】

また、本例では、図 1 2 - 8 ~ 図 1 2 - 1 2 に示すように、予告連演出において L 1 選択演出や L 2 選択演出、L 3 選択演出が実行される場合には、L 1 選択演出や L 2 選択演出、L 3 選択演出の直後に N E X T 選択演出が実行される場合であっても、L 1 選択演出や L 2 選択演出、L 3 選択演出の直後に発展選択演出が実行される場合であっても、報知画像中の文字表示が「L 1」、「L 2」または「L 3」のいずれであるかが異なるだけで同様の演出態様により L 1 選択演出や L 2 選択演出、L 3 選択演出が実行される（図 1 2 - 9 (E)、図 1 2 - 1 0 (L)、図 1 2 - 1 1 (P) 参照）。

【 0 4 2 1 】

(変形例)

なお、本特徴部 0 2 3 I W では、予告連演出において、選択演出として、L 1 選択演出、L 2 選択演出、L 3 選択演出、N E X T 選択演出、および発展選択演出を実行可能である場合は示しているが、そのような態様にかぎらず、他の選択演出を実行可能に構成してもよい。図 1 2 - 1 3 は、予告連演出の演出態様の変形例を説明するための説明図である。図 1 2 - 1 3 に示す例では、予告連演出において、図 1 2 - 1 3 (A) に示すように、「チャンス」などの文字表示を含む報知画像 0 2 3 I W 2 2 を表示してチャンス選択演出を実行可能に構成されている。また、チャンス選択演出を実行すると、その直後に、図 1 2 - 1 3 (B) に示すように、N E X T 選択演出が実行され、その後、さらなるルーレット演出を実行して保留連演出を継続することが可能である。

【 0 4 2 2 】

なお、図 1 2 - 1 3 に示す変形例において、チャンス選択演出は、大当たりとなるか否かや、スーパーリーチが実行されるか否か、メータ表示のレベルが変化するか否かなどとは関係なく無条件に実行可能な演出である。従って、図 1 2 - 1 3 に示す変形例では、信頼度などとは関係なく、単にチャンス選択演出の直後に N E X T 選択演出が実行される。なお、そのような態様にかぎらず、チャンス選択演出と N E X T 選択演出とを同時に並行して実行するように構成してもよい。

【 0 4 2 3 】

また、図 1 2 - 1 3 に示す変形例では、チャンス選択演出を予告連演出に含まれる演出として実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、擬似連の有無や予告連演出とは関係なく、図 1 2 - 1 3 (A) と同様の態様により「チャンス」などの文字表示を含む画像を表示するチャンス演出を実行可能に構成してもよい。このように構成する場合であっても、チャンス演出の実行直後に、図 1 2 - 1 3 (B) と同様の態様により「N E X T」などの文字表示を含む画像を表示する N E X T 演出を実行可能に構

成すればよい。

【 0 4 2 4 】

また、擬似連や予告連演出とは関係なく、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B などの操作手段からの連続操作に応じて連続して実行する演出に、上記のようなチャンス演出や N E X T 演出を実行する構成を適用してもよい。そのように何回も連続して演出を実行するように構成する場合に適用すれば、大当り信頼度やリーチ信頼度に関係なくチャンス演出を実行することによって容易に演出の間をもたせることができる。また、大当り信頼度やリーチ信頼度を考慮することなく連続した演出を実行できるので、連続した演出を実行する場合の設定を容易化することができる。

【 0 4 2 5 】

以上に説明したように、本特徴部 0 2 3 I W によれば、段階的に演出態様が変化可能な特定表示（例えば、メータ表示 0 2 3 I W 1 1）を表示可能であり、所定期間において実行可能な特定演出（例えば、予告連演出）を実行可能である。また、特定演出において、少なくとも、特定表示の演出態様を変化させる第 1 特別演出（例えば、図 1 2 - 9（E）に示す L 1 選択演出、図 1 2 - 1 0（L）に示す L 2 選択演出、図 1 2 - 1 1（P）に示す L 3 選択演出）と、特定演出が継続することを示唆する第 2 特別演出（例えば、図 1 2 - 9（F）、図 1 2 - 1 0（I）および図 1 2 - 1 1（M）に示す N E X T 選択演出）とを含む複数種類の特別演出を実行可能であり、第 1 特別演出を実行するときに第 2 特別演出を実行可能である（図 1 2 - 9（E）、（F）、図 1 2 - 1 0（L）および図 1 2 - 1 1（M）参照）。また、第 1 特別演出において特定表示の演出態様を第 1 段階に変化させる場合と比較して、第 1 特別演出において特定表示の演出態様を第 1 段階よりも段階が低い第 2 段階に変化させる場合に高い割合により第 2 特別演出を実行する（図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 参照）。そのため、第 1 特別演出において特定表示の演出態様を段階が低い第 2 段階に変化させる場合に、第 1 特別演出に加えて第 2 特別演出が実行されやすいので、段階が低い第 2 段階に変化させる場合であっても安心感を与えることができ、特定演出を実行する場合の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 4 2 6 】

なお、本例において、「特定演出」とは、所定期間において実行可能な演出であり、所定の演出を所定回数繰り返す演出である。本例では、特定演出（具体的には、予告連演出）は、繰り返し実行される示唆演出（本例では、ルーレット演出）を含むとともに、示唆演出ごとに実行される各特別演出（本例では、選択演出）や、特定表示の演出態様（本例では、メータ表示 0 2 3 I W 1 1 のレベル）を変化させる表示も含む概念である。

【 0 4 2 7 】

また、本例では、「第 1 特別演出を実行するときに第 2 特別演出を実行する」場合として、ルーレット演出を実行した後に、L 1 選択演出や L 2 選択演出の直後に N E X T 選択演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ルーレット演出を実行した後に、L 1 選択演出や L 2 選択演出と同時に並行して N E X T 選択演出を実行するように構成してもよい。

【 0 4 2 8 】

また、本例では、「特定表示」としてメータ表示 0 2 3 I W 1 1 を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定演出として、アクティブ表示や保留表示、キャラクタ表示、アイテム表示などを表示し、予告連演出の進行に従って、アクティブ表示や保留表示、キャラクタ表示、アイテム表示の表示色や形状、サイズなどが変化するように構成してもよい。

【 0 4 2 9 】

また、本特徴部 0 2 3 I W によれば、特定演出において、複数種類の特別演出のうちのいずれの特別演出を実行するかを示唆する示唆演出（例えば、図 1 2 - 8（C）、（D）、図 1 2 - 9（G）、（H）、図 1 2 - 1 0（J）、（K）、および図 1 2 - 1 1（N）、（O）に示すルーレット演出）を実行可能である。そのため、特定演出を実行する場合の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0430】

なお、本例において、「示唆演出」とは、具体的には、予告連演出のうちのルーレット演出の部分の指している。なお、本例で示したものにすぎらず、例えば、「示唆演出」として、ダーツを模した画像を表示していずれかの選択肢に矢が刺さるような演出を実行したりしてもよく、何らかの形式で、複数種類の特別演出のうちのいずれの特別演出を実行するかを示唆する演出となっているものであればよい。

【0431】

また、本特徴部023IWによれば、特別演出として、特定演出が終了することを示唆する第3特別演出（例えば、図12-12（Q）に示す発展選択演出）を実行可能である。また、示唆演出として、第1特別演出と第2特別演出とのいずれの特別演出を実行するかを示唆する演出を実行するとともに、示唆演出において、第3特別演出の実行を示唆しない（例えば、図12-8（C）、（D）、図12-9（G）、（H）、図12-10（J）、（K）、および図12-11（N）、（O）に示すように、ルーレット演出において、発展選択演出に対応した選択肢を含むルーレット画像が表示される場合はない）。そのため、特定演出において第3特別演出が実行されることによる興趣の低下を抑制することができる。

10

【0432】

また、図12-13に示す変形例によれば、特別演出として、特定演出が終了することを示唆する第3特別演出（例えば、図12-12（Q）に示す発展選択演出）を実行可能である。また、第1特別演出、第2特別演出、および第3特別演出とは演出態様が異なる第4特別演出（例えば、図12-13（A）に示すチャンス選択演出）を実行可能であり、第4特別演出を実行するときに必ず第2特別演出を実行する（図12-13（B）参照）。そのため、特定演出を実行する場合の興趣を向上させることができる。

20

【0433】

また、本特徴部023IWによれば、特定演出において、第2特別演出を実行するごとに、高い割合により、前回実行した第1特別演出において変化させた特定表示の演出態様よりも高い段階に特定表示の演出態様を変化させる第1特別演出を実行する（例えば、図12-5および図12-6に示すように、NEXT選択演出を実行してルーレット演出を実行するごとに、前回実行した選択演出において上昇したレベルよりも高いレベルにメータ表示を変化させる選択演出を実行可能であるように構成し、前回よりも低いレベルにメータ表示が変化する場合がない）。そのため、特定演出において第2特別演出が実行されるごとに遊技者の期待感を高めることができる。

30

【0434】

また、本特徴部023IWによれば、段階的に演出態様が変化可能な特定表示（例えば、メータ表示023IW11）を表示可能であり、所定期間において実行可能な特定演出（例えば、予告連演出）を実行可能である。また、特定演出において、少なくとも、特定表示の演出態様を変化させる第1特別演出（例えば、図12-9（E）に示すL1選択演出、図12-10（L）に示すL2選択演出、図12-11（P）に示すL3選択演出）と、特定演出が継続することを示唆する第2特別演出（例えば、図12-9（F）、図12-10（I）および図12-11（M）に示すNEXT選択演出）と、特定演出が終了することを示唆する第3特別演出（例えば、図12-12（Q）に示す発展選択演出）とを含む複数種類の特別演出を実行可能であり、第1特別演出を実行するときに第2特別演出または第3特別演出を実行可能である（図12-9（E）、（F）、図12-10（L）および図12-11（M）、図12-11（P）および図12-12（Q）参照）。また、第1特別演出において特定表示の演出態様を第1段階に変化させる場合に、第1特別演出において特定表示の演出態様を第1段階よりも段階が低い第2段階に変化させる場合と比較して高い割合により第3特別演出を実行する（図12-5および図12-6参照）。そのため、特定演出を実行する場合の興趣の低下を抑制することができる。

40

【0435】

また、第1特別演出において特定表示の演出態様を段階が高い第1段階に変化させる場

50

合に、第 1 特別演出に加えて終了を示唆する第 3 特別演出が実行されやすいので、逆に段階が低い第 2 段階に変化させる場合であっても期待感を持続させることができる。

【 0 4 3 6 】

また、本例では、「第 1 特別演出を実行するときに第 3 特別演出を実行する」場合として、ルーレット演出を実行した後に、L 1 選択演出や L 2 選択演出、L 3 選択演出の直後に発展選択演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ルーレット演出を実行した後に、L 1 選択演出や L 2 選択演出、L 3 選択演出と同時に並行して発展選択演出を実行するように構成してもよい。

【 0 4 3 7 】

また、本特徴部 0 2 3 I W によれば、段階的に演出態様が変化可能な特定表示（例えば、メータ表示 0 2 3 I W 1 1）を表示可能であり、所定期間において実行可能な特定演出（例えば、予告連演出）を実行可能である。また、特定演出において、少なくとも、特定表示の演出態様を変化させる第 1 特別演出（例えば、図 1 2 - 9（E）に示す L 1 選択演出、図 1 2 - 1 0（L）に示す L 2 選択演出、図 1 2 - 1 1（P）に示す L 3 選択演出）と、特定演出が継続することを示唆する第 2 特別演出（例えば、図 1 2 - 9（F）、図 1 2 - 1 0（I）および図 1 2 - 1 1（M）に示す N E X T 選択演出）と、特定演出が終了することを示唆する第 3 特別演出（例えば、図 1 2 - 1 2（Q）に示す発展選択演出）とを含む複数種類の特別演出を実行可能であり、第 1 特別演出を実行するときに第 2 特別演出または第 3 特別演出を実行可能である（図 1 2 - 9（E）、（F）、図 1 2 - 1 0（L）および図 1 2 - 1 1（M）、図 1 2 - 1 1（P）および図 1 2 - 1 2（Q）参照）。また、第 2 特別演出または第 3 特別演出のうちのいずれの特別演出を実行する場合であっても、同様の演出態様により第 1 特別演出を実行可能である（図 1 2 - 9（E）、（F）、図 1 2 - 1 0（L）および図 1 2 - 1 1（M）、図 1 2 - 1 1（P）および図 1 2 - 1 2（Q）参照）。また、第 1 特別演出において特定表示の演出態様をいずれの段階に変化させるかに応じて、異なる割合により第 2 特別演出または第 3 特別演出を実行する（図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 参照）。そのため、特定演出を実行する場合の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 4 3 8 】

また、第 2 特別演出または第 3 特別演出のうちのいずれの特別演出を実行する場合であっても、同様の演出態様により第 1 特別演出を実行可能であるので、第 1 特別演出を実行するときに特定表示の演出態様が変化することに対してのみ注目させることができるとともに、変化後の特定表示の演出態様に注目させることができる。

【 0 4 3 9 】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部 0 6 9 A K に関する各構成は、特徴部 0 2 3 I W といった他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部 0 6 9 A K における所定演出として、特徴部 0 2 3 I W における特定演出を実行してもよい。また、特徴部 0 6 9 A K における所定演出とは異なる演出として、特徴部 0 2 3 I W における特定演出を実行してもよい。

【 符号の説明 】

【 0 4 4 0 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板

10

20

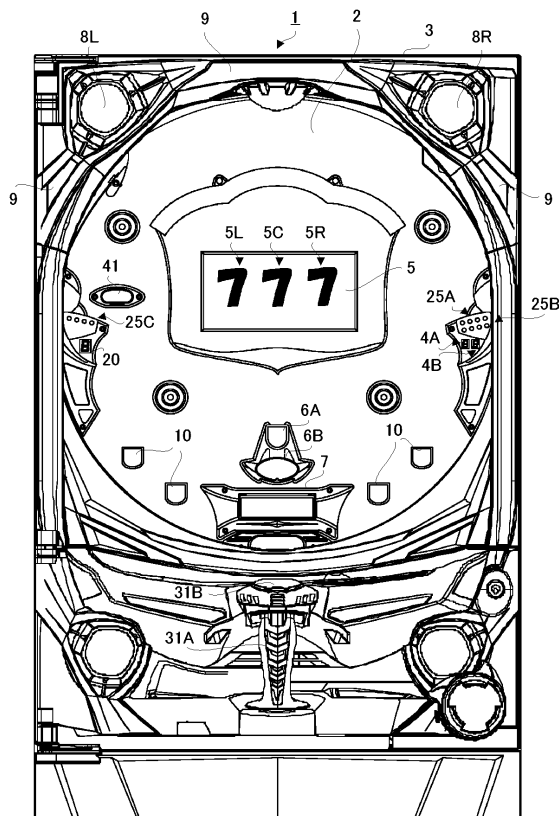
30

40

【図面】

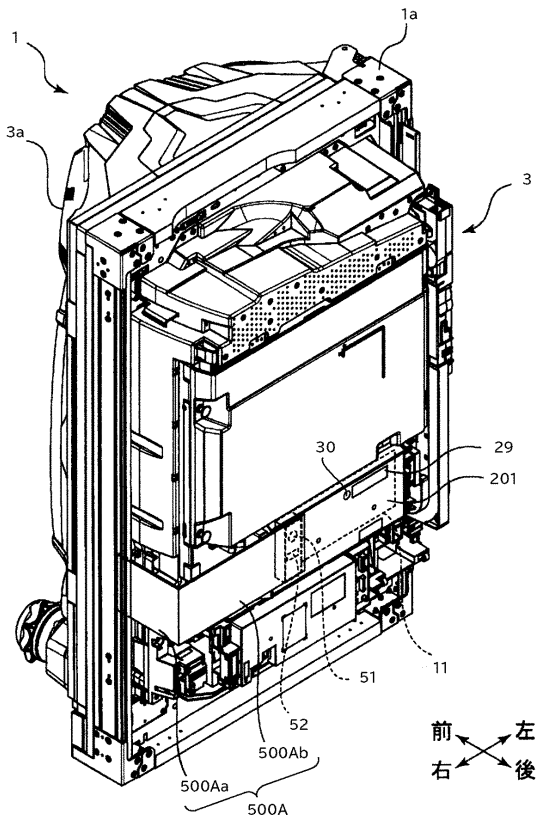
【図 1】

【図 1】



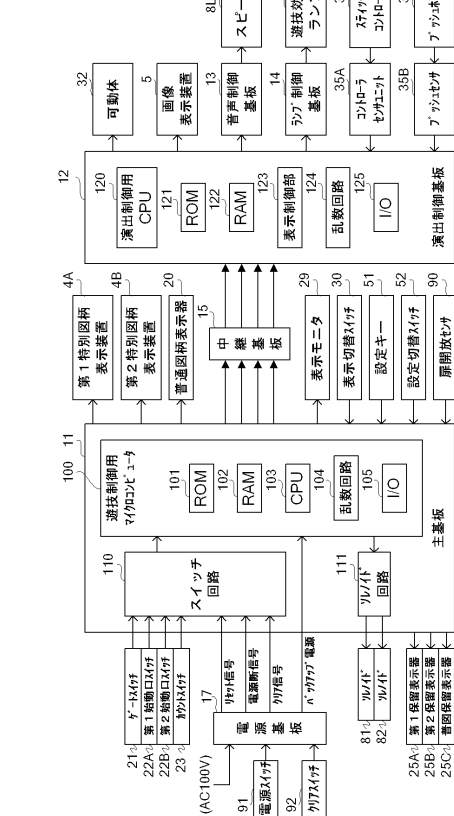
【図 2】

【図 2】



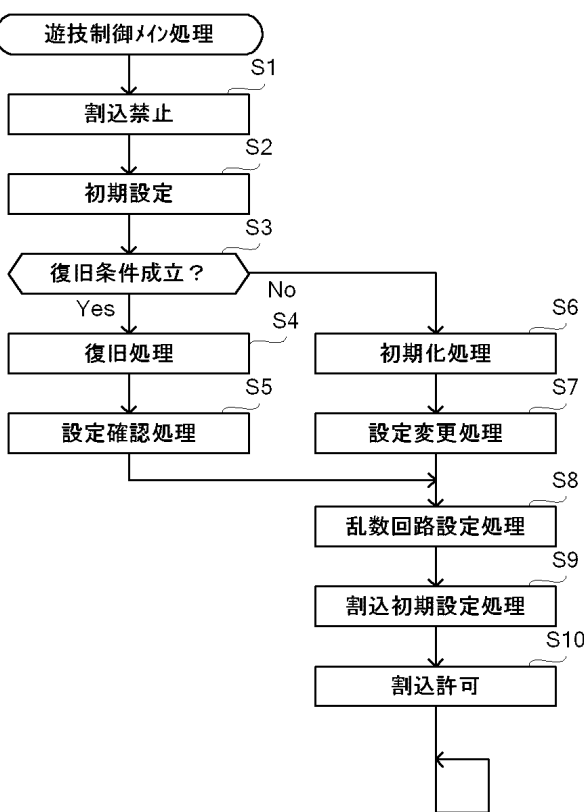
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

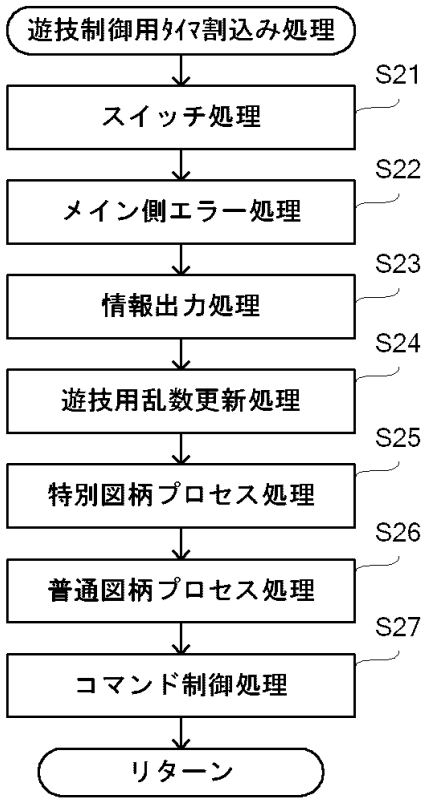
30

40

50

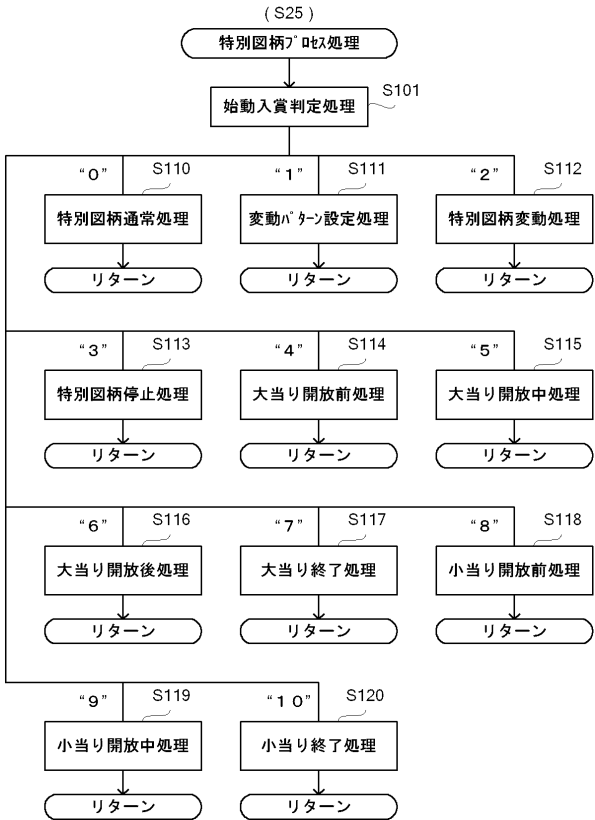
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

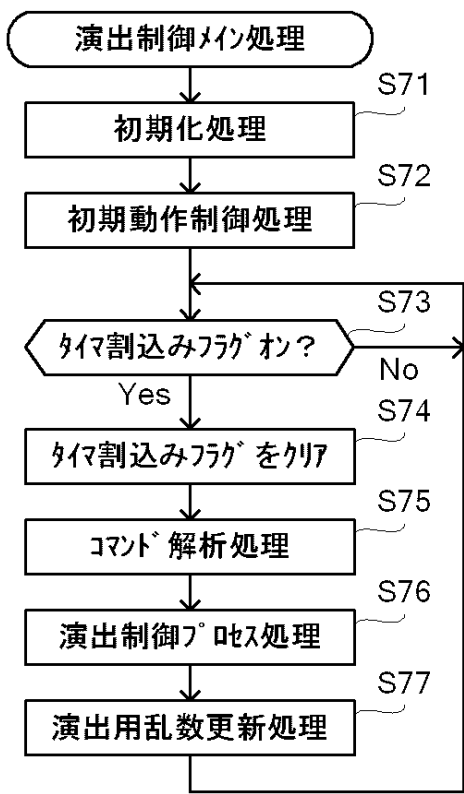
遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当たり	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当たり	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確率状態	大当たり	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当たり	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当たり	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当たり	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確率状態	大当たり	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当たり	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】



(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

10

20

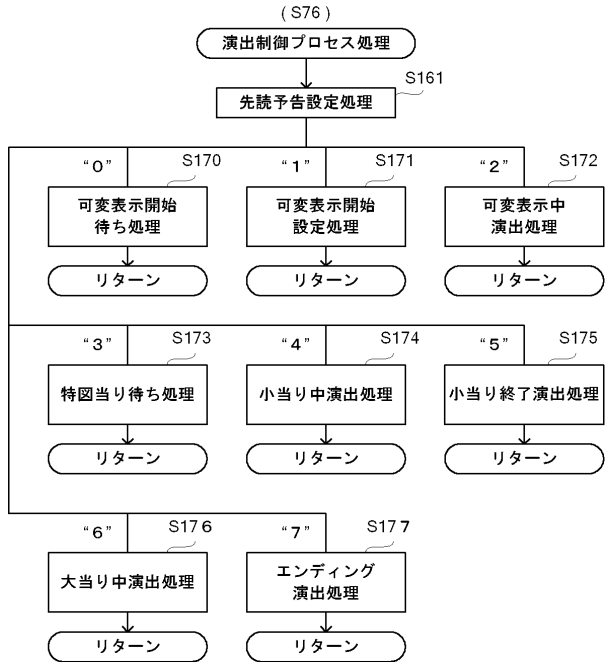
30

40

50

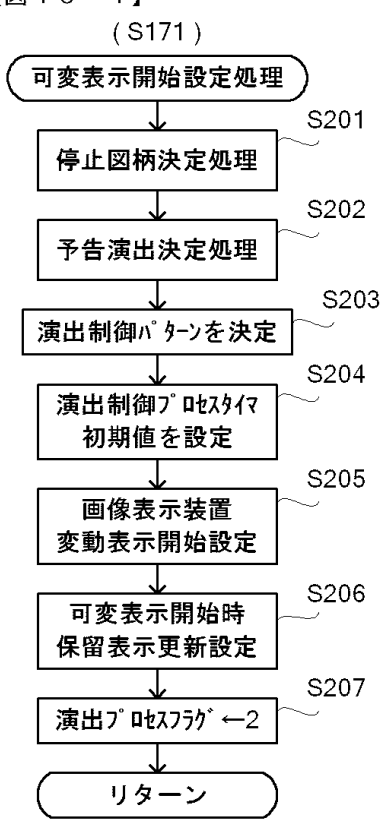
【図 9】

【図 9】



【図 10 - 1】

【図 10 - 1】

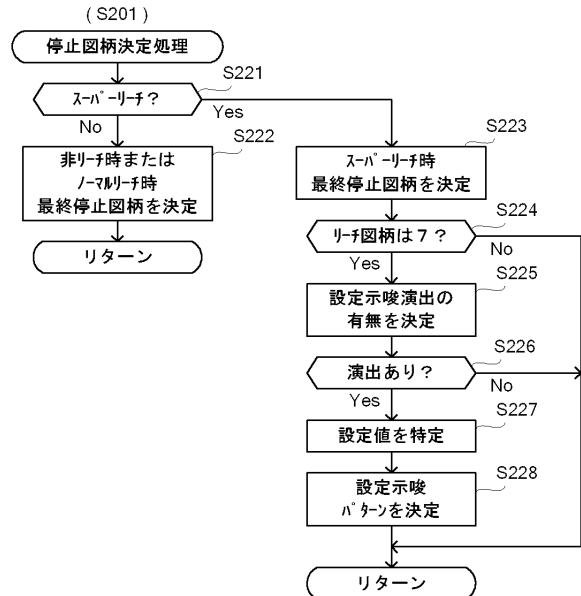


10

20

【図 10 - 2】

【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

【図 10 - 3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当り	演出なし	40
	演出あり	60

30

40

50

【図10-4】

【図10-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

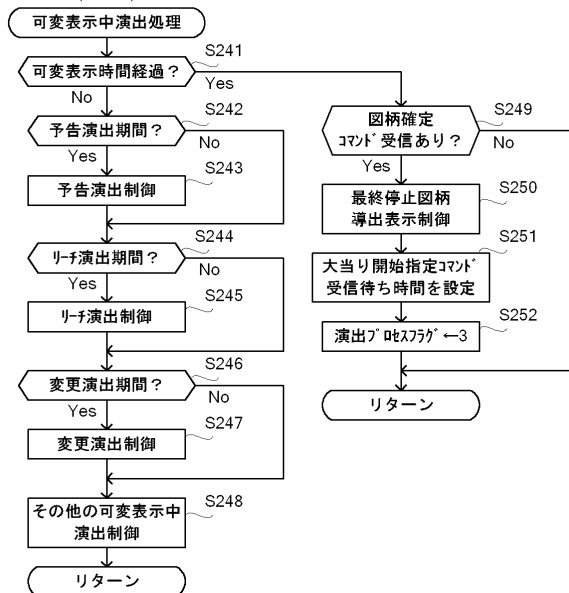
TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図10-5】

【図10-5】

(S172)

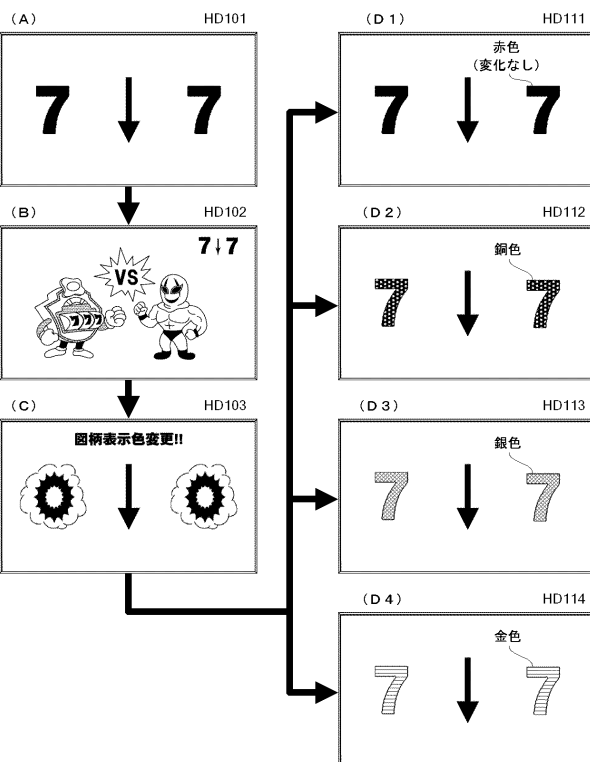


10

20

【図10-6】

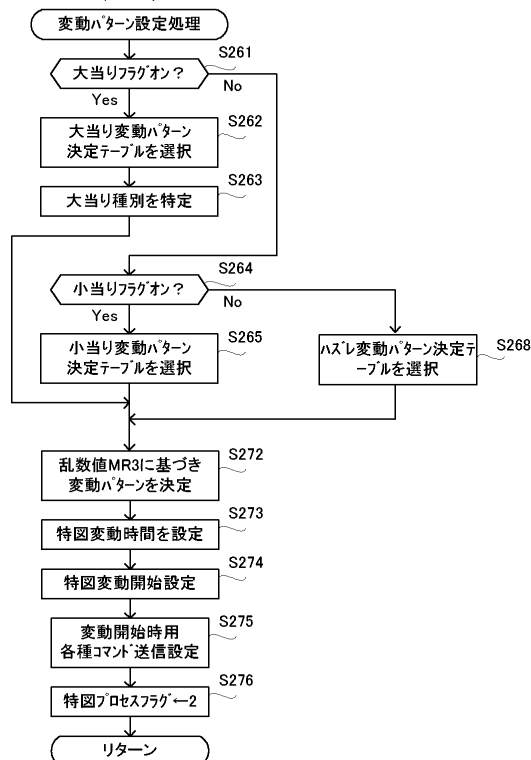
【図10-6】



【図11-1】

【図11-1】

(S111)



30

40

50

【図 1 1 - 2】

【図11-2】

変動ハターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ハマリリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スハ→リチC (ハズレ)
PB2-2	50000	スハ→リチB (ハズレ)
PB2-3	70000	スハ→リチA (ハズレ)
PA4-1	25000	ハマリリチ(大当り)
PB4-1	50000	スハ→リチC(大当り)
PB4-2	65000	スハ→リチB(大当り)
PB4-3	70000	スハ→リチA(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	疑似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)

【図 1 1 - 3】

【図11-3】

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル 132A

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1~19	PA4-1
	20~70	PB4-1
	71~140	PB4-2
	141~251	PB4-3
確変	1~9	PA4-1
	10~65	PB4-1
	66~137	PB4-2
	138~251	PB4-3
突確	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル 132B

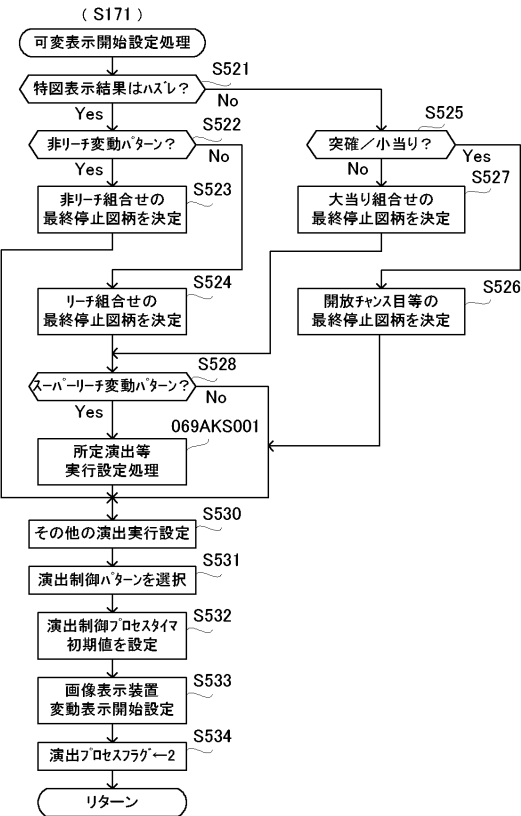
決定値(MR3)	変動ハターン
1~136	PC1-1
137~160	PC1-2
161~251	PC1-3

(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル 132C

遊技状態	決定値(MR3)	変動ハターン
通常状態	1~100	PA1-1
	101~172	PA1-2
	173~200	PA2-1
	201~221	PB2-1
	222~239	PB2-2
	240~251	PB2-3
確変状態時短状態	1~195	PA1-2
	196~227	PA2-1
	228~240	PB2-1
	241~248	PB2-2
	249~251	PB2-3

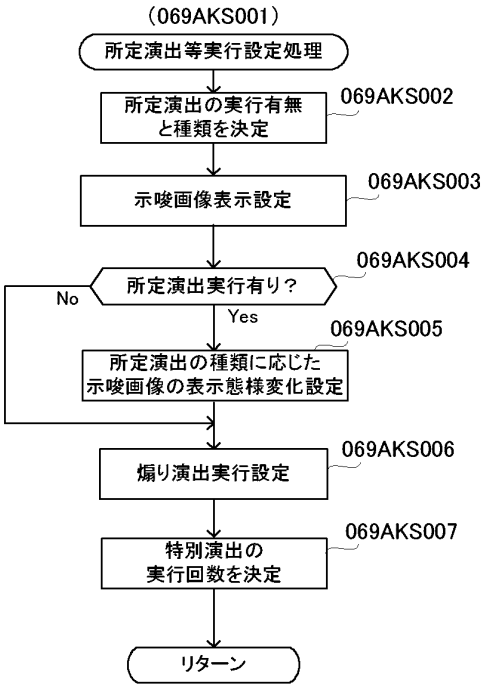
【図 1 1 - 4】

【図11-4】



【図 1 1 - 5】

【図11-5】



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 6】

【図11-6】

第1タイミング	第2タイミング	SPリーチA 大当り					
		SPリーチA 大当り	SPリーチB 大当り	SPリーチC 大当り	SPリーチA ハズレ	SPリーチB ハズレ	SPリーチC ハズレ
実行なし	実行なし	0%	1%	2%	12%	12%	13%
ランクアップ (レベル2へ)	実行なし	2%	3%	4%	12%	12%	13%
実行なし	ランクアップ (レベル2へ)	8%	9%	10%	12%	12%	13%
ランクアップ (レベル2へ)	ランクアップ (レベル3へ)	10%	11%	12%	12%	12%	13%
字幕表示演出	実行なし	16%	15%	14%	12%	13%	12%
字幕表示演出	ランクアップ (レベル2へ)	19%	18%	17%	13%	13%	12%
ランクアップ (レベル2へ)	カットイン演出	21%	20%	19%	13%	13%	12%
字幕表示演出	カットイン演出	24%	23%	22%	14%	13%	12%

【図 1 1 - 7】

【図11-7】

第1タイミング	第2タイミング	振り演出	
		第1タイミング直前	第2タイミング直前
実行なし	実行なし	失敗態様	失敗態様
ランクアップ (レベル2へ)	実行なし	成功態様	失敗態様
実行なし	ランクアップ (レベル2へ)	失敗態様	成功態様
ランクアップ (レベル2へ)	ランクアップ (レベル3へ)	成功態様	成功態様
字幕表示演出	実行なし	成功態様	失敗態様
字幕表示演出	ランクアップ (レベル2へ)	成功態様	成功態様
ランクアップ (レベル2へ)	カットイン演出	成功態様	成功態様
字幕表示演出	カットイン演出	成功態様	成功態様

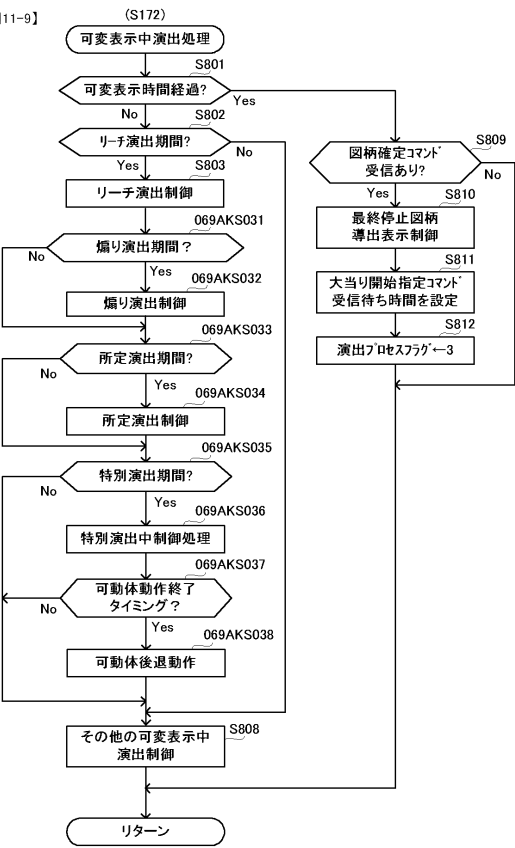
【図 1 1 - 8】

【図11-8】

第1タイミング	第2タイミング	特別演出	
		実行回数	最終回の態様
実行なし	実行なし	3回	ランク対応ボタン
ランクアップ (レベル2へ)	実行なし	3回	ランク対応ボタン
実行なし	ランクアップ (レベル2へ)	3回	ランク対応ボタン
ランクアップ (レベル2へ)	ランクアップ (レベル3へ)	3回	ランク対応ボタン
字幕表示演出	実行なし	1回	字幕対応ボタン
字幕表示演出	ランクアップ (レベル2へ)	1回	字幕対応ボタン
ランクアップ (レベル2へ)	カットイン演出	2回	カットイン対応ボタン
字幕表示演出	カットイン演出	2回	カットイン対応ボタン

【図 1 1 - 9】

【図11-9】



10

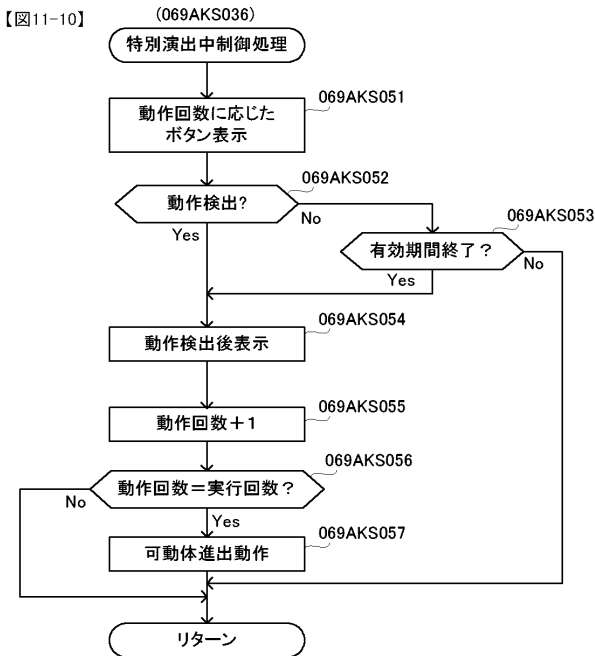
20

30

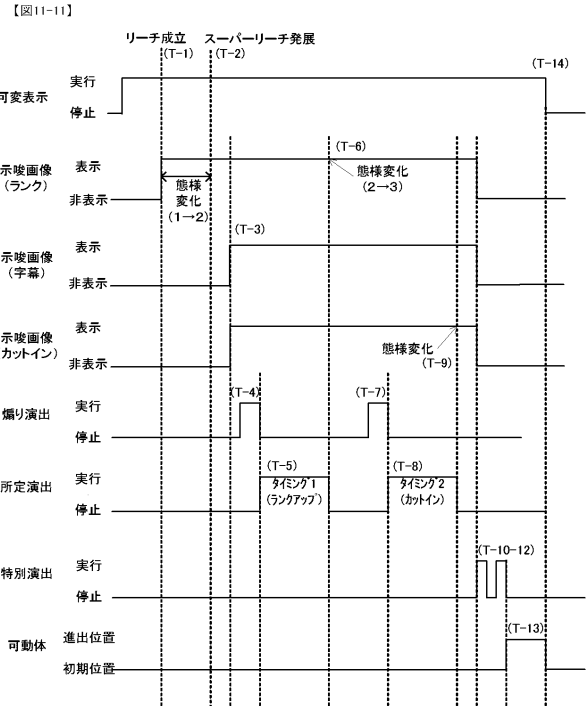
40

50

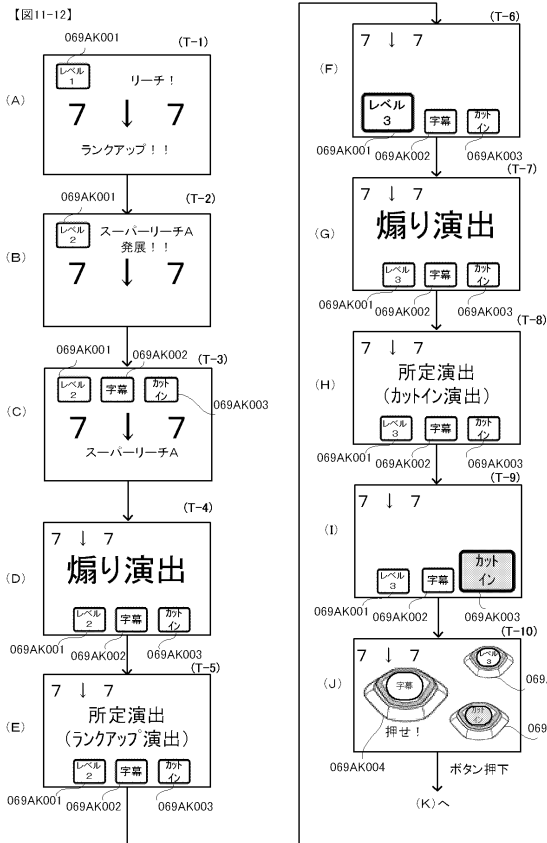
【図 1 1 - 1 0】



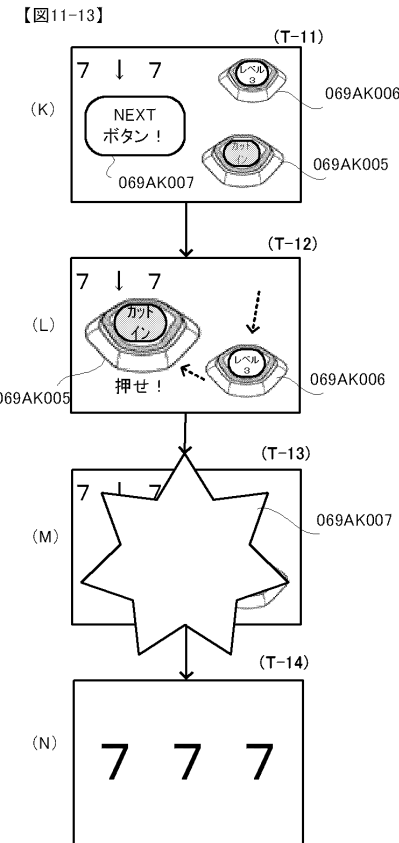
【図 1 1 - 1 1】



【図 1 1 - 1 2】



【図 1 1 - 1 3】



10

20

30

40

50

【図 1 2 - 1】

【図 1 2 - 1】

(A) 変動パターンテーブル [はずれ用]

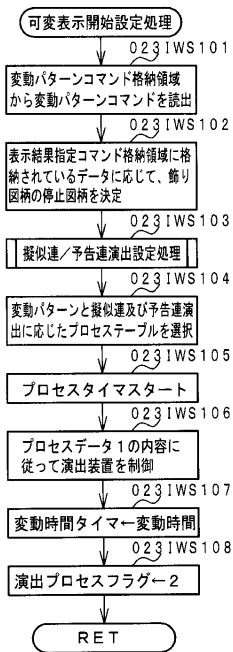
変動パターンの種類	疑似連・リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターン P A 1	通常変動	5 秒	8 0 %
変動パターン P A 2	ノーマルリーチ	1 0 秒	1 0 %
変動パターン P A 3	スーパーリーチ	3 0 秒	5 %
変動パターン P A 4	疑似連 1 回＋スーパーリーチ	4 0 秒	2 %
変動パターン P A 5	疑似連 2 回＋スーパーリーチ	5 0 秒	1 %
変動パターン P A 6	疑似連 3 回＋スーパーリーチ	6 0 秒	1 %
変動パターン P A 7	疑似連 4 回＋スーパーリーチ	7 0 秒	1 %

(B) 変動パターンテーブル [大当たり用]

変動パターンの種類	疑似連・リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターン P B 2	ノーマルリーチ	1 0 秒	5 %
変動パターン P B 3	スーパーリーチ	3 0 秒	1 0 %
変動パターン P B 4	疑似連 1 回＋スーパーリーチ	4 0 秒	1 5 %
変動パターン P B 5	疑似連 2 回＋スーパーリーチ	5 0 秒	1 5 %
変動パターン P B 6	疑似連 3 回＋スーパーリーチ	6 0 秒	2 5 %
変動パターン P B 7	疑似連 4 回＋スーパーリーチ	7 0 秒	3 0 %

【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】

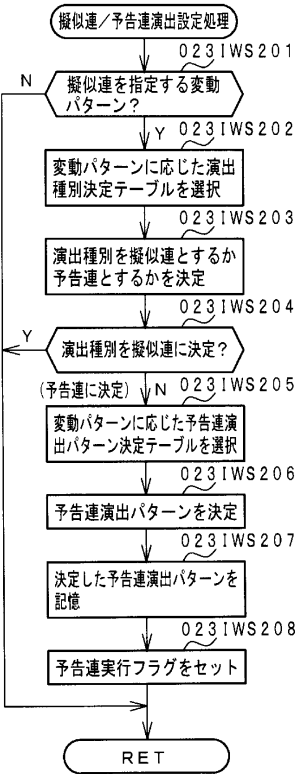


10

20

【図 1 2 - 3】

【図 1 2 - 3】



【図 1 2 - 4】

【図 1 2 - 4】

(A) 演出種別決定テーブル [疑似連 1 回用]

演出種別	割り振り
疑似連	1 0 0 %
予告連	—

(B) 演出種別決定テーブル [疑似連 2 回用]

演出種別	割り振り
疑似連	8 0 %
予告連	2 0 %

(C) 演出種別決定テーブル [疑似連 3 回用]

演出種別	割り振り
疑似連	6 0 %
予告連	4 0 %

(D) 演出種別決定テーブル [疑似連 4 回用]

演出種別	割り振り
疑似連	4 0 %
予告連	6 0 %

30

40

50

【図 12 - 5】

【図 12 - 5】

(A) 予告連演出パターン決定テーブル [繰り返し 2 回用]			
予告連演出パターンの種類	開始レベル	演出内容	大当り
予告連演出パターンP11	レベル0	(NEXT) → (レベル1/発進)	50%
予告連演出パターンP12	レベル1	(NEXT) → (レベル2/発進)	16%
予告連演出パターンP13	レベル0	(NEXT) → (レベル2/発進)	20%
予告連演出パターンP14	レベル0	(レベル1/NEXT) → (レベル2/発進)	20%

(B) 予告連演出パターン決定テーブル [繰り返し 3 回用]			
予告連演出パターンの種類	開始レベル	演出内容	大当り
予告連演出パターンP201	レベル0	(NEXT) → (NEXT) → (レベル1/発進)	33%
予告連演出パターンP202	レベル1	(NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発進)	7%
予告連演出パターンP203	レベル0	(NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発進)	8%
予告連演出パターンP204	レベル0	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発進)	7%
予告連演出パターンP205	レベル0	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (レベル2/発進)	8%
予告連演出パターンP206	レベル1	(NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発進)	10%
予告連演出パターンP207	レベル2	(NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発進)	7%
予告連演出パターンP208	レベル0	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発進)	10%
予告連演出パターンP209	レベル0	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (レベル3/発進)	7%
予告連演出パターンP210	レベル0	(レベル1/NEXT) → (レベル2/NEXT) → (レベル3/発進)	15%

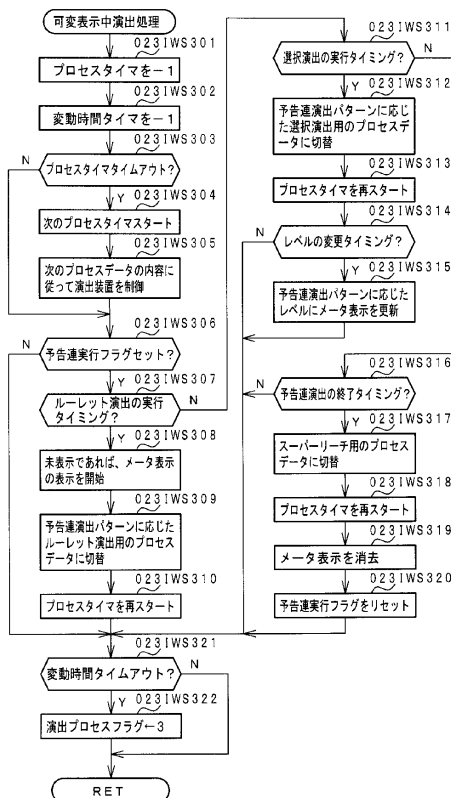
【図 12 - 6】

【図 12 - 6】

(C) 予告連演出パターン決定テーブル [繰り返し 4 回用]			
予告連演出パターンの種類	開始レベル	演出内容	大当り
予告連演出パターンP301	レベル0	(NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル1/発進)	33%
予告連演出パターンP302	レベル1	(NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発進)	6%
予告連演出パターンP303	レベル0	(NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発進)	7%
予告連演出パターンP304	レベル0	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発進)	7%
予告連演出パターンP305	レベル0	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発進)	7%
予告連演出パターンP306	レベル0	(NEXT) → (NEXT) → (レベル1/NEXT) → (レベル2/発進)	7%
予告連演出パターンP307	レベル1	(NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発進)	4%
予告連演出パターンP308	レベル2	(NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発進)	7%
予告連演出パターンP309	レベル0	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発進)	4%
予告連演出パターンP310	レベル0	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発進)	7%
予告連演出パターンP311	レベル0	(NEXT) → (NEXT) → (レベル1/NEXT) → (レベル3/発進)	4%
予告連演出パターンP312	レベル0	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル2/NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発進)	8%
予告連演出パターンP313	レベル0	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル2/NEXT) → (レベル3/発進)	4%
予告連演出パターンP314	レベル0	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (レベル2/NEXT) → (レベル3/発進)	8%

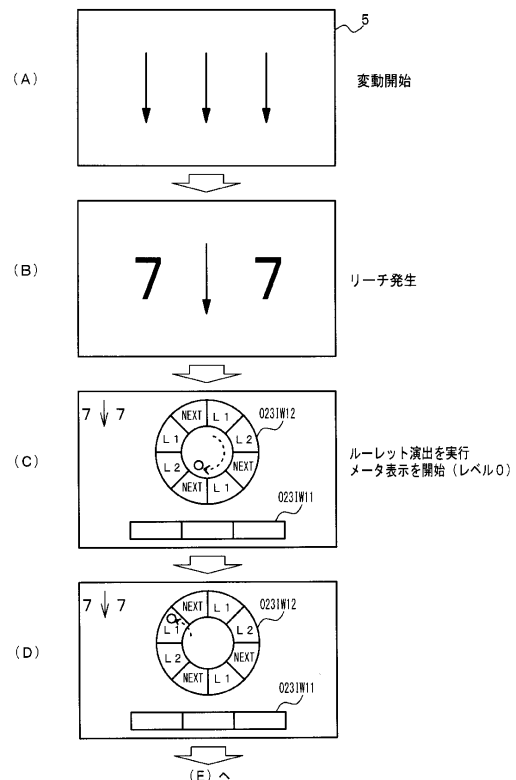
【図 12 - 7】

【図 12 - 7】



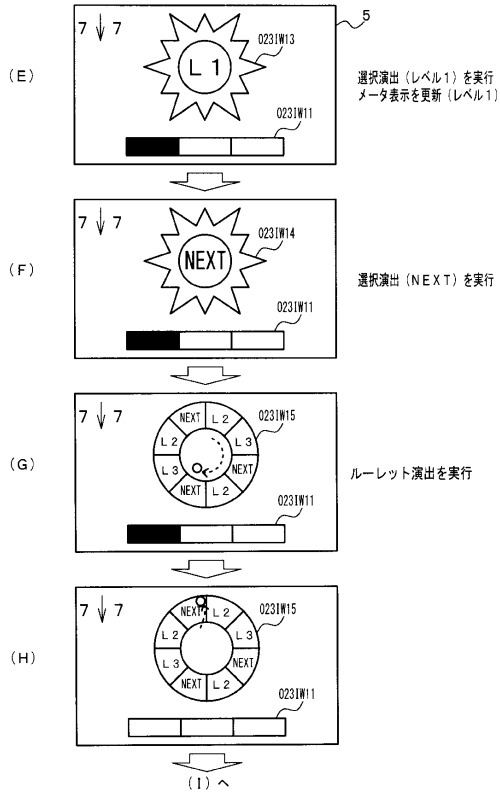
【図 12 - 8】

【図 12 - 8】



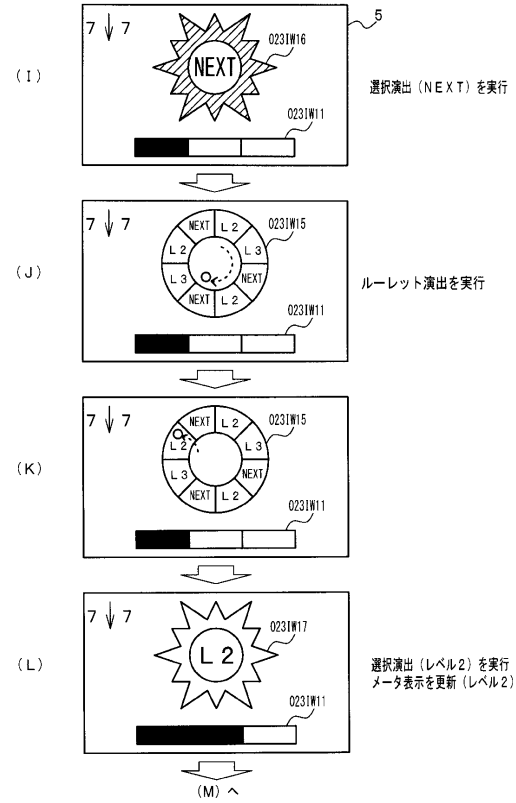
【図 1 2 - 9】

【図 1 2 - 9】



【図 1 2 - 1 0】

【図 1 2 - 1 0】

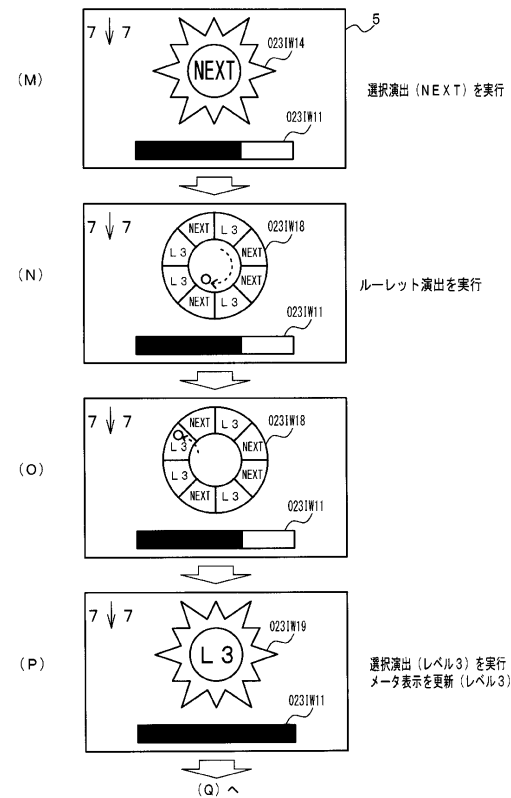


10

20

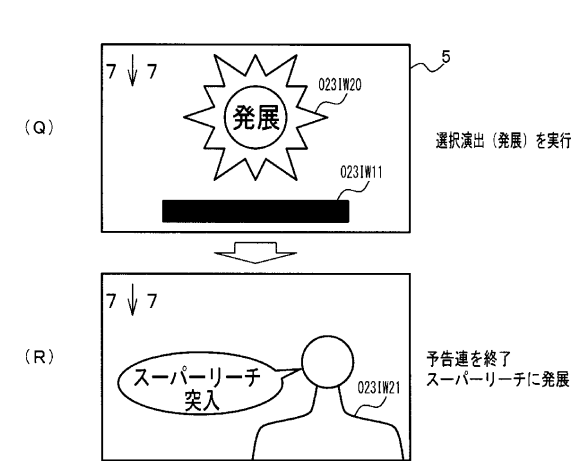
【図 1 2 - 1 1】

【図 1 2 - 1 1】



【図 1 2 - 1 2】

【図 1 2 - 1 2】



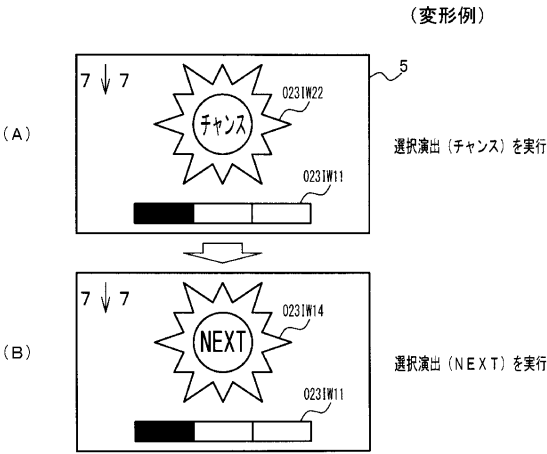
30

40

50

【図 1 2 - 1 3】

【図 1 2 - 1 3】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 1 1 1 1 3 9 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 5 0 9 8 0 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 2 3 5 5 9 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 2 0 2 0 9 6 (J P , A)
特許第 6 2 3 1 7 5 3 (J P , B 2)
特許第 5 6 6 5 0 5 6 (J P , B 2)
特許第 5 8 8 6 0 7 8 (J P , B 2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2