

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7309527号

(P7309527)

(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

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全77頁)

(21)出願番号 特願2019-160873(P2019-160873)
(22)出願日 令和1年9月4日(2019.9.4)
(65)公開番号 特開2021-37129(P2021-37129A)
(43)公開日 令和3年3月11日(2021.3.11)
審査請求日 令和4年8月1日(2022.8.1)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14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】

所定の遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であって、特定領域を遊技媒体が通過することを条件として遊技価値を付与する遊技機であって、

前記有利状態において付与された遊技価値の総数に関する総数値情報を更新表示可能な総数値情報表示手段と、

制御中の前記有利状態において付与された遊技価値の数に関する今回数値情報を更新表示可能な今回数値情報表示手段と、

前記総数が特定数値に達したことを総数値情報と共通する数値情報を前記特定領域の位置に関連する態様にて表示することで報知する到達報知演出を実行可能な到達報知演出実行手段と、を備え、

特定数値は、到達報知演出により報知可能な数値の上限である特別数値と、該特別数値未満である複数種類の所定数値とを含み、

前記複数種類の所定数値は基準の特定数値の整数倍の数値である一方、前記特別数値は前記基準の特定数値の整数倍の数値ではなく、

前記総数値情報表示手段は、前記総数が前記特別数値に達したことを報知する到達報知演出が実行された場合、総数値情報として前記特別数値を表示した後、該総数値情報の更新を停止し、

前記今回数値情報表示手段は、総数値情報の更新が停止された後、今回数値情報を更新可能である、

10

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球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球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状

10

20

30

40

50

態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【 0 0 0 7 】

また、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において付与された遊技価値の総数に関する総数値情報を表示し、総数値情報として表示可能な上限値に該総数が達した後は該総数値情報の更新を行わないものがあつた（例えば、特許文献 1 参照。 ）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

【 文献 】特開 2 0 1 8 - 1 9 2 0 7 4 号公報（段落 0 3 4 8 ）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

しかし、付与された遊技価値の総数に関する総数値情報を表示するにあたり、総数値情報として表示可能な上限値に該総数が達した場合の演出態様について改善の余地があつた。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、付与された遊技価値の総数が総数値情報として表示可能な上限値に達した場合の演出態様を改善し、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 1 】

（ A ）本発明による遊技機は、
所定の遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であつて、特定領域を遊技媒体が通過することを条件として遊技価値を付与する遊技機であつて、
前記有利状態において付与された遊技価値の総数に関する総数値情報を更新表示可能な総数値情報表示手段と、
制御中の前記有利状態において付与された遊技価値の数に関する今回数値情報を更新表示可能な今回数値情報表示手段と、
前記総数が特定数値に達したことを総数値情報と共通する数値情報を前記特定領域の位置に関連する態様にて表示することで報知する到達報知演出を実行可能な到達報知演出実行手段と、を備え、
特定数値は、到達報知演出により報知可能な数値の上限である特別数値と、該特別数値未満である複数種類の所定数値とを含み、
前記複数種類の所定数値は基準の特定数値の整数倍の数値である一方、前記特別数値は前記基準の特定数値の整数倍の数値ではなく、
前記総数値情報表示手段は、前記総数が前記特別数値に達したことを報知する到達報知演出が実行された場合、総数値情報として前記特別数値を表示した後、該総数値情報の更新を停止し、
前記今回数値情報表示手段は、総数値情報の更新が停止された後、今回数値情報を更新可能である、
ことを特徴とする。

さらに、（ 1 ）本発明による遊技機は、所定の遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態。小当り遊技状態、時短状態、または確変状態であってもよい。）に制御可能な遊技機であつて、有利状態において付与された遊技価値（例えば、払い出された賞球）の総数（例えば、総賞球数 T 1 ）に関する総数値情報（例えば、総賞球数表示）を更新表示可能な総数値情報表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 0 6 6 I W S 2 1 0 2 B を実行する部分）と、制御中の有利状態において付与された遊技価値の数（例えば、今回賞球数 T 2 ）に関する今回数値情報（例えば、今回賞球数表示）を更新表示可能な今回数値情報表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 0 6 6 I W S 2 1 2 2 を実行する部分）と、総数が特定数値（例えば、1 0 0 0、5 0 0 0、1 0 0 0 0、5 0 0 0 0、9 9 9 9 9 ）に達したことを報知す

10

20

30

40

50

る到達報知演出（例えば、第 1 到達報知演出～第 5 到達報知演出）を実行可能な到達報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 066 IWS 2106, S 2110, S 2114, S 2118, S 2121 を実行する部分）と、を備え、特定数値は、到達報知演出により報知可能な数値の上限である特別数値（例えば、9999）と、該特別数値未満である複数種類の所定数値（例えば、1000、5000、10000、50000）とを含み、複数種類の所定数値は基準の特定数値（例えば、1000）の整数倍の数値である一方、特別数値は基準の特定数値の整数倍の数値ではなく、総数値情報表示手段は、総数が特別数値に達したことを報知する到達報知演出（例えば、第 1 到達報知演出）が実行された場合、総数値情報として特別数値を表示した後、該総数値情報の更新を停止し（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 066 IWS 2102 A の Y である場合にはステップ 066 IWS 2102 B を行わない）、今回数値情報表示手段は、総数値情報の更新が停止された後、今回数値情報を更新可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 066 IWS 2102 A の Y である場合にもステップ 066 IWS 2122 を行う）ことを特徴とする。そのような構成によれば、到達報知演出を実行することにより、有利状態において付与された遊技価値の総数が総数値情報として表示可能な上限であることを遊技者が容易に認識できるとともに、総数値情報の更新が停止された場合であっても今回数値情報を継続して更新可能であることにより興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】ROM に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 2】遊技制御用マイクロコンピュータが送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8 - 3】遊技制御用マイクロコンピュータが送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8 - 4】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 8 - 5】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 8 - 6】演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 7】演出制御プロセス処理における大当たり中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 8】演出制御プロセス処理における大当たり中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 9】大入賞口入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 10】大入賞口へ遊技球が入賞したときの画像表示装置における表示タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 8 - 11】大当たり遊技状態における画像表示装置の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 12】変形例 1 における、設定値毎の大当たり確率を説明するための説明図である。

【図 8 - 13】変形例 1 における特定到達報知演出の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 14】変形例 2 における大入賞口へ遊技球が入賞したときの画像表示装置 5 における表示タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 9 - 1】変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 7】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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。

【図 9 - 12】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 9 - 13】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。

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

(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。

【0014】

(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。

20

【0015】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」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。

30

【0016】

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

40

【0017】

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

【0018】

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

50

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。

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

10

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

また、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、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 保留記憶数を表示し、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。

20

【 0 0 2 3 】

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。

【 0 0 2 4 】

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 5 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 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。

30

40

【 0 0 2 6 】

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。

【 0 0 2 7 】

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 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化

50

する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 8 】

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。

【 0 0 2 9 】

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 始動入賞口及び一般入賞口 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 3 0 】

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 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 3 1 】

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 3 2 】

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。

【 0 0 3 3 】

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 4 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 3 5 】

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。

【 0 0 3 6 】

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 7 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 0 3 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

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

10

20

30

40

50

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 2 参照) により検出される。

【 0 0 4 0 】

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 2 参照) により検出される。

【 0 0 4 1 】

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 4 2 】

(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 3 0 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。

【 0 0 4 3 】

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 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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 6 】

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 7 】

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 8 】

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 4 9 】

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

10

20

30

40

50

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。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。

【0050】

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。

10

【0051】

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

【0052】

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。

20

【0053】

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。

【0054】

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

30

【0055】

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。

【0056】

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。

40

【0057】

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

50

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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。

10

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

20

【 0 0 6 2 】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 0 6 3 】

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

30

【 0 0 6 4 】

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

40

【 0 0 6 5 】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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 6 】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数

50

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0073】

10

20

30

40

50

(基板構成)

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0074】

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

10

【0075】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【0076】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 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 RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

【0077】

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、CPU 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。

30

【0078】

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。

【0079】

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（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

40

【0080】

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、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【0081】

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

50

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 2 】

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 3 】

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 4 】

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。

【 0 0 8 5 】

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 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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 8 9 】

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 0 】

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。

【 0 0 9 1 】

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

10

20

30

40

50

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 2 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 9 3 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

10

【 0 0 9 4 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 5 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 0 9 6 】

20

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 0 9 7 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

【 0 0 9 8 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 0 9 9 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化处理（ス

40

50

テップ S 8) を実行する。

【 0 1 0 0 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合 (ステップ S 4 ; Y e s) 、 C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い (誤り検出符号を用いて行われる) 、データが正常か否かを判定する (ステップ S 5) 。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 1 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合 (ステップ S 5 ; N o) 、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。

【 0 1 0 2 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合 (ステップ S 5 ; Y e s) 、 C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理 (ステップ S 6) を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容 (バックアップしたデータの内容) に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 1 0 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ S 7) 。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 0 1 0 4 】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、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 1 0) 。そして、所定時間 (例えば 2 m s) 毎に定期的にタイマ割込み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 1 1) 、割込みを許可する (ステップ S 1 2) 。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 0 5 】

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 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、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たり情報 (大当たりの発生回数等を示す情報) 、始動情報 (始動入賞の回数等を示す情報) 、確率変動情報 (確変状態となった回数等を示す情報) などのデータを出力する (ステップ S 2 3) 。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 6 】

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、CPU 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）。CPU 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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【 0 1 0 7 】

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）。CPU 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）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

10

【 0 1 0 8 】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 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には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【 0 1 0 9 】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ 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、CPU 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 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 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（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

【 0 1 1 1 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

40

【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定され

50

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

【 0 1 1 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

10

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 1 1 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。

【 0 1 1 5 】

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。

20

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

30

【 0 1 1 7 】

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」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【 0 1 1 8 】

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

50

グの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 1 9 】

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。

【 0 1 2 0 】

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。

【 0 1 2 1 】

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 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

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 2 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理

10

20

30

40

50

を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0126】

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

10

【0127】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【0128】

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

30

【0129】

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

40

【0130】

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

50

【 0 1 3 1 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 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 3 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。

【 0 1 3 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。

【 0 1 3 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 CPU 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 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 3 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 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開

10

20

30

40

50

始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

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

10

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 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。

20

【 0 1 3 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 C P U 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、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

30

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 C P U 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 4 1 】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

40

【 0 1 4 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 4 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) 。

【 0 1 4 4 】

50

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。

【0145】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

【0146】

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

20

【0147】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0148】

（特徴部 066IW に関する説明）

次に、特徴部 066IW について説明する。

【0149】

（大当たり種別判定テーブル）

図 8 - 1 は、ROM 101 に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「10R 確変大当たり」、「8R 確変大当たり」、「6R 確変大当たり」、「4R 確変大当たり」、または「4R 通常大当たり」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

30

【0150】

図 8 - 1 に示すように、この特徴部 066IW では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、10% の確率で「10R 確変大当たり」と決定され、15% の確率で「8R 確変大当たり」と決定され、20% の確率で「6R 確変大当たり」と決定され、25% の確率で「4R 確変大当たり」と決定され、30% の確率で「4R 通常大当たり」と決定される。また、図 8 - 1 に示すように、この特徴部 066IW では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、25% の確率で「10R 確変大当たり」と決定され、20% の確率で「8R 確変大当たり」と決定され、15% の確率で「6R 確変大当たり」と決定され、10% の確率で「4R 確変大当たり」と決定され、30% の確率で「4R 通常大当たり」と決定される。

40

【0151】

「10R 確変大当たり」とは、10 ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。また、「8R 確変大当たり」とは、8 ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。また、「6R 確変大当たり」とは、6 ラウンドの大当たり遊技状態に制御し

50

、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。また、「4 R 確変大当り」とは、4 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。また、「4 R 通常大当り」とは、4 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。

【0152】

この特徴部066IWでは、「10 R 確変大当り」、「8 R 確変大当り」、「6 R 確変大当り」、「4 R 確変大当り」、および「4 R 通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30 秒間）が経過するか所定数（本例では、10 個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10 個の大入賞口への入賞が可能である。

10

【0153】

この特徴部066IWでは、確変状態に制御された場合には次の大当りが発生するまで該確変状態に継続して制御される。また、時短状態に制御された場合には次の大当りが発生するか。または100 回の変動が行われるまで該時短状態に継続して制御される。100 回の変動が行われた後は通常状態に移行される。

【0154】

この特徴部066IWでは、大当り遊技状態にて払い出された賞球数を画像表示装置5に表示する賞球数表示を行う。賞球数表示としては、実行中の大当り遊技状態において払い出した賞球数を報知する今回賞球数表示と、最後に通常状態に制御されていた時点からの大当り遊技状態において払い出した賞球の総数を報知する総賞球数表示とを表示する。

20

【0155】

この特徴部066IWでは、大当り遊技状態に制御されている期間と、確変状態に制御されている期間と、時短状態に制御されている期間とで総賞球数表示を表示するよう構成されている。なお、大当り遊技状態に制御されている期間のみ総賞球数表示を表示する構成としてもよいし、大当り遊技状態に制御されている期間と、確変状態に制御されている期間とでのみ総賞球数表示を表示する構成としてもよい。

【0156】

また、この特徴部066IWでは、遊技が所定時間行われていない場合（具体的に、変動中でも大当り遊技状態中でもない状態で所定時間に亘って始動入賞が発生しない場合）、客待ちデモ画像を表示するものであるが、総賞球数表示の表示中に客待ちデモ画像が表示された場合は該総賞球数表示を非表示とする（消去する）ものであってもよい。その場合、遊技が再開されたこと（始動入賞が発生したこと）にもとづいて客待ちデモ画像の表示を終了するとともに、総賞球数表示の表示を再開することとしてもよい。

30

【0157】

また、この特徴部066IWでは、最後に通常状態に制御されていた時点からの大当り遊技状態において払い出した賞球の総数（以下、「総賞球数T1」ということがある）に対応する賞球ランクを設定し、設定した賞球ランクを報知する演出を行う。具体的に、総賞球数T1<1000 である場合はEランク、1000 総賞球数T1<5000 である場合はDランク、5000 総賞球数T1<10000 である場合はCランク、10000 総賞球数T1<50000 である場合はBランク、50000 総賞球数T1<99999 である場合はAランク、99999 総賞球数T1である場合はSランクがそれぞれ賞球ランクとして設定される。また、賞球ランクは設定されるとともに画像表示装置5に表示されるようになっている。

40

【0158】

また、この特徴部066IWでは、大入賞口へ遊技球が入賞したときに総賞球数表示が更新表示されるのであるが、その際に入賞時演出が行われる。入賞時演出として、キャラクターがハンマーを振り下ろすハンマー動作表示と、総賞球数表示に加算される値を示す加算値表示（「+6」表示）が移動表示される加算値移動表示とが行われる。この入賞時演出は、賞球を払い出したことを報知する演出であるとともに、払い出した賞球に対応する数値を総賞球数表示に加算するものである。

50

【 0 1 5 9 】

また、この特徴部 0 6 6 I Wでは、総賞球数 T 1 が特定数値に達したことを報知する到達報知演出を実行可能である。具体的に、総賞球数 T 1 が 9 9 9 9 9 に達したことを報知する第 1 到達報知演出と、総賞球数 T 1 が 5 0 0 0 0 に達したことを報知する第 2 到達報知演出と、総賞球数 T 1 が 1 0 0 0 0 に達したことを報知する第 3 到達報知演出と、総賞球数 T 1 が 5 0 0 0 0 に達したことを報知する第 4 到達報知演出と、総賞球数 T 1 が 1 0 0 0 に達したことを報知する第 5 到達報知演出とを実行可能である。

【 0 1 6 0 】

図 8 - 2 および図 8 - 3 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8 - 2 および図 8 - 3 に示す例において、コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターン X X に対応)。つまり、使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 1 6 1 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 6 2 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第 1 図柄変動指定コマンド)である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第 2 図柄変動指定コマンド)である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【 0 1 6 3 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 4 図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第 4 図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 6 4 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【 0 1 6 5 】

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【 0 1 6 6 】

コマンド A 0 0 1 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマ

10

20

30

40

50

ンド)である。この実施の形態では、大当りの種類に応じて、大当り開始指定コマンドまたは小当り/突然確変大当り開始指定コマンドが用いられる。

【0167】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A201(H))が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A20A(H))が送信される。

10

【0168】

コマンドA301(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド)である。

20

【0169】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(通常状態背景指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(確変状態背景指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(時短状態背景指定コマンド)である。

【0170】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)である。なお、この実施の形態では、以下、第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

30

【0171】

コマンドC2XX(H)は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC2XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数減算指定コマンド)である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

40

【0172】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1保留記憶と第2保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

50

【 0 1 7 3 】

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第 1 保留記憶数減算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

10

【 0 1 7 4 】

コマンド C 4 0 0 (H) は、大入賞口への入賞があったことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。

【 0 1 7 5 】

図 8 - 4 および図 8 - 5 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 5 ）の具体例を示すフローチャートである。主基板 1 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 1 7 6 】

20

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 1 ）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポイントとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 2 ）。なお、読み出したら読出ポイントの値を + 2 しておく（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 3 ）。+ 2 するのは 2 バイト（ 1 コマンド）ずつ読み出すからである。

【 0 1 7 7 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 4 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 5 ）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 6 ）。

30

【 0 1 7 8 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 7 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド～表示結果 6 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 8 ）。

【 0 1 7 9 】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 1 9 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 0 6 6 I W S 6 2 0 ）。

40

【 0 1 8 0 】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 2 (H) ）であれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 2 1 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 0 6 6 I W S 6 2 2 ）。

【 0 1 8 1 】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（コマンド A 3 0 1 (H) ）であれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 2 5 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 0 6 6 I W S 6 2 6 ）。

50

【 0 1 8 2 】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 3 1 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 5 に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面に変更する（ステップ 0 6 6 I W S 6 3 2 A ）。そして、表示されている場合には総賞球数表示を終了する（ステップ 0 6 6 I W S 6 3 2 B ）。このように、通常状態に制御されたことにもとづいて総賞球数表示を消去する構成になっている。

【 0 1 8 3 】

受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 3 4 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 5 に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面に変更する（ステップ 0 6 6 I W S 6 3 5 ）。 10

【 0 1 8 4 】

受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 3 6 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 5 に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面に変更する（ステップ 0 6 6 I W S 6 3 7 ）。 20

【 0 1 8 5 】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ 0 6 6 I W S 6 5 7 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口への入賞が発生したことを示す大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 0 6 6 I W S 6 5 8 ）。 30

【 0 1 8 6 】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップ 0 6 6 I W S 6 8 4 ）。例えば、受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことを示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ 0 6 6 I W S 6 1 1 に移行する。 40

【 0 1 8 7 】

図 8 - 6 は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3 ）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 6 I W S 8 3 0 1 ）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ 0 6 6 I W S 8 3 0 5 に移行する。この実施の形態では、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ 0 6 6 I W S 8 3 0 4 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ 0 6 6 I W S 8 3 0 2 の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ 0 6 6 I W S 8 3 0 5 に移行する。 30

【 0 1 8 8 】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ 0 6 6 I W S 8 3 0 2 ）。 40

【 0 1 8 9 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 6 6 I W S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ 0 6 6 I W S 8 3 0 3 の N ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 6 6 I W S 8 3 1 1 に移行する。

【 0 1 9 0 】

ステップ 0 6 6 I W S 8 3 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定のフラグをリセットする（ステップ 0 6 6 I W S 8 3 1 1 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグや、第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理 50

や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に特図当り待ち処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ066 IWS8312）。

【0191】

ステップ066 IWS8302の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ066 IWS8303のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ066 IWS8304）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ066 IWS8305）。大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップ066 IWS8306）。

10

【0192】

次いで、演出制御用CPU120は、通常状態に制御されているか否かを判定し（ステップ066 IWS8313）、確変状態または時短状態に制御されている場合（確変状態または時短状態において大当り変動が発生した場合）にはステップ066 IWS8317へ移行する。通常状態に制御されている場合（通常状態において大当り変動が発生した場合）、総賞球数T1に0をセットし（ステップ066 IWS8314）、賞球ランクとしてEランクを設定し（ステップ066 IWS8315）、総賞球数T1に対応する総賞球数表示を開始する（ステップ066 IWS8316）。

20

【0193】

また、演出制御用CPU120は、ステップ066 IWS8317において、総賞球数T2に0をセットし（ステップ066 IWS8317）、今回賞球数T2に対応する今回賞球数表示を開始する（ステップ066 IWS8318）。

【0194】

次いで、演出制御用CPU120は、4個のラウンドアイコンを表示する（ステップ066 IWS8320）。ラウンドアイコンとは、大当り遊技状態における各ラウンドに対応して表示されるアイコンである。例えば、ステップ066 IWS8320では、1ラウンドに対応するラウンドアイコンと、2ラウンドに対応するラウンドアイコンと、3ラウンドに対応するラウンドアイコンと、4ラウンドに対応するラウンドアイコンとが表示される。4ラウンドよりも多いラウンドを有する大当り遊技状態である場合には、大当り中に昇格演出を経てラウンドアイコンが増加表示されるよう構成されている。

30

【0195】

ラウンドアイコンの表示態様として通常態様（白色）と消化態様（黒色）とが設けられている。ステップ066 IWS8320および昇格演出実行時は通常態様のラウンドアイコンが表示され、対応するラウンドが終了した場合に該ラウンドアイコンの表示態様が消化態様に変化されるようになっている。

40

【0196】

また、演出制御用CPU120は、大当り開始前演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ066 IWS8321）。

【0197】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ066 IWS8322）、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、可動部材制御データ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、演出用部品としてのスピーカ8L、8R、および演出用部品としての可動体32）の制御を実行する（ステップ066 IWS8323）。その後、演

50

出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6）に応じた値に更新する（ステップ 0 6 6 I W S 8 3 2 4）。

【 0 1 9 8 】

図 8 - 7 および図 8 - 8 は、演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否か（すなわち、大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か）を確認する（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 1）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 1 の N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 2）。

10

【 0 1 9 9 】

大入賞口開放後フラグがセットされていないときは（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 2 の N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りが終了したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 3）。

【 0 2 0 0 】

大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 3 の N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、昇格演出の実行タイミングである場合に 2 個のラウンドアイコンを追加表示する（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 8 の Y, S 1 9 0 9）。

20

【 0 2 0 1 】

大入賞口への遊技球の入賞を検出した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口入賞時演出処理を行う（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 1 0 A の Y, S 1 9 1 0 B）。大入賞口への遊技球の入賞を検出したか否かの判定については、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定することで実現する。図示は省略するが、ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 1 0 B の後に該大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをリセットするものである。

【 0 2 0 2 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマの値を 1 減算し（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 1 1）、プロセスデータ n の内容に従って演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8 L, 8 R、遊技効果ランプ 9 などの L E D 等）の制御を実行する（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 1 2）。例えば、画像表示装置 5 において大当り図柄を表示するとともに、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

30

【 0 2 0 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 1 3）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 1 4）。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データ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 1 5）。

40

【 0 2 0 4 】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 0 1 の Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 1 6）、終了したラウンドに対応するラウンドアイコンの表示態様を消化態様に変化させる（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 1 6 A）。

【 0 2 0 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 0 6 6 I W S 1 9 2 0）。

【 0 2 0 6 】

50

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップ066 IWS1921）、プロセスデータ1の内容に従って演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などのLED等）の制御を実行する（ステップ066 IWS1922）。

【0207】

また、ステップ066 IWS1902において大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステップ066 IWS1902のY）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後フラグをリセットする（ステップ066 IWS1930）。そして、演出制御用CPU120は、大当たり種別に応じたインターバル演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ066 IWS1931）。

10

【0208】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップ066 IWS1932）、プロセスデータ1の内容に従って演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などのLED等）の制御を実行する（ステップ066 IWS1933）。

【0209】

また、ステップ066 IWS1903において大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは（ステップ066 IWS1903のY）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップ066 IWS1940）。

【0210】

20

次いで、演出制御用CPU120は、今回賞球数表示を終了する（ステップ066 IWS1940A）。このように、大当たり遊技状態が終了されたことにもとづいて今回賞球数表示を消去する構成になっている。

【0211】

そして、演出制御用CPU120は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ066 IWS1941）。また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ066 IWS1942）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ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8L、8R）の制御を実行する（ステップ066 IWS1943）。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理（ステップS177）に対応した値に設定する（ステップ066 IWS1944）。

30

【0212】

図8-9は、大入賞口入賞時演出処理を示すフローチャートである。大入賞口入賞時演出処理において、まず、演出制御用CPU120は、総賞球数T1に「6」を加算するとともに今回賞球数T2に「6」を加算する（ステップ066 IWS2101）。そして、入賞時演出の実行制御を行う（ステップ066 IWS2101A）。具体的に、演出制御用CPU120が表示制御部123に対して入賞時演出の実行を示す制御信号を送信し、該制御信号を受信した表示制御部123の制御により、画像表示装置5において、上述したハンマー動作表示が行われるとともに、ハンマーが振り下ろされたタイミングで加算値移動表示が行われる。

40

【0213】

この特徴部066 IWでは、加算値移動表示の表示態様が2種類設けられている。具体的に、賞球ランクがAランクからSランクに更新されるとき（総賞球数T1が99999以上となるとき）以外には通常軌道を加算値表示が移動表示され、賞球ランクがAランクからSランクに更新されるとき（総賞球数T1が99999以上となるとき）には通常軌道と異なる特殊軌道を加算値表示が移動表示される。

【0214】

また、Sランク以外のランクに更新されるときであっても、賞球ランクが変更されると

50

きには、通常とは異なる態様にて加算値移動表示を行うこととしてもよい。

【0215】

また、ハンマー動作表示についても、賞球ランクが変更されるときには通常とは異なる態様の表示を行うこととしてもよい。例えば、キャラクタの種類やハンマーの色や大きさ等が通常とは異なることとしてもよい。また、実行中の大当りの種別等の要素に対応して異なる態様のハンマー動作表示を行うこととしてもよい。

【0216】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球ランクとしてSランクが設定されているか否かを判定し(ステップ066IWS2102A)、Sランクが設定されていない場合、総賞球数表示の更新制御を行う(ステップ066IWS2102B)。具体的に、演出制御用CPU120が表示制御部123に対し総賞球数表示の更新を示す制御信号を送信し、該制御信号を受信した表示制御部123の制御により、画像表示装置5において、ステップ066IWS2101において更新した総賞球数T1の値に達するまで総賞球数表示の値が1ずつ加算表示される。なお、総賞球表示の値の上限は「99999」であり、総賞球数T1>99999である場合にも総賞球表示の値は「99999」までしか更新されない。

10

【0217】

ステップ066IWS2102Aにおいて、Sランクが設定されている場合にはステップ066IWS2122へ移行する。つまり、賞球ランクとしてSランクが設定されている場合には総賞球数表示の更新表示については行わない構成としている。賞球ランクとしてSランクが設定されている場合とは、既に総賞球表示の値が上限である「99999」に達している場合であり、総賞球数表示を更新しないようになっている。なお、既に総賞球表示の値が上限である「99999」に達している状況において大入賞口への入賞が発生した場合、総賞球表示の値の更新は行わないものの、総賞球表示を変形表示することとしてもよい。例えば、入賞時演出の加算値移動表示が行われて加算値表示(「+6」表示)が総賞球表示に達したときに、該総賞球表示を振動表示させたり、総賞球表示を点滅表示させたりすることにより、既に総賞球表示の値が上限であることを遊技者に認識させやすくすることができる。

20

【0218】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球ランクとしてAランクが設定されているか否かを判定し(ステップ066IWS2103)、Aランクが設定されている場合、総賞球数T1が99999以上であるか否かを判定する(ステップ066IWS2104)。総賞球数T1が99999未満である場合にはステップ066IWS2122へ移行する。総賞球数T1が99999以上である場合、賞球ランクとしてSランクを設定するとともに(ステップ066IWS2105)、第1到達報知演出の実行制御を行う(ステップ066IWS2106)。具体的に、演出制御用CPU120が表示制御部123に対し第1到達報知演出の実行を示す制御信号を送信し、該制御信号を受信した表示制御部123の制御により、画像表示装置5に「99999pt Sランク」の文字が、大入賞口が設けられている方向(下方)から上方に向かって進出表示される。その後、ステップ066IWS2122へ移行する。なお、ステップ066IWS2105では、設定された賞球ランクに応じて賞球ランク表示が更新表示されるものである。

30

40

【0219】

ステップ066IWS2103においてAランクが設定されていない場合、演出制御用CPU120は、賞球ランクとしてBランクが設定されているか否かを判定し(ステップ066IWS2107)、Bランクが設定されている場合、総賞球数T1が50000以上であるか否かを判定する(ステップ066IWS2108)。総賞球数T1が50000未満である場合にはステップ066IWS2122へ移行する。総賞球数T1が50000以上である場合、賞球ランクとしてAランクを設定するとともに(ステップ066IWS2109)、第2到達報知演出の実行制御を行う(ステップ066IWS2110)。具体的に、演出制御用CPU120が表示制御部123に対し第2到達報知演出の実行

50

を示す制御信号を送信し、該制御信号を受信した表示制御部123の制御により、画像表示装置5に「50000pt Aランク」の文字が、大入賞口が設けられている下側から上側に向かって表示される。その後、ステップ066 IWS 2122へ移行する。なお、ステップ066 IWS 2109では、設定された賞球ランクに応じて賞球ランク表示が更新表示されるものである。

【0220】

ステップ066 IWS 2107においてBランクが設定されていない場合、演出制御用CPU120は、賞球ランクとしてCランクが設定されているか否かを判定し(ステップ066 IWS 2111)、Cランクが設定されている場合、総賞球数T1が10000以上であるか否かを判定する(ステップ066 IWS 2112)。総賞球数T1が10000未満である場合にはステップ066 IWS 2122へ移行する。総賞球数T1が10000以上である場合、賞球ランクとしてBランクを設定するとともに(ステップ066 IWS 2113)、第3到達報知演出の実行制御を行う(ステップ066 IWS 2114)。具体的に、演出制御用CPU120が表示制御部123に対し第3到達報知演出の実行を示す制御信号を送信し、該制御信号を受信した表示制御部123の制御により、画像表示装置5に「10000pt Bランク」の文字が、大入賞口が設けられている下側から上側に向かって表示される。その後、ステップ066 IWS 2122へ移行する。なお、ステップ066 IWS 2113では、設定された賞球ランクに応じて賞球ランク表示が更新表示されるものである。

【0221】

ステップ066 IWS 2111においてCランクが設定されていない場合、演出制御用CPU120は、賞球ランクとしてDランクが設定されているか否かを判定し(ステップ066 IWS 2115)、Dランクが設定されている場合、総賞球数T1が5000以上であるか否かを判定する(ステップ066 IWS 2116)。総賞球数T1が5000未満である場合にはステップ066 IWS 2122へ移行する。総賞球数T1が5000以上である場合、賞球ランクとしてCランクを設定するとともに(ステップ066 IWS 2117)、第4到達報知演出の実行制御を行う(ステップ066 IWS 2118)。具体的に、演出制御用CPU120が表示制御部123に対し第4到達報知演出の実行を示す制御信号を送信し、該制御信号を受信した表示制御部123の制御により、画像表示装置5に「5000pt Cランク」の文字が、大入賞口が設けられている下側から上側に向かって表示される。その後、ステップ066 IWS 2122へ移行する。なお、ステップ066 IWS 2117では、設定された賞球ランクに応じて賞球ランク表示が更新表示されるものである。

【0222】

ステップ066 IWS 2115においてDランクが設定されていない場合、つまり賞球ランクとしてEランクが設定されている場合、演出制御用CPU120は、総賞球数T1が1000以上であるか否かを判定する(ステップ066 IWS 2119)。総賞球数T1が1000未満である場合にはステップ066 IWS 2122へ移行する。総賞球数T1が1000以上である場合、賞球ランクとしてDランクを設定するとともに(ステップ066 IWS 2120)、第5到達報知演出の実行制御を行う(ステップ066 IWS 2121)。具体的に、演出制御用CPU120が表示制御部123に対し第5到達報知演出の実行を示す制御信号を送信し、該制御信号を受信した表示制御部123の制御により、画像表示装置5に「1000pt Dランク」の文字が、大入賞口が設けられている下側から上側に向かって表示される。その後、ステップ066 IWS 2122へ移行する。なお、ステップ066 IWS 2120では、設定された賞球ランクに応じて賞球ランク表示が更新表示されるものである。

【0223】

ステップ066 IWS 2122において、演出制御用CPU120は、今回賞球数表示の更新制御を行う(ステップ066 IWS 2122)。具体的に、演出制御用CPU120が表示制御部123に対し今回賞球数表示の更新を示す制御信号を送信し、該制御信号

10

20

30

40

50

を受信した表示制御部 1 2 3 の制御により、画像表示装置 5 において、ステップ 0 6 6 I W S 2 1 0 1 において更新した総賞球数 T 2 の値に達するまで今回賞球数表示の値が 1 ずつ加算表示される。

【 0 2 2 4 】

図 8 - 1 0 は、大入賞口へ遊技球が入賞したときの画像表示装置 5 における表示タイミングを示すタイミングチャートである。図 8 - 1 0 に示すタイミングチャートでは、入賞時演出の表示、総賞球数表示の更新表示、および到達報知演出の表示の開始タイミングおよび終了タイミングを示している。なお、ここで示す各表示タイミングは、演出制御用 C P U 1 2 0 が各演出の実行制御を行うタイミングではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 から制御信号を受け付けた表示制御部 1 2 3 が画像表示装置 5 に各演出の表示制御を行うタイミングである。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口への入賞を検出したときに、表示制御部 1 2 3 に対して入賞時演出に関する制御信号と、総賞球数表示に関する制御信号と、到達報知演出に関する制御信号とを 1 回のタイマ割込処理において送信し、各制御信号を受信した表示制御部 1 2 3 は、図 8 - 1 0 に示す順序にて画像表示装置 5 に表示制御を行うものである。

10

【 0 2 2 5 】

例えば、タイミング T 0 に大入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、入賞時演出のハンマー動作表示がタイミング T 1 に開始されてタイミング T 2 に終了され、入賞時演出の加算値移動表示がタイミング T 2 に開始されてタイミング T 6 に終了される。

【 0 2 2 6 】

20

また、タイミング T 0 に大入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、総賞球数表示の更新表示がタイミング T 3 に開始されてタイミング T 5 に終了する。タイミング T 3 はタイミング T 2 よりも後のタイミングであり、ハンマー動作表示が終了して加算値移動表示が開始された後に総賞球数表示の更新表示が開始されるようになっている。

【 0 2 2 7 】

また、タイミング T 5 はタイミング T 6 よりも前のタイミングであり、加算値移動表示が終了するよりも前に総賞球数表示の更新表示が終了されるようになっている。仮に、加算値移動表示が終了するよりも後に総賞球数表示の更新表示が終了されるように構成した場合、大入賞口を注視していた遊技者が大入賞口への遊技球の入賞を視認してから画像表示装置 5 へ目を移したときに、該入賞に対応する総賞球数表示の更新が反映されていないことにより違和感を与えてしまうことが想定される。そこで、上述したように、加算値移動表示が終了するよりも前に総賞球数表示の更新表示が終了されるよう構成することにより、大入賞口を注視していた遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制しつつ、画像表示装置 5 を注視していた遊技者に対して大入賞口への入賞を認識させやすくするという加算値移動表示の演出効果を発揮することができる。

30

【 0 2 2 8 】

また、タイミング T 0 に大入賞口への遊技球の入賞が発生し、総賞球数 T 1 が所定値 (1 0 0 0 、 5 0 0 0 、 1 0 0 0 0 、 5 0 0 0 0 、 9 9 9 9 9) に達した場合、到達報知演出の表示がタイミング T 4 に開始されてタイミング T 7 に終了する。タイミング T 4 はタイミング T 6 よりも前のタイミング (表示タイミングの差を遊技者が視認可能な程度の間隔 (例えば 0 . 5 秒 ~ 1 秒程度の時間) が空けられたタイミング) であり、加算値移動表示が終了するよりも前に到達報知演出が開始されるようになっている。

40

【 0 2 2 9 】

ここで、図示は省略するが、大入賞口への遊技球の入賞が連続して発生した場合の演出制御について説明する。

【 0 2 3 0 】

例えば、大入賞口への遊技球の入賞 (以下、「 1 回目の入賞 」という) が発生して入賞時演出を開始し、該入賞時演出の実行中に再度大入賞口への遊技球の入賞 (以下、「 2 回目の入賞 」という) が発生した場合には、実行中の入賞時演出と並行して 2 回目の入賞に対応する入賞時演出を実行することとしてもよいし、実行中の入賞時演出を終了して 2 回

50

目の入賞に対応する入賞時演出を実行することとしてもよいし、2回目の入賞に対応する入賞時演出については実行を省略することとしてもよい。

【0231】

また例えば、大入賞口への遊技球の入賞が連続して発生し、1回目の入賞に対応する総賞球数表示の更新期間と2回目の入賞に対応する総賞球数表示の更新期間とが重複する場合、1回目の入賞に対応する総賞球数表示の更新を行った後に2回目の入賞に対応する総賞球数表示の更新を行う（2回目の入賞に対応する総賞球数表示の更新タイミングを遅らせる）ものでもよいし、1回目の入賞に対応する総賞球数表示の更新を中断して2回目の入賞に対応する総賞球数表示の更新に切り替えて行うものでもよい。

【0232】

また例えば、大入賞口への遊技球の入賞が連続して発生し、1回目の入賞に対応する到達報知演出の実行期間と2回目の入賞に対応する入賞時演出の実行期間または総賞球数表示の更新期間とが重複する場合は、通常通り各演出を行うこととしてもよい。または、1回目の入賞に対応する到達報知演出を通常通り行う一方で入賞時演出については行わないことにより、到達報知演出に遊技者を注目させることとしてもよい。その場合、到達報知演出の終了に応じて総賞球数表示の更新が行われることとしてもよい。その際、「1」ずつの加算ではなく、一括して「6」加算することにより、到達報知演出が終わるとともに2回目の入賞に対応する賞球の払い出しが総賞球数表示に反映されていることが望ましい。

【0233】

図8-11は、大当たり遊技状態における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。図8-11に示す表示例では、画像表示装置5の左上隅の領域にラウンド数が表示され、画像表示装置5の右上隅の領域に総賞球数表示が表示され、総賞球数表示の直下に今回賞球数表示が表示され、総賞球数表示の左側に賞球ランク表示が表示され、画像表示装置5の左下領域にハンマー動作表示におけるキャラクタが表示され、画像表示装置5の右下領域にラウンドアイコンが表示されている。ここでは、通常態様のラウンドアイコンを白色で示し、消化態様のラウンドアイコンを斜線で示す。

【0234】

（A1）7ラウンドの実行中であって、総賞球数T1が996であり、今回賞球数T2が396であり、賞球ランクがランクEである状態で大入賞口への遊技球の入賞を検出した場合、（A2）ハンマー動作表示が行われるとともに加算値移動表示が行われる。このとき、加算値移動表示における加算値表示（「+6」表示）が通常軌道を移動する。そして、（A3）総賞球数T1が1000を超えて1002に更新されることにより、総賞球数表示の値も1002まで更新表示される。また、今回賞球数T2が402に更新されることにより、今回賞球数表示の値も402まで更新表示される。さらに、賞球ランクがDランクに更新されるとともに、「1000pt Dランク」の文字が、大入賞口が設けられている下側から上側に向かって表示されることにより第5到達報知演出が行われる。

【0235】

（A4）6ラウンドの実行中であって、総賞球数T1が9996であり、今回賞球数T2が336であり、賞球ランクがランクAである状態で大入賞口への遊技球の入賞を検出した場合、（A5）ハンマー動作表示が行われるとともに加算値移動表示が行われる。このとき、加算値移動表示における加算値表示（「+6」表示）が通常軌道とは異なる特殊軌道を移動するとともに、その軌跡が強調表示される。これにより加算値移動表示を目立たせることができ、第1到達報知演出の示唆をすることができる。そして、（A6）総賞球数T1が9999を超えて10002に更新されるのであるが、総賞球数表示の値は9999まで更新表示される。また、今回賞球数T2が342に更新されることにより、今回賞球数表示の値も342まで更新表示される。さらに、賞球ランクがSランクに更新されるとともに、「9999pt Sランク」の文字が、大入賞口が設けられている下側から上側に向かって表示されることにより第1到達報知演出が行われる。

【0236】

さらに大入賞口への遊技球の入賞を検出した場合、（A7）ハンマー動作表示が行われ

10

20

30

40

50

るとともに加算値移動表示が行われる。このとき、加算値移動表示における加算値表示（「+6」表示）が通常軌道を移動する。そして、（A8）総賞球数T1が10008に更新されるのであるが、総賞球数表示の値としては9999が継続して表示される。また、今回賞球数T2が348に更新されることにより、今回賞球数表示の値も348まで更新表示される。

【0237】

なお、ここでは常に一定の大きさの総賞球数表示を表示可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、賞球ランク毎に総賞球数表示の表示範囲を異ならせることとしてもよい。具体的に、賞球ランクがランクアップするほど大きい範囲の総賞球数表示を表示することとしてもよい。

【0238】

また、図8-11（A3）、（A6）に示すように、画像表示装置5の表示領域の一部にのみ画像を表示する到達報知演出を行うこととした。これにより、到達報知演出の実行期間と重複する期間にて他の演出（例えば、昇格演出、入賞時演出）が行われた場合にも、該他の演出の表示を視認可能となっている。

【0239】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、所定の遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態。小当り遊技状態、時短状態、または確変状態であってもよい。）に制御可能な遊技機であって、有利状態において付与された遊技価値（本例では、払い出された賞球）の総数（本例では、総賞球数T1）に関する総数値情報（本例では、総賞球数表示）を更新表示可能な総数値情報表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ066 IWS2102Bを実行する部分）と、制御中の有利状態において付与された遊技価値の数（本例では、今回賞球数T2）に関する今回数値情報（本例では、今回賞球数表示）を更新表示可能な今回数値情報表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ066 IWS2122を実行する部分）と、総数が特定数値（本例では、1000、5000、10000、50000、99999）に達したことを報知する到達報知演出（本例では、第1到達報知演出～第5到達報知演出）を実行可能な到達報知演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ066 IWS2106，S2110，S2114，S2118，S2121を実行する部分）と、を備え、特定数値は、到達報知演出により報知可能な数値の上限である特別数値（本例では、99999）と、該特別数値未満である複数種類の所定数値（本例では、1000、5000、10000、50000）とを含み、複数種類の所定数値は基準の特定数値（本例では、1000）の整数倍の数値である一方、特別数値は基準の特定数値の整数倍の数値ではなく、総数値情報表示手段は、総数が特別数値に達したことを報知する到達報知演出（本例では、第1到達報知演出）が実行された場合、総数値情報として特別数値を表示した後、該総数値情報の更新を停止し（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ066 IWS2102AのYである場合にはステップ066 IWS2102Bを行わない）、今回数値情報表示手段は、総数値情報の更新が停止された後、今回数値情報を更新可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ066 IWS2102AのYである場合にもステップ066 IWS2122を行う）こととした。これにより、到達報知演出を実行することにより、有利状態において付与された遊技価値の総数が総数値情報として表示可能な上限であることを遊技者が容易に認識できるとともに、総数値情報の更新が停止された場合であっても今回数値情報を継続して更新可能であることにより興趣の低下を抑制することができる。

【0240】

なお、この特徴部066IWでは、大当り遊技状態において大入賞口へ遊技球が入賞することにもとづく賞球の総数に関する情報を総賞球数表示として表示することとしたが、大当り遊技状態および小当り遊技状態の両方において大入賞口へ遊技球が入賞することにもとづく賞球の総数に関する情報を総賞球数表示として表示することとしてもよい。また、主に小当り遊技状態によって遊技価値を付与するタイプの遊技機（例えば、通常状態よ

10

20

30

40

50

りも小当り遊技状態に制御されやすい特殊状態（いわゆるＫＴ状態）が設けられているタイプの遊技機）であれば、小当り遊技状態において大入賞口へ遊技球が入賞することにもとづく賞球の総数に関する情報のみを総賞球数表示として表示することとしてもよい。

【０２４１】

また、この特徴部０６６ＩＷでは、通常状態から大当り遊技状態に制御されたときに総賞球数表示の表示を開始し、高ベース状態が終了したときに該総賞球数表示の表示を終了する（すなわち、大当り遊技状態に制御されている期間と高ベース遊技状態に制御されている期間とで継続して総賞球数表示を表示する）こととしたが、これに限るものではない。例えば、大当り遊技状態に制御されている期間のみ総賞球数表示を表示することとしてもよい。

10

【０２４２】

また、所定条件（例えば遊技者の動作を検出することなど）が成立したことにもとづいて、総賞球数表示の表示の有無を切替可能であることとしてもよい。例えば、大当り遊技状態に制御されている期間と高ベース遊技状態に制御されている期間とでは、プッシュボタン３１Ｂへの操作を検出することに応じて総賞球数表示の表示の有無を切替可能であることとしてもよい。また、大当り遊技状態に制御されている期間では、プッシュボタン３１Ｂへの操作にかかわらず総賞球数表示を表示する一方で、高ベース遊技状態に制御されている期間では、プッシュボタン３１Ｂへの操作を検出することに応じて総賞球数表示の表示の有無を切替可能であることとしてもよい。

【０２４３】

20

また、この特徴部０６６ＩＷでは、有利状態において付与された遊技価値の総数として、通常状態から大当り遊技状態に制御された時点から高ベース状態を終了する時点まで（連荘が継続している間）に払い出された賞球の総賞球数Ｔ１を用いて説明したが、所定の期間中に付与された遊技価値の総数に関する情報を表示するものであればこれに限るものではない。例えば、電源投入時から現時点までに払い出した賞球の総数や、特定の演出モードに制御されている期間中に払い出した賞球の総数に関する情報を表示するものであってもよい。

【０２４４】

また、遊技を行う遊技者が入れ替わったことを検知可能な構成とすれば、遊技者が遊技を開始してから現時点までに払い出した賞球の総数に関する情報を表示するものであってもよい。例えば、遊技者が遊技を開始する際に所定の操作を行うことで遊技者が入れ替わったものとして総数の計測値をリセットするものであってもよい。また、遊技を行わずに所定時間（例えば１０分）が経過することや、赤外線センサなどの非接触式センサにより遊技者の不在を検出したことにもとづいて総数の計測値をリセットするものであってもよい。

30

【０２４５】

また、所定条件（例えば遊技者の動作を検出することなど）が成立したことにもとづいて、今回賞球数表示の表示の有無を切替可能であることとしてもよい。例えば、プッシュボタン３１Ｂへの操作を検出することに応じて今回賞球数表示の表示の有無を切替可能であることとしてもよい。

40

【０２４６】

また、この特徴部０６６ＩＷでは、総賞球数表示として上限値の「９９９９９」が表示された後に大入賞口への遊技球の入賞を検出した場合にも総賞球数Ｔ１を加算する処理を行うものであるが、これに限るものではなく、総賞球数表示として上限値の「９９９９９」が表示された後に大入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には総賞球数Ｔ１を加算する処理を行わないものであってもよい。

【０２４７】

また、この特徴部０６６ＩＷによれば、特定領域（本例では、大入賞口）を遊技媒体（本例では、遊技球）が通過することを条件として遊技価値を付与し、特定領域を遊技媒体が通過したときに、遊技価値を付与したことを報知する入賞時演出を実行する入賞時演出

50

実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ066 IWS2101 Aを行う部分）を備えたこととした。これにより、総数値情報が加算されていく実感を遊技者に与えることができる。

【0248】

なお、この特徴部066 IWでは、入賞時演出としてハンマー動作表示と加算値移動表示とを順に表示するものであるが、これに限るものではなく、例えば入賞時演出としてハンマー動作表示のみを表示することとしてもよいし、入賞時演出として加算値移動表示のみを表示することとしてもよい。

【0249】

また、加算値移動表示として、単一の「+6」表示を総賞球数表示まで移動させることとしたが、さらにもう一つの「+6」表示を今回賞球数表示まで移動させることとしてもよい。つまり、大入賞口への遊技球の入賞が発生したときに、2つの「+6」表示が総賞球表示と今回賞球数表示とにそれぞれ移動表示（作用）されることとしてもよい。

【0250】

また、この特徴部066 IWでは、単一の大入賞口が設けられることとしたが、これに限るものではなく、複数の大入賞口が設けられていることとしてもよい。その場合、賞球数が大入賞口毎に異なるものであってもよい。例えば、第1大入賞口への遊技球の入賞が発生した場合には6個の賞球が払い出される一方、第2大入賞口への遊技球の入賞が発生した場合には10個の賞球が払い出されるものであってもよい。その場合、加算値移動表示としては、第1大入賞口への遊技球の入賞が発生した場合には「+6」表示が移動表示され、第2大入賞口への遊技球の入賞が発生した場合には「+10」表示が移動表示されるものである。また、遊技球が入賞した大入賞口の種類によってハンマー動作表示におけるキャラクタのアクションや加算値移動表示における加算値表示の移動態様が異なることとしてもよい。

【0251】

また、この特徴部066 IWによれば、到達報知演出実行手段は、特定領域を遊技媒体が通過したときに、入賞時演出が実行されるよりも前に到達報知演出を実行する（本例では、演出制御用CPU120は、大入賞口への遊技球の入賞が発生したときに、各演出の実行を示す制御信号を表示制御部123へ送信し、演出制御用CPU120から制御信号を受信した表示制御部123は、入賞時演出において加算値移動表示が総賞球数表示に達するよりも前に到達報知演出の実行を開始する。図8-10参照。）こととした。これにより、特定領域を遊技媒体が通過したことに応じて適切なタイミングにて到達報知演出を実行することができる。

【0252】

また、この特徴部066 IWによれば、特定領域を遊技媒体が通過することを条件として遊技価値を付与し、到達報知演出実行手段は、総数値情報と共通する数値情報を特定領域の位置に関連する態様にて表示する到達報知演出を実行する（本例では、演出制御用CPU120は、総賞球数T1と同値の文字情報を、大入賞口が設けられている方向（下方）から上方に向かって進出表示することにより到達報知演出を実行する）こととした。これにより、特定領域を遊技媒体が通過する際に遊技者に爽快感を与えることができる。

【0253】

また、この特徴部066 IWによれば、総数値情報として特別数値が表示された場合、数値情報とは異なる演出画像（本例では、Sランクの賞球ランク表示）を該総数値情報に対して付加する演出画像付加手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ066 IWS2105を実行する部分）を備えたこととした。これにより、有利状態において付与された遊技価値の総数が特別数値であることを容易に遊技者に認識させることができる。

【0254】

また、この特徴部066 IWでは、総賞球数表示の表示期間と賞球ランク表示の表示期間とが一致するよう構成されているが、これに限るものではない。例えば、総賞球数表示

10

20

30

40

50

は大当り遊技状態に制御されている期間と高ベース遊技状態に制御されている期間とで継続して表示されている一方で、賞球ランク表示は大当り遊技状態でのみ表示されていることとしてもよいし、逆に、総賞球数表示は大当り遊技状態でのみ表示されている一方で、賞球ランク表示は大当り遊技状態に制御されている期間と高ベース遊技状態に制御されている期間とで継続して表示されていることとしてもよい。

【0255】

また、所定条件（例えば遊技者の動作を検出することなど）が成立したことにともづいて、賞球ランク表示の表示の有無を切替可能であることとしてもよい。例えば、大当り遊技状態に制御されている期間と高ベース遊技状態に制御されている期間とでは、プッシュボタン31Bへの操作を検出することに応じて賞球ランク表示の表示の有無を切替可能であることとしてもよい。また、大当り遊技状態に制御されている期間では、プッシュボタン31Bへの操作にかかわらず賞球ランク表示を表示する一方で、高ベース遊技状態に制御されている期間では、プッシュボタン31Bへの操作を検出することに応じて賞球ランク表示の表示の有無を切替可能であることとしてもよい。

10

【0256】

また、遊技者の動作の検出に応じて、総賞球数表示と賞球ランク表示とを表示する態様と、総賞球数表示を表示するが賞球ランク表示を表示しない態様と、総賞球数表示を表示しないが賞球ランク表示を表示する態様と、を選択可能であることとしてもよい。

【0257】

また、この特徴部066IWでは、通常状態から大当り遊技状態に制御された時点から高ベース状態を終了する時点まで（連荘が継続している間）賞球ランク表示を表示することとしたが、これに限るものではない。例えば、電源投入時から現時点まで継続して賞球ランク表示を表示すること（連荘が途切れた後も賞球ランクを維持すること）としてもよいし、特定の演出モードに制御されている期間中のみ賞球ランク表示を表示することとしてもよい。

20

【0258】

また、高ベース状態を終了した後に再度通常状態から大当り遊技状態に制御されたときに、前回高ベース状態に制御されていたときの賞球ランクを引き継ぐか否かを遊技者に選択させる（遊技者が操作手段を操作することにより決定する）こととしてもよい。

【0259】

また、遊技を行う遊技者が入れ替わったことを検知可能な構成とすれば、遊技者が遊技を開始してから現時点までに払い出した賞球の総数に対応する賞球ランク表示を表示するものであってもよい。例えば、遊技者が遊技を開始する際に所定の操作を行うことで遊技者が入れ替わったものとして賞球ランク表示を初期設定ランク表示（Eランク表示）に戻したり、遊技を行わずに所定時間（例えば10分）が経過することや、赤外線センサなどの非接触式センサにより遊技者の不在を検出したことにともづいて賞球ランク表示を初期設定ランク表示（Eランク表示）に戻したりするものであってもよい。

30

【0260】

また、以上に説明したように、この実施の形態によれば、所定の遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、または確変状態であってもよい。）に制御可能な遊技機であって、有利状態において付与された遊技価値（本例では、払い出された賞球）の総数（本例では、総賞球数T1）に関する総数値情報（本例では、総賞球数表示）を更新表示可能な総数値情報表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ066IWS2102Bを実行する部分）と、総数が特定数値（本例では、1000、5000、10000、50000、99999）に達したことを報知する到達報知演出（本例では、第1到達報知演出～第5到達報知演出）を実行可能な到達報知演出実行手段と、遊技価値を付与したときに、付与した遊技価値に対応する数値を総数値情報に加算する入賞時演出を実行可能な入賞時演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ066IWS2101Aを行う部分）と、を備え、特定数値は、到達報知演出により報知可能な数値の上限である特別数

40

50

値（本例では、99999）と、該特別数値未満である複数種類の所定数値（本例では、1000、5000、10000、50000）とを含み、複数種類の所定数値は基準の特定数値（本例では、1000）の整数倍の数値である一方、特別数値は基準の特定数値の整数倍の数値ではなく、入賞時演出実行手段は、総数値情報として特別数値が表示されているときに遊技価値が付与された場合、入賞時演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ066 IWS2102Aの判定にかかわらず、ステップ066 IWS2101Aを行う）こととした。これにより、到達報知演出を実行することにより、有利状態において付与された遊技価値の総数が総数値情報として表示可能な上限であることを遊技者が容易に認識できるとともに、総数値情報として特別数値が表示されているときに遊技価値が付与された場合であっても入賞時演出を更新可能であることにより興趣の低下を抑制することができる。

10

【0261】

また、実行中のラウンドにおいて払い出した賞球数を示すラウンド賞球数表示を表示可能な構成としてもよい。例えば、今回賞球数表示の下にラウンド賞球数表示を表示することとしてもよい。その場合、大入賞口に対する遊技球の入賞が発生する度に、今回賞球数表示や総賞球数表示の更新と同様にラウンド賞球数表示を更新することとしてもよい。

【0262】

また、実行中のラウンドに対応するラウンドアイコン近傍にラウンド賞球数表示を表示することとしてもよい。また、終了した各ラウンドにおいて払い出した賞球数を示す終了ラウンド賞球数表示を、該終了した各ラウンドに対応するラウンドアイコンの近傍にそれぞれ表示することとしてもよい。例えば、1ラウンドで60個の賞球を払い出し、2ラウンドで54個の賞球を払い出した場合には、1ラウンドに対応するラウンドアイコンの近傍に「60」を表示し、2ラウンドに対応するラウンドアイコンの近傍に「54」を表示することとしてもよい。

20

【0263】

また、今回賞球数表示や総賞球数表示として、大入賞口への遊技球の入賞にもとづいて払い出した遊技球の数（払出数）自体を表示することとしたが、これに限るものではない。例えば、払出数にもとづいた値（例えば、払出数に10を乗じた値）を表示したり、払出数にもとづいたアイコン（例えば、10000個の払出数を示す虹色紙幣、1000個の払出数を示す金色紙幣、100個の払出数を示す銀色紙幣、10個の払出数を示す銅色紙幣、および1個の払出数を示すメダルを組み合わせ、払出数に対応する表示を行う）を表示したりするものでもよいし、また、大入賞口への遊技球の入賞数を表示することとしてもよい。

30

【0264】

また、今回賞球数表示や総賞球数表示に代えて、もしくは加えて、払出数から遊技球の打ち出し数（例えば、大入賞口へ入賞した遊技球の数とアウト口に取り込まれた遊技球の和）を減算した数（増加数）に関連する表示を行うこととしてもよい。例えば、増加数自体を表示してもよいし、増加数にもとづいた値（例えば、増加数に10を乗じた値）を表示したり、増加数にもとづいたアイコン（例えば、10000個の増加数を示す虹色紙幣、1000個の増加数を示す金色紙幣、100個の増加数を示す銀色紙幣、10個の増加数を示す銅色紙幣、および1個の増加数を示すメダルを組み合わせ、増加数に対応する表示を行う）を表示したりするものでもよい。また、実行中の大当り遊技状態における増加数に関連する表示を行うものでもよいし、最後に通常状態に制御されていた時点からの大当り遊技状態における増加数に関連する表示を行うものでもよい。

40

【0265】

また、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能であって、いずれの設定値に設定されているかを示唆する設定示唆演出を実行可能な構成としてもよい。その場合、設定示唆演出として到達報知演出を実行することとしてもよい。具体的には、以下の変形例1を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

50

【 0 2 6 6 】

(大当り確率)

図 8 - 1 2 は、変形例 1 における、設定値毎の大当り確率を説明するための説明図である。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（変形例 1 では、出玉率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（特に CPU 1 0 3）が設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図 8 - 1 2 に示すように、変形例 1 では、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6 段階に設定変更可能である場合にかぎらず、本例では、2～5 段階に設定変更可能に構成したり、7 段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

10

【 0 2 6 7 】

図 8 - 1 2 に示す例では、低確率状態において、設定値「1」の場合が大当り確率「2 0 5 / 6 5 5 3 6」、設定値「2」の場合が大当り確率「2 1 5 / 6 5 5 3 6」、設定値「3」の場合が大当り確率「2 2 5 / 6 5 5 3 6」、設定値「4」の場合が大当り確率「2 3 5 / 6 5 5 3 6」、設定値「5」の場合が大当り確率「2 4 5 / 6 5 5 3 6」、設定値「6」の場合が大当り確率「2 4 7 / 6 5 5 3 6」となっている。

【 0 2 6 8 】

図 8 - 1 2 に示す例では、高確率状態において、設定値「1」の場合が大当り確率「2 0 5 0 / 6 5 5 3 6」、設定値「2」の場合が大当り確率「2 1 5 0 / 6 5 5 3 6」、設定値「3」の場合が大当り確率「2 2 5 0 / 6 5 5 3 6」、設定値「4」の場合が大当り確率「2 3 5 0 / 6 5 5 3 6」、設定値「5」の場合が大当り確率「2 4 5 0 / 6 5 5 3 6」、設定値「6」の場合が大当り確率「2 4 7 0 / 6 5 5 3 6」となっている。

20

【 0 2 6 9 】

このように、いずれの遊技状態であっても、設定値「1」の場合が最も低くなっており、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が最も高くなっている。

【 0 2 7 0 】

変形例 1 における演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定されている設定値を示唆する特定到達報知演出を実行制御可能である。具体的に、設定値「4」～「6」のいずれかが設定されている場合に限り、総賞球数 T 1 の値が 4 5 6 に達したことにともづいて「4 5 6 p t」という文字を表示する特定到達報知演出を実行可能になっている。

30

【 0 2 7 1 】

図 8 - 1 3 は、変形例 1 における特定到達報知演出の表示例を示す説明図である。（B 1）8 ラウンドの実行中であって、総賞球数 T 1 が 4 5 0 であり、今回賞球数 T 2 が 4 5 0 であり、賞球ランクがランク E である状態で大入賞口への遊技球の入賞を検出した場合、（B 2）ハンマー動作表示が行われるとともに加算値移動表示が行われる。このとき、加算値移動表示における加算値表示（「+ 6」表示）が通常軌道を移動する。そして、（B 3）総賞球数 T 1 が 4 5 6 に更新されることにより、総賞球数表示の値も 4 5 6 まで更新表示される。また、今回賞球数 T 2 が 4 5 6 に更新されることにより、今回賞球数表示の値も 4 5 6 まで更新表示される。このとき、設定値「4」～「6」のいずれかが設定されている場合に限り、「4 5 6 p t」という文字を表示する特定到達報知演出を実行可能になっている。

40

【 0 2 7 2 】

このように、変形例 1 によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値（本例では、設定値「1」～設定値「6」）に設定可能な設定手段（本例では、変形例 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、いずれの設定値に設定されているかを示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（本例では、変形例 1 における演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、設定示唆演出実行手段は、有利状態において付与された遊技価値の総数が特殊数値（本例では、4 5 6）に達したこと

50

を報知する態様にて設定示唆演出を実行可能であり（本例では、変形例 1 における演出制御用 CPU 120 は、「456 p t」という文字を表示する特定到達報知演出を実行可能である。図 8 - 13 参照。）、特殊数値は、特別数値未満の数値であり、基準の特定数値の整数倍の数値ではないこととした。これにより、興趣を向上させることができる。

【0273】

他にも、設定値「6」に設定されていることを示唆する特定到達報知演出として、総賞球数 T1 が 666 に達したときに「666 p t」という文字を表示したり、総賞球数 T1 が 6666 に達したときに「6666 p t」という文字を表示したりすることとしてもよい。

【0274】

また、総賞球数 T1 が特殊数値に達した場合に必ず特定到達報知演出を実行する物に限られず、例えば、設定値「4」～設定値「6」のいずれかが設定されている場合には所定の割合の抽選を行い、該抽選結果にもとづいて到達報知演出を実行するものであってもよい。また、設定されている設定値によって到達報知演出の実行割合が異なることとしてもよい。例えば、到達報知演出の実行割合は、設定値「4」＜設定値「5」＜設定値「6」であってよい。

【0275】

また、特定到達報知演出により示唆される設定値と、特定到達報知演出にて表示される値（総賞球数表示の値）は、必ずしも一致しないものであってもよい。例えば、総賞球数 T1 が 7777 に達したときに「7777 p t」という文字を表示する特定到達報知演出を実行することにより、特定の設定値（例えば、設定値「5」または設定値「6」）が設定されていることを示唆するものであってもよい。

【0276】

また、複数種類の特定到達報知演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、総賞球数 T1 が第 1 特殊数値に達したときに実行可能な第 1 特定到達報知演出と、総賞球数 T1 が第 2 特殊数値に達したときに実行可能な第 2 特定到達報知演出と、総賞球数 T1 が第 3 特殊数値に達したときに実行可能な第 3 特定到達報知演出とが設けられており、いずれの特定到達報知演出の実行割合も設定値「1」＜設定値「2」＜設定値「3」＜設定値「4」＜設定値「5」＜設定値「6」となっていることとすれば、第 1 特定到達報知演出～第 3 特定到達報知演出が実行されるほど有利な設定値が設定されていることを示唆することができる。

【0277】

また、実行される到達報知演出の種類の組み合わせによって設定値を示唆するものであってもよい。例えば、第 1 特定到達報知演出～第 3 特定到達報知演出のうち単一の特定到達報知演出が実行された場合よりも、2 の特定到達報知演出が実行された場合の方が設定値「4」～設定値「6」のいずれかが設定されている可能性が高く、全ての特定到達報知演出が実行された場合は設定値「6」が設定されていることが確定するような構成であってよい。

【0278】

また、大入賞口への遊技球の入賞を検出したときに、総賞球数表示に対して作用する態様にて加算値移動表示を表示可能であり、該加算値移動表示が行われたときに、総賞球数表示の少なくとも一部を視認困難とするものであってもよい。具体的には、以下の変形例 2 を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

【0279】

変形例 2 における演出制御用 CPU 120 は、加算値移動表示が終了したとき（加算値表示が総賞球数表示に達したとき）に炎エフェクトを表示制御可能である。炎エフェクトは総賞球数表示よりも前面側に重畳表示されるものであり、該炎エフェクトが表示されている間は、総賞球数表示が視認困難となる。

【0280】

図 8 - 14 は、変形例 2 における大入賞口へ遊技球が入賞したときの画像表示装置 5 に

10

20

30

40

50

おける表示タイミングを示すタイミングチャートである。図 8 - 1 3 に示すタイミングチャートでは、入賞時演出の表示、および総賞球数表示の更新表示の開始タイミングおよび終了タイミングを示している。なお、ここで示す各表示タイミングは、演出制御用 C P U 1 2 0 が各演出の実行制御を行うタイミングではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 から制御信号を受信した表示制御部 1 2 3 が画像表示装置 5 に各演出の表示を行うタイミングである。

【 0 2 8 1 】

本例では、タイミング T a に大入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、入賞時演出のハンマー動作表示がタイミング T b に開始されてタイミング T c に終了され、入賞時演出の加算値移動表示がタイミング T c に開始されてタイミング T e に終了される。そして、加算値移動表示が終了するタイミング T e からタイミング T g に亘って炎エフェクトが総賞球数表示に対して重畳表示される。

10

【 0 2 8 2 】

また、タイミング T a に大入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、総賞球数表示の更新表示がタイミング T d に開始され、炎エフェクトの表示中であるタイミング T f に終了する。これにより、炎エフェクトの表示が終了された後に、更新後の総賞球数表示を遊技者が視認可能となっている。

【 0 2 8 3 】

このように、変形例 2 によれば、入賞時演出実行手段は、総数値情報に対して作用する態様にて入賞時演出を実行可能であり（本例では、変形例 2 における演出制御用 C P U 1 2 0 は、総賞球数表示に作用する態様にて加算値移動表示を行う）、総数値情報に対して作用する態様にて入賞時演出が行われたときに、該総数値情報の少なくとも一部を視認困難とする（本例では、変形例 2 における演出制御用 C P U 1 2 0 は、加算値移動表示における加算値表示が総賞球数表示に達したときに炎エフェクトを該総賞球数表示に重畳表示する）こととした。これにより、総数値情報が加算されていく実感を遊技者に与えることができる。

20

【 0 2 8 4 】

以上に説明したように、本特徴部 0 6 6 I W には、以下に示す発明が含まれている。

【 0 2 8 5 】

(1 - 1) 本発明による遊技機は、所定の遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、または確変状態であってもよい。）に制御可能な遊技機であって、有利状態において付与された遊技価値（例えば、払い出された賞球）の総数（例えば、総賞球数 T 1 ）に関する総数値情報（例えば、総賞球数表示）を更新表示可能な総数値情報表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 0 6 6 I W S 2 1 0 2 B を実行する部分）と、制御中の有利状態において付与された遊技価値の数（例えば、今回賞球数 T 2 ）に関する今回数値情報（例えば、今回賞球数表示）を更新表示可能な今回数値情報表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 0 6 6 I W S 2 1 2 2 を実行する部分）と、総数が特定数値（例えば、1 0 0 0、5 0 0 0、1 0 0 0 0、5 0 0 0 0、9 9 9 9 9）に達したことを報知する到達報知演出（例えば、第 1 到達報知演出～第 5 到達報知演出）を実行可能な到達報知演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 0 6 6 I W S 2 1 0 6、S 2 1 1 0、S 2 1 1 4、S 2 1 1 8、S 2 1 2 1 を実行する部分）と、を備え、特定数値は、到達報知演出により報知可能な数値の上限である特別数値（例えば、9 9 9 9 9）と、該特別数値未満である複数種類の所定数値（例えば、1 0 0 0、5 0 0 0、1 0 0 0 0、5 0 0 0 0）とを含み、複数種類の所定数値は基準の特定数値（例えば、1 0 0 0）の整数倍の数値である一方、特別数値は基準の特定数値の整数倍の数値ではなく、総数値情報表示手段は、総数が特別数値に達したことを報知する到達報知演出（例えば、第 1 到達報知演出）が実行された場合、総数値情報として特別数値を表示した後、該総数値情報の更新を停止し（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 6 6 I W S 2 1 0 2 A の Y である場合にはステップ 0 6 6 I W S 2 1 0 2 B を行わない）、今回数値情報表示手

30

40

50

段は、総数値情報の更新が停止された後、今回数値情報を更新可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ066 IWS2102AのYである場合にもステップ066 IWS2122を行う）ことを特徴とする。そのような構成によれば、到達報知演出を実行することにより、有利状態において付与された遊技価値の総数が総数値情報として表示可能な上限であることを遊技者が容易に認識できるとともに、総数値情報の更新が停止された場合であっても今回数値情報を継続して更新可能であることにより興趣の低下を抑制することができる。

【0286】

（1-2）特定領域（例えば、大入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過することを条件として遊技価値を付与し、特定領域を遊技媒体が通過したときに、遊技価値を付与したことを報知する付与報知演出（例えば、入賞時演出）を実行する付与報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ066 IWS2101Aを行う部分）を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、総数値情報が加算されていく実感を遊技者に与えることができる。

10

【0287】

（1-3）到達報知演出実行手段は、特定領域を遊技媒体が通過したときに、付与報知演出が実行されるよりも前に到達報知演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、大入賞口への遊技球の入賞が発生したときに、各演出の実行を示す制御信号を表示制御部123へ送信し、演出制御用CPU120から制御信号を受信した表示制御部123は、入賞時演出において加算値移動表示が総賞球数表示に達するよりも前に到達報知演出の実行を開始する。図8-10参照。）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過したことに応じて適切なタイミングにて到達報知演出を実行することができる。

20

【0288】

（1-4）特定領域を遊技媒体が通過することを条件として遊技価値を付与し、到達報知演出実行手段は、総数値情報と共通する数値情報を特定領域の位置に関連する態様にて表示する到達報知演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、総賞球数T1と同値の文字情報を、大入賞口が設けられている方向（下方）から上方に向かって進出表示することにより到達報知演出を実行する）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過する際に遊技者に爽快感を与えることができる。

30

【0289】

（1-5）総数値情報として特別数値が表示された場合、数値情報とは異なる演出画像（例えば、Sランクの賞球ランク表示）を該総数値情報に対して付加する演出画像付加手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ066 IWS2105を実行する部分）を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、有利状態において付与された遊技価値の総数が特別数値であることを容易に遊技者に認識させることができる。

【0290】

（1-6）遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば、設定値「1」～設定値「6」）に設定可能な設定手段（例えば、変形例1における遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、いずれの設定値に設定されているかを示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、変形例1における演出制御用CPU120）と、を備え、設定示唆演出実行手段は、有利状態において付与された遊技価値の総数が特殊数値（例えば、456）に達したことを報知する態様にて設定示唆演出を実行可能であり（例えば、変形例1における演出制御用CPU120は、「456 pt」という文字を表示する特定到達報知演出を実行可能である。図8-13参照。）、特殊数値は、特別数値未満の数値であり、基準の特定数値の整数倍の数値ではないこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

40

【0291】

（2-1）所定の遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、または確変状態であってもよい。）に制御可能な遊技機

50

であって、有利状態において付与された遊技価値（例えば、払い出された賞球）の総数（例えば、総賞球数 T 1）に関する総数値情報（例えば、総賞球数表示）を更新表示可能な総数値情報表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 066 IWS 2102B を実行する部分）と、総数が特定数値（例えば、1000、5000、10000、50000、99999）に達したことを報知する到達報知演出（例えば、第 1 到達報知演出～第 5 到達報知演出）を実行可能な到達報知演出実行手段と、遊技価値を付与したときに、付与した遊技価値に対応する数値を総数値情報に加算する加算演出（例えば、入賞時演出）を実行可能な加算演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 066 IWS 2101A を行う部分）と、を備え、特定数値は、到達報知演出により報知可能な数値の上限である特別数値（例えば、99999）と、該特別数値未満である複数種類の所定数値（例えば、1000、5000、10000、50000）とを含み、複数種類の所定数値は基準の特定数値（例えば、1000）の整数倍の数値である一方、特別数値は基準の特定数値の整数倍の数値ではなく、加算演出実行手段は、総数値情報として特別数値が表示されているときに遊技価値が付与された場合、加算演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 066 IWS 2102A の判定にかかわらず、ステップ 066 IWS 2101A を行う）ことを特徴とする。そのような構成によれば、到達報知演出を実行することにより、有利状態において付与された遊技価値の総数が総数値情報として表示可能な上限であることを遊技者が容易に認識できるとともに、総数値情報として特別数値が表示されているときに遊技価値が付与された場合であっても加算演出を更新可能であることにより興趣の低下を抑制することができる。

10

20

【0292】

（2-2）加算演出実行手段は、総数値情報に対して作用する態様にて加算演出を実行可能であり（例えば、変形例 2 における演出制御用 CPU 120 は、総賞球数表示に作用する態様にて加算値移動表示を行う）、総数値情報に対して作用する態様にて加算演出が行われたときに、該総数値情報の少なくとも一部を視認困難とする（例えば、変形例 2 における演出制御用 CPU 120 は、加算値移動表示における加算値表示が総賞球数表示に達したときに炎エフェクトを該総賞球数表示に重畳表示することとしてもよい。そのような構成によれば、総数値情報が加算されていく実感を遊技者に与えることができる。

【0293】

（2-3）特定領域（例えば、大入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過することを条件として遊技価値を付与し、加算演出実行手段は、特定領域を遊技媒体が通過したときに加算演出（例えば、入賞時演出）を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 066 IWS 2101A を行う）こととしてもよい。そのような構成によれば、総数値情報が加算されていく実感を遊技者に与えることができる。

30

【0294】

（2-4）到達報知演出実行手段は、特定領域を遊技媒体が通過したときに、加算演出が実行されるよりも前に到達報知演出を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口への遊技球の入賞が発生したときに、各演出の実行を示す制御信号を表示制御部 123 へ送信し、演出制御用 CPU 120 から制御信号を受信した表示制御部 123 は、入賞時演出において加算値移動表示が総賞球数表示に達するよりも前に到達報知演出の実行を開始する。図 8-10 参照。）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過したことに応じて適切なタイミングにて到達報知演出を実行することができる。

40

【0295】

（2-5）特定領域を遊技媒体が通過することを条件として遊技価値を付与し、到達報知演出実行手段は、総数値情報と共通する数値情報を特定領域の位置に関連する態様にて表示する到達報知演出を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、総賞球数 T 1 と同値の文字情報を、大入賞口が設けられている方向（下方）から上方に向かって進出表示することにより到達報知演出を実行する）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過する際に遊技者に爽快感を与えることができる。

50

【 0 2 9 6 】

(2 - 6) 総数値情報として特別数値が表示された場合、数値情報とは異なる演出画像 (例えば、S ランクの賞球ランク表示) を該総数値情報に対して付加する演出画像付加手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 における、ステップ 0 6 6 I W S 2 1 0 5 を実行する部分) を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、有利状態において付与された遊技価値の総数が特別数値であることを容易に遊技者に認識させることができる。

【 0 2 9 7 】

(2 - 7) 遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値 (例えば、設定値「1」～設定値「6」) に設定可能な設定手段 (例えば、変形例 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、いずれの設定値に設定されているかを示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段 (例えば、変形例 1 における演出制御用 CPU 1 2 0) と、を備え、設定示唆演出実行手段は、有利状態において付与された遊技価値の総数が特殊数値 (例えば、4 5 6) に達したことを報知する態様にて設定示唆演出を実行可能であり (例えば、変形例 1 における演出制御用 CPU 1 2 0 は、「4 5 6 p t」という文字を表示する特定到達報知演出を実行可能である。図 8 - 1 3 参照。)、特殊数値は、特別数値未満の数値であり、基準の特定数値の整数倍の数値ではないこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 8 】

(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 2 9 9 】

(変動パターンテーブル)

図 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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 0 0 】

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 0 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0302】

本例では、図9-1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9-1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9-1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多くな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。

【0303】

なお、本例では、図9-1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してもよい。

【0304】

次に、演出制御手段（演出制御用CPU120）の動作について説明する。

【0305】

（可変表示開始設定処理）

図9-2は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、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023 IWS101）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ023 IWS101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023 IWS102）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ023 IWS102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CPU120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023 IWS102において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて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。

【0306】

ステップ023 IWS102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CPU120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CPU120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、「135」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。

【0307】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組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。

【0308】

次いで、演出制御用CPU120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023 IWS103)。

10

【0309】

次いで、演出制御用CPU120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023 IWS104)。そして、演出制御用CPU120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023 IWS105)。

【0310】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120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CPU120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CPU120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12におけるROM121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。

20

30

【0311】

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。

【0312】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ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8L, 8R)の制御を実行する(ステップ023 IWS106)。

40

【0313】

なお、この特徴部023 IWでは、演出制御用CPU120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CPU120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。

【0314】

次いで、演出制御用CPU120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023 IWS107)。そして、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し(ステップ023 IWS108)、可変表示開始設定処理を終了する。

50

【 0 3 1 5 】

(擬似連 / 予告連演出設定処理)

図 9 - 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 9 - 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。

【 0 3 1 6 】

擬似連を指定する変動パターンであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 2 3 I W S 2 0 2)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 2 3 I W S 2 0 3)。

【 0 3 1 7 】

図 9 - 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 9 - 4 (A) は、変動パターン P A 4 , P B 4 (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 9 - 4 (B) は、変動パターン P A 5 , P B 5 (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 9 - 4 (C) は、変動パターン P A 6 , P B 6 (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 9 - 4 (D) は、変動パターン P A 7 , P B 7 (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 9 - 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 1 8 】

図 9 - 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 1 9 】

「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 2 0 】

図 9 - 4 (A) に示すように、本例では、擬似連 (1 回) である場合には、1 0 0 % 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 2 1 】

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

10

20

30

40

50

実行可能に構成してもよい。

【0322】

また、図9-4(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るように構成されている。

【0323】

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。

【0324】

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)。

【0325】

図9-5および図9-6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9-5(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9-5(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9-6(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。

【0326】

まず、図9-5(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9-5(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。

【0327】

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。

【0328】

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

10

20

30

40

50

ち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。

【 0 3 2 9 】

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 2 0 %、4 0 %、6 0 %、8 0 % および 1 0 0 % に変化可能に構成し、「2 0」や「4 0」、「6 0」、「8 0」、「1 0 0」などの数字表示の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を実行可能に構成してもよい。

【 0 3 3 0 】

予告連演出パターン P 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 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（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 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、選択肢 L 2 が選択されたことを報知する選択演出（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 3 1 】

予告連演出パターン P 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、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 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 3 2 】

予告連演出パターン P 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、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 3 3 】

図 9 - 5 (A) に示すように、本例では、擬似連 (2 回) となる場合に、はずれとなる場合には、5 0 % 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 1 1)、5 0 % 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 P 1 2 ~ P 1 4)。一方、大当たりとなる場合には、4 0 % 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 1 1)、6 0 % 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 P 1 2 ~ P 1 4)。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。

【 0 3 3 4 】

次に、図 9 - 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 9 - 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 P 2 0 1 ~ P 2 1 0 に対して、それぞれ

判定値が割り振られている。

【 0 3 3 5 】

予告連演出パターン P 2 0 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 3 6 】

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。

20

【 0 3 3 7 】

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。

30

【 0 3 3 8 】

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。

40

【 0 3 3 9 】

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 回目のルーレツ

50

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。

【 0 3 4 0 】

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 4 1 】

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 4 2 】

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 4 3 】

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

50

【 0 3 4 4 】

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、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 4 5 】

図 9 - 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 P 2 0 1)、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 P 2 0 2 ~ P 2 0 5)、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 P 2 0 6 ~ P 2 1 0)。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 P 2 0 1)、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 P 2 0 2 ~ P 2 0 5)、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 P 2 0 6 ~ P 2 1 0)。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 4 6 】

次に、図 9 - 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 9 - 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 P 3 0 1 ~ P 3 1 4 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

30

【 0 3 4 7 】

予告連演出パターン P 3 0 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、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 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。

40

【 0 3 4 8 】

予告連演出パターン P 3 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

50

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。

【0349】

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。

【0350】

予告連演出パターンP304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、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。

【0351】

予告連演出パターンP305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、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、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。

【0352】

予告連演出パターンP306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

10

20

30

40

50

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、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、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

10

【0353】

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。

20

【0354】

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。

30

【0355】

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

40

50

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 5 6 】

予告連演出パターン P 3 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、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 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 5 7 】

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。

20

30

【 0 3 5 8 】

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。

40

【 0 3 5 9 】

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

50

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。

【 0 3 6 0 】

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。

【 0 3 6 1 】

図 9 - 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、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 P 3 0 1）、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 P 3 0 2 ~ P 3 0 6）、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 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）、35 % 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）、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 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。

【 0 3 6 2 】

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 9 - 5 および図 9 - 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 9 - 5 および図 9 - 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。

【 0 3 6 3 】

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 9 - 5 および図 9 - 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 9 - 5 および図 9 - 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。

【 0 3 6 4 】

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、N E X T 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 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 6 5 】

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。

【 0 3 6 6 】

また、本例では、図 9 - 5 および図 9 - 6 に示すように、N E X T 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 6 7 】

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 6 8 】

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。

【 0 3 6 9 】

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 7 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、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。

【 0 3 7 1 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 2 】

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の態様として、様々な態様が考えられる。

【 0 3 7 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 0 2 3 I W S 2 0 6 で決定した予告連演出パターンを、RAM 1 2 2 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 0 2 3 I W S 2 0 7）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 2 3 I W S 2 0 8）、擬似連 / 予告連演出設定処理を終了する。

【 0 3 7 4 】

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 0 2 3 I W S 2 0 8 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 0 2 3 I W S 1 0 4 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 0 2 3 I W S 1 0 6 および可変表示中演出処理のステップ 0 2 3 I W S 3 0 5 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 0 2 3 I W S 1 0 4 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 0 2 3 I W S 1 0 6 および可変表示中演出処理のステップ 0 2 3 I W S 3 0 5 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。

【 0 3 7 5 】

（可変表示中演出処理）

図 9 - 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 S 1 7 2）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 CPU 1 2 0 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 0 2 3 I W S 3 0 1）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 2 3 I W S 3 0 2）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ 0 2 3 I W S 3 0 3）、プロセステータの切替を行う。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 0 2 3 I W S 3 0 4）。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 0 2 3 I W S 3 0 5）。

【 0 3 7 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 2 3 I W S 3 0 6）。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 0 2 3 I W S 3 2 1 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 CPU 1 2 0 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 0 2 3 I W S 3 0 7）。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 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。

【 0 3 7 7 】

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 0 2 3 I W S 3 0 7 の Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 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 0 2 3 I W S 3 0 8）。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

10

20

30

40

50

いる予告連演出パターンが予告連演出パターン P 1 2 , P 2 0 2 , P 2 0 6 , P 3 0 2 , P 3 0 7 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 P 2 0 7 , P 3 0 8 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 の状態でメータ表示の表示を開始する制御を行う（図 9 - 5 および図 9 - 6 参照）。

【 0 3 7 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 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 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 9 - 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 3 7 9 】

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 C P U 1 2 0 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。

【 0 3 8 0 】

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 C P U 1 2 0 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 C P U 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 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 9 - 6 参照）。

【 0 3 8 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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

10

20

30

40

50

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 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 9 - 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 8 2 】

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 C P U 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。

【 0 3 8 3 】

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 C P U 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 C P U 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 C P U 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 C P U 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。

20

【 0 3 8 4 】

次いで、演出制御用 C P U 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 C P U 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。

30

【 0 3 8 5 】

（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 9 - 8 ~ 図 9 - 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 9 - 8 ~ 図 9 - 1 2 において、（ A ）（ B ）（ C ）・・・の順に表示画面が遷移する。

【 0 3 8 6 】

本例では、図 9 - 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。

40

【 0 3 8 7 】

次いで、図 9 - 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 9 - 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 9 - 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

50

始される（ステップ023 IWS309参照）。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9-8（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。

【0388】

次いで、図9-8（D）に示すように、予告連演出パターンP313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L1にボールが入って選択肢L1が選択されたかのような演出が実行され、図9-9（E）に示すように、選択肢L1が選択されたことを報知する画像023 IW13が表示されL1選択演出が実行される（ステップ023 IWS312参照）。また、図9-9（E）に示すように、メータ表示023 IW11のレベルがレベル1に上昇表示される（ステップ023 IWS315参照）。また、L1選択演出を実行すると、その直後に、図9-9（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023 IW14（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023 IWS312参照）。

10

【0389】

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9-9（G）に示すように、予告連演出パターンP313であることにもとづいて、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023 IW15が表示され、ルーレット演出が開始される（ステップ023 IWS309参照）。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023 IW11のレベルがレベル1に変化していることから、図9-9（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L1および選択肢L2に代えて選択肢L2および選択肢L3（さらに、選択肢NEXT）に変化している。

20

【0390】

次いで、図9-9（H）に示すように、予告連演出パターンP313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9-10（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023 IW16が表示されNEXT選択演出が実行される（ステップ023 IWS312参照）。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9-10（I）に示すように、メータ表示023 IW11のレベルは変化しない。

30

【0391】

なお、本例では、NEXT選択演出が実行される場合には、図9-9（E）、（F）に示すようにL1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9-10（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9-9（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9-10（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。

40

【0392】

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023 IW14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023 IW16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

50

成すればよい。

【 0 3 9 3 】

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 9 - 1 0 (J) に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもつづいて、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 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) 。

【 0 3 9 4 】

次いで、図 9 - 1 0 (K) に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもつづいて、3 回目のルーレット演出では、選択肢 L 2 にボールが入って選択肢 L 2 が選択されたかのような演出が実行され、図 9 - 1 0 (L) に示すように、選択肢 L 2 が選択されたことを報知する画像 0 2 3 I W 1 7 が表示され L 2 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 9 - 1 0 (L) 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 2 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 2 選択演出を実行すると、その直後に、図 9 - 1 1 (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 0 2 3 I W 1 4 (本例では、「 N E X T 」の文字表示を含む画像) が表示され N E X T 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 3 9 5 】

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 9 - 1 1 (N) に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもつづいて、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 0 2 3 I W 1 8 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、3 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 2 に変化していることから、図 9 - 1 1 (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 L 2 および選択肢 L 3 に代えて選択肢 L 3 のみ (さらに、選択肢 N E X T) に変化している。

【 0 3 9 6 】

次いで、図 9 - 1 1 (O) に示すように、予告連演出パターン P 3 1 3 であることにもつづいて、4 回目のルーレット演出では、選択肢 L 3 にボールが入って選択肢 L 3 が選択されたかのような演出が実行され、図 9 - 1 1 (P) に示すように、選択肢 L 3 が選択されたことを報知する画像 0 2 3 I W 1 9 が表示され L 3 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 9 - 1 1 (P) 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 3 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 3 選択演出を実行すると、その直後に、図 9 - 1 2 (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 0 2 3 I W 2 0 (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 0 2 3 I W S 3 1 2 参照) 。

【 0 3 9 7 】

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 9 - 1 2 (R) に示すように、所定のキャラクタ画像 0 2 3 I W 2 1 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 0 2 3 I W S 3 1 7 参照) 。また、メータ表示 0 2 3 I W 1 1 が消去され、予告連演出は終了される (ステップ 0 2 3 I W S 3 1 9 , S 3 2 0 参照) 。

【 0 3 9 8 】

なお、本例では、図 9 - 8 ~ 図 9 - 1 2 に示すように、ルーレット演出におけるルーレット画像 0 2 3 I W 1 2 , 1 5 , 1 8 内に選択肢として表示される「 L 1 」や「 L 2 」、「 L 3 」、「 N E X T 」などの表示と、各選択演出における各報知画像 0 2 3 I W 1 3 , 1 4 , 1 6 , 1 7 , 1 9 内に表示される「 L 1 」や「 L 2 」、「 L 3 」、「 N E X T 」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「 L 1 」や「 L 2 」、「 L 3 」、「 N E X T 」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「 L 1 」や「 L 2 」、「 L 3 」、「 N E X T 」などを表示してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 9 】

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 0 2 3 I W 1 1 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 0 2 3 I W 1 1 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。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 0 0 】

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 0 1 】

また、本例では、図 9 - 8 ~ 図 9 - 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 9 - 9 (E)、図 9 - 1 0 (L)、図 9 - 1 1 (P) 参照）。

【 0 4 0 2 】

(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を示しているが、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 9 - 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 9 - 1 3 に示す例では、予告連演出において、図 9 - 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 9 - 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 0 3 】

なお、図 9 - 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 9 - 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 0 4 】

また、図 9 - 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

10

20

30

40

50

無や予告連演出とは関係なく、図 9 - 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 9 - 1 3 (B) と同様の態様により「NEXT」などの文字表示を含む画像を表示するNEXT演出を実行可能に構成すればよい。

【 0 4 0 5 】

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NEXT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、大当た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、大当た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。

10

【 0 4 0 6 】

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 9 - 9 (E) に示す L 1 選択演出、図 9 - 1 0 (L) に示す L 2 選択演出、図 9 - 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 9 - 9 (F) 、図 9 - 1 0 (I) および図 9 - 1 1 (M) に示すNEXT選択演出）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 9 - 9 (E) , (F) 、図 9 - 1 0 (L) および図 9 - 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 9 - 5 および図 9 - 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。

20

30

【 0 4 0 7 】

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 0 8 】

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NEXT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NEXT選択演出を実行するように構成してもよい。

40

【 0 4 0 9 】

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 1 0 】

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

50

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 9 - 8（C）、（D）、図 9 - 9（G）、（H）、図 9 - 10（J）、（K）、および図 9 - 11（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。

【0411】

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。

10

【0412】

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 9 - 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 9 - 8（C）、（D）、図 9 - 9（G）、（H）、図 9 - 10（J）、（K）、および図 9 - 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。

【0413】

20

また、図 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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。

【0414】

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 9 - 5 および図 9 - 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

【0415】

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 9 - 9（E）に示す L1 選択演出、図 9 - 10（L）に示す L2 選択演出、図 9 - 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 9 - 9（F）、図 9 - 10（I）および図 9 - 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 9 - 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 9 - 9（E）、（F）、図 9 - 10（L）および図 9 - 11（M）、図 9 - 11（P）および図 9 - 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 9 - 5 および図 9 - 6 参照）。そのため、特定演出を実行す

40

50

る場合の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 4 1 6 】

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 1 7 】

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 1 8 】

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 9 - 9（E）に示す L 1 選択演出、図 9 - 1 0（L）に示す L 2 選択演出、図 9 - 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 9 - 9（F）、図 9 - 1 0（I）および図 9 - 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 9 - 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 9 - 9（E）、（F）、図 9 - 1 0（L）および図 9 - 1 1（M）、図 9 - 1 1（P）および図 9 - 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 9 - 9（E）、（F）、図 9 - 1 0（L）および図 9 - 1 1（M）、図 9 - 1 1（P）および図 9 - 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 9 - 5 および図 9 - 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 1 9 】

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 2 0 】

なお、本特徴部 0 2 3 I W で示した構成は、特徴部 0 6 6 I W に示した構成と適宜組み合わせる構成することが可能である。

【 符号の説明 】

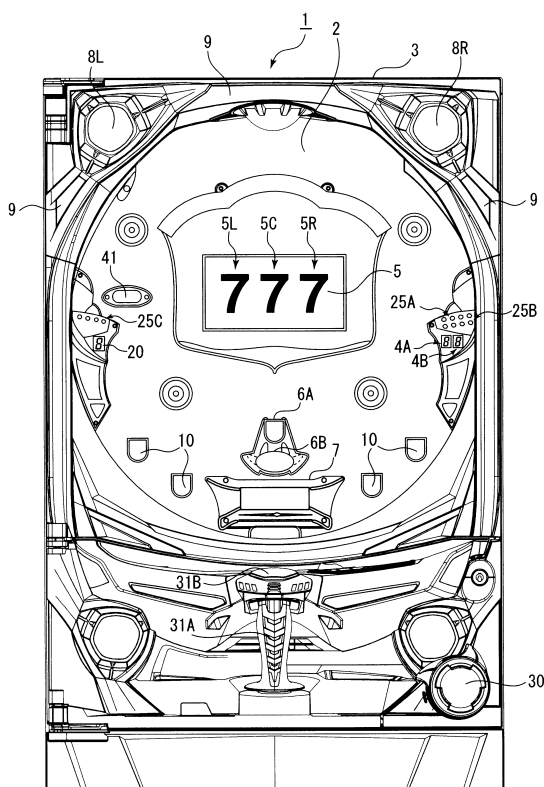
【 0 4 2 1 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 0 ... 一般入賞口

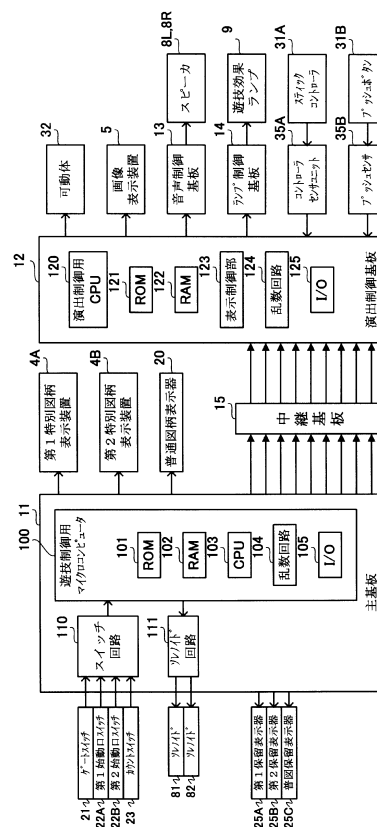
- | | | |
|-------------|-----|-----------------|
| 1 1 | ... | 主基板 |
| 1 2 | ... | 演出制御基板 |
| 1 3 | ... | 音声制御基板 |
| 1 4 | ... | ランプ制御基板 |
| 1 5 | ... | 中継基板 |
| 2 0 | ... | 普通図柄表示器 |
| 2 1 | ... | ゲートスイッチ |
| 2 2 A、2 2 B | ... | 始動口スイッチ |
| 2 3 | ... | カウントスイッチ |
| 3 0 | ... | 打球操作ハンドル |
| 3 1 A | ... | スティックコントローラ |
| 3 1 B | ... | プッシュボタン |
| 3 2 | ... | 可動体 |
| 1 0 0 | ... | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1、1 2 1 | ... | ROM |
| 1 0 2、1 2 2 | ... | RAM |
| 1 0 3 | ... | CPU |
| 1 0 4、1 2 4 | ... | 乱数回路 |
| 1 0 5、1 2 5 | ... | I/O |
| 1 2 0 | ... | 演出制御用CPU |
| 1 2 3 | ... | 表示制御部 |

【図面】

【图 1】



【圖 2】



10

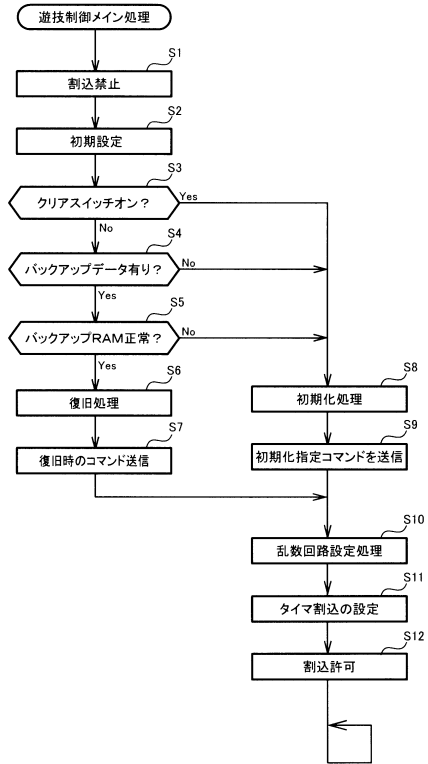
20

30

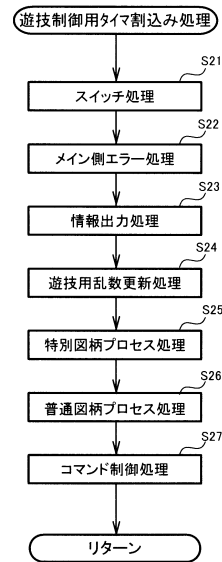
40

50

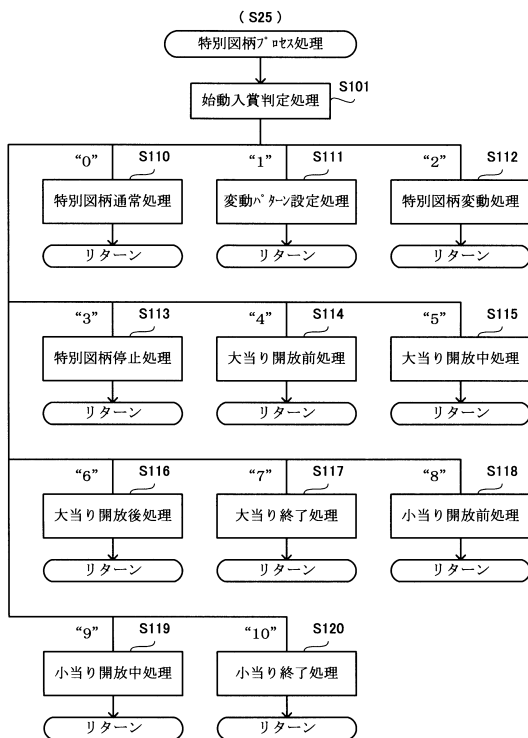
【図 3】



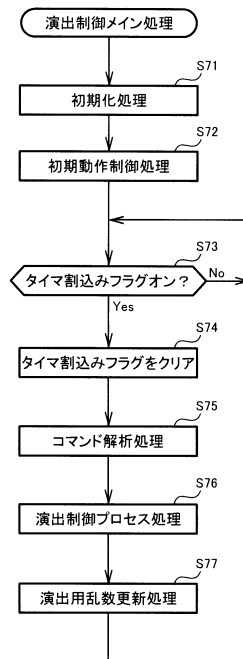
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

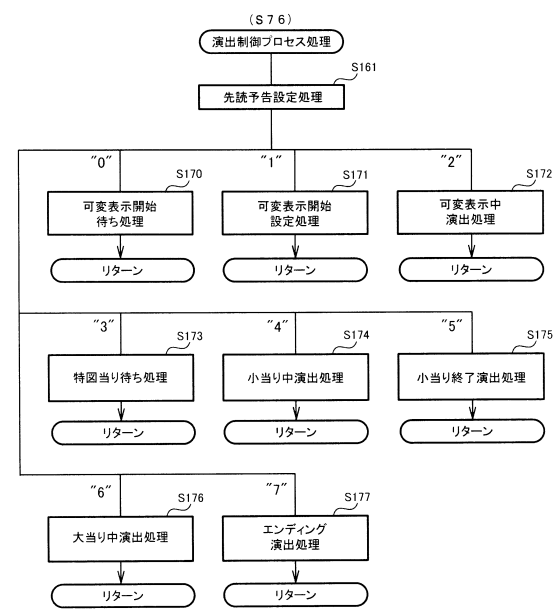
20

30

40

50

【図 7】



【図 8 - 1】

大当り種別判定テーブル

大当り種別	第1特別図柄	第2特別図柄
10R確変大当り	10%	25%
8R確変大当り	15%	20%
6R確変大当り	20%	15%
4R確変大当り	25%	10%
4R通常大当り	30%	30%

10

20

【図 8 - 2】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (10R確変大当り指定)	10R確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (8R確変大当り指定)	8R確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (6R確変大当り指定)	6R確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (4R確変大当り指定)	4R確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果 6 指定 (4R通常大当り指定)	4R通常大当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	確変/通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示することの指定

【図 8 - 3】

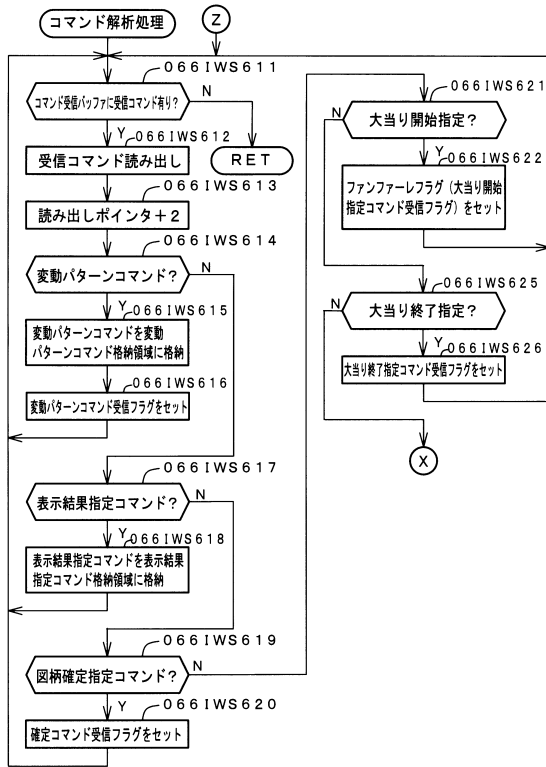
MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0	0 2	待機状態背景指定	遊技状態が待機状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算したことの指定
C 4	0 0	大入賞口入賞指定	遊技球が大入賞口へ入賞したことの指定

30

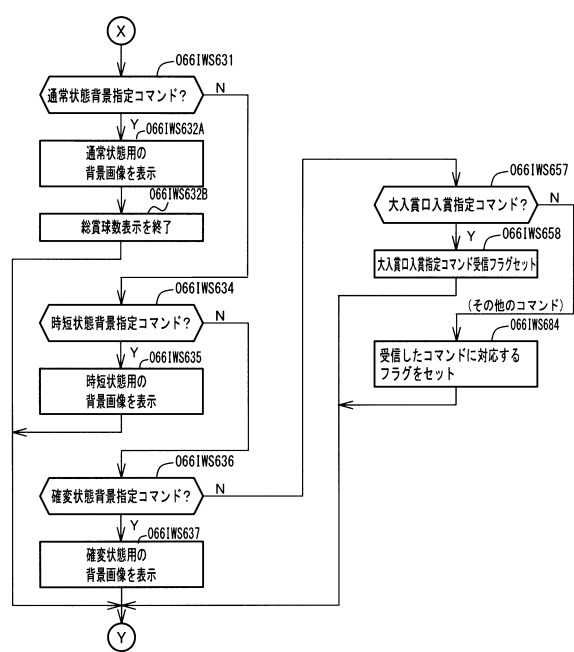
40

50

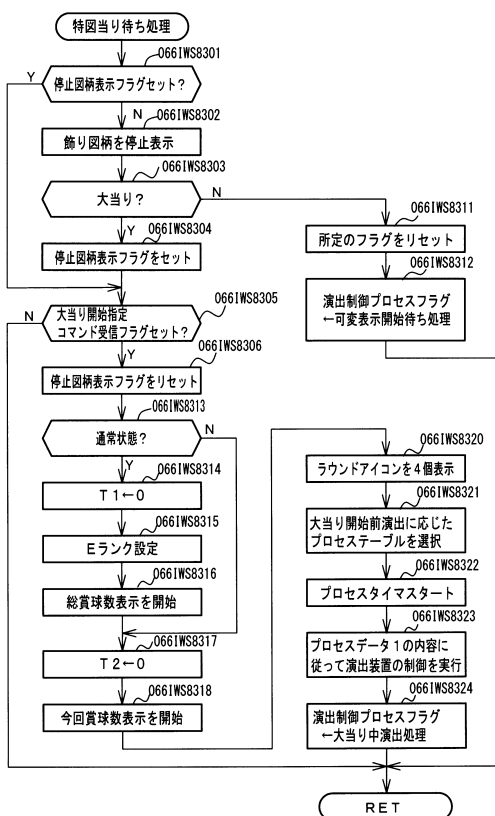
【図 8 - 4】



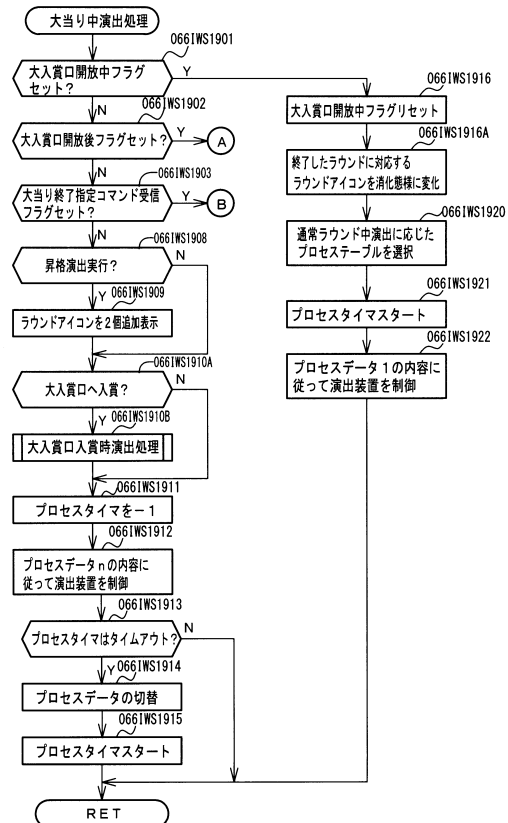
【図 8 - 5】



【図 8 - 6】



【図 8 - 7】



10

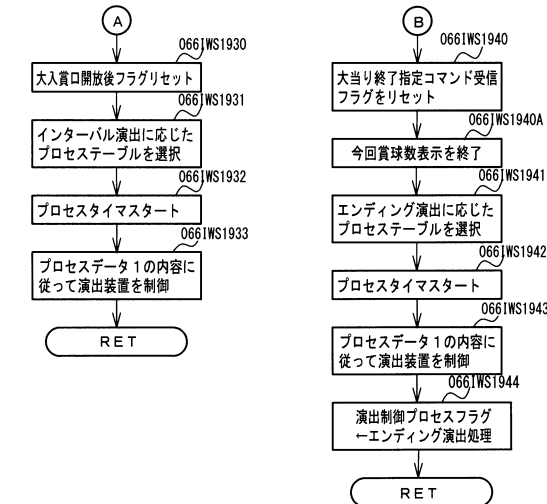
20

30

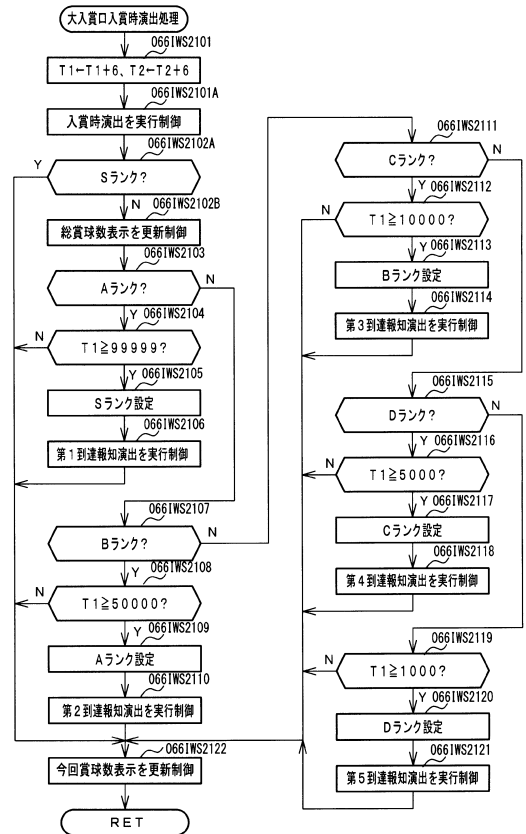
40

50

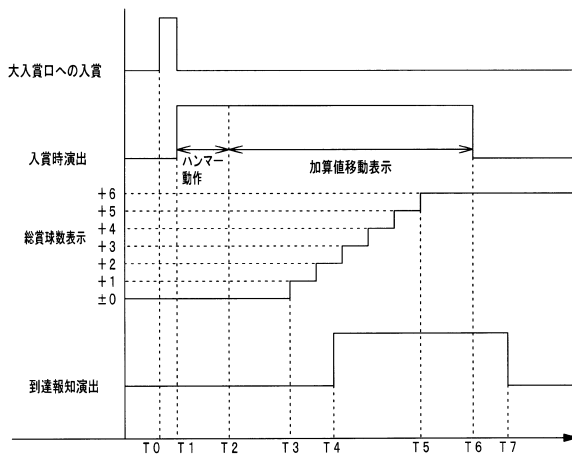
【図 8 - 8】



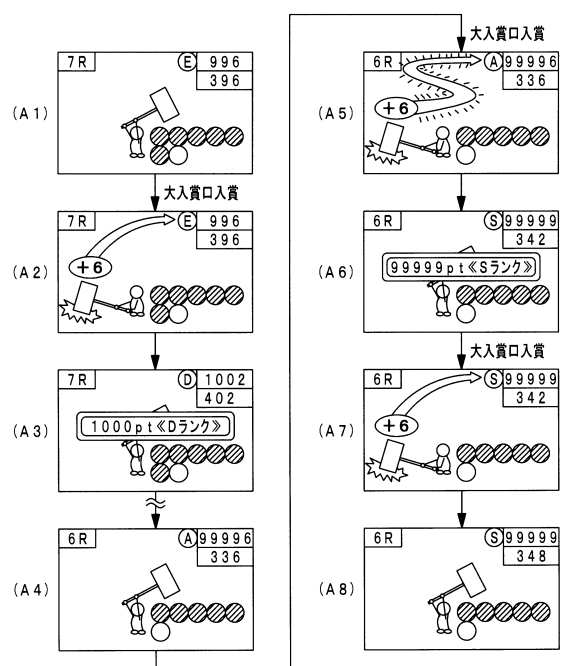
【図 8 - 9】



【図 8 - 10】



【図 8 - 11】



10

20

30

40

50

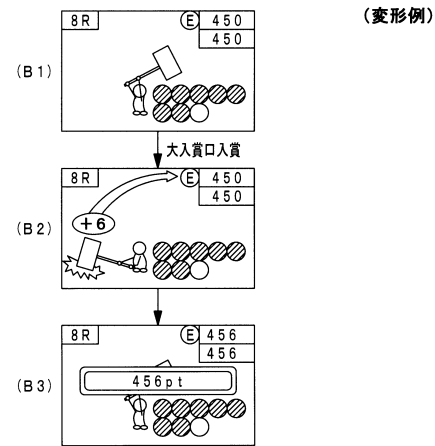
【図 8 - 1 2】

(変形例)

大当り判定テーブル

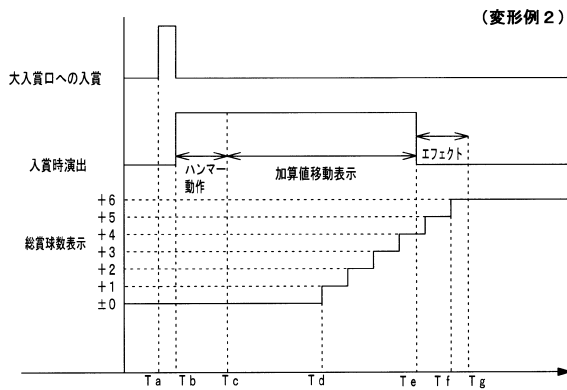
設定値	大当り確率	
	低確率状態	高確率状態
設定値「1」	205/65536	2050/65536
設定値「2」	215/65536	2150/65536
設定値「3」	225/65536	2250/65536
設定値「4」	235/65536	2350/65536
設定値「5」	245/65536	2450/65536
設定値「6」	247/65536	2470/65536

【図 8 - 1 3】



10

【図 8 - 1 4】



【図 9 - 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	擬似連・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	擬似連 1 回 + スーパーリーチ	4 0 秒	2 %
変動パターン P A 5	擬似連 2 回 + スーパーリーチ	5 0 秒	1 %
変動パターン P A 6	擬似連 3 回 + スーパーリーチ	6 0 秒	1 %
変動パターン P A 7	擬似連 4 回 + スーパーリーチ	7 0 秒	1 %

(B) 変動パターンテーブル [大当り用]

変動パターンの種類	擬似連・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	擬似連 1 回 + スーパーリーチ	4 0 秒	1 5 %
変動パターン P B 5	擬似連 2 回 + スーパーリーチ	5 0 秒	1 5 %
変動パターン P B 6	擬似連 3 回 + スーパーリーチ	6 0 秒	2 5 %
変動パターン P B 7	擬似連 4 回 + スーパーリーチ	7 0 秒	3 0 %

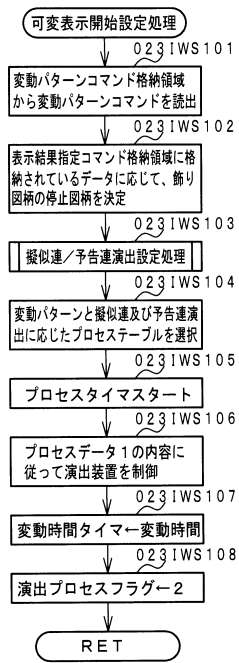
20

30

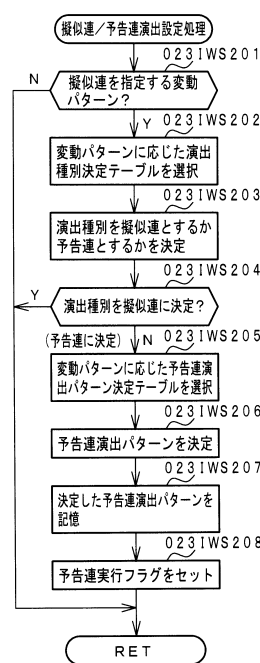
40

50

【図 9 - 2】



【図 9 - 3】



【図 9 - 4】

(A) 演出種別決定テーブル [擬似連 1 回用]

演出種別	割り振り
擬似連	100%
予告連	—

(B) 演出種別決定テーブル [擬似連 2 回用]

演出種別	割り振り
擬似連	80%
予告連	20%

(C) 演出種別決定テーブル [擬似連 3 回用]

演出種別	割り振り
擬似連	60%
予告連	40%

(D) 演出種別決定テーブル [擬似連 4 回用]

演出種別	割り振り
擬似連	40%
予告連	60%

【図 9 - 5】

(A) 予告連演出パターン決定テーブル [擬似連 2 回用]		演出内容		はずれ	大当り
予告連演出パターンP11	開始レベル	(NEXT) → (レベル1/発塵)		5.0%	4.0%
予告連演出パターンP12	レベル0	(NEXT) → (レベル2/発塵)		1.6%	2.0%
予告連演出パターンP13	レベル1	(NEXT) → (レベル2/発塵)		1.7%	2.0%
予告連演出パターンP14	レベル0	(レベル1/NEXT) → (レベル2/発塵)		1.7%	2.0%

(B) 予告連演出パターン決定テーブル [擬似連 3 回用]		演出内容		はずれ	大当り
予告連演出パターンP201	開始レベル	(NEXT) → (NEXT) → (レベル1/発塵)		3.3%	1.0%
予告連演出パターンP202	レベル0	(NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発塵)		8%	7%
予告連演出パターンP203	レベル1	(NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発塵)		8%	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/発塵)		8%	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/発塵)		9%	8%
予告連演出パターンP206	レベル1	(NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発塵)		6%	1.0%
予告連演出パターンP207	レベル2	(NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発塵)		7%	1.0%
予告連演出パターンP208	レベル0	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発塵)		7%	1.0%
予告連演出パターンP209	レベル0	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (レベル3/発塵)		7%	1.5%
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/発塵)		7%	1.5%

10

20

30

40

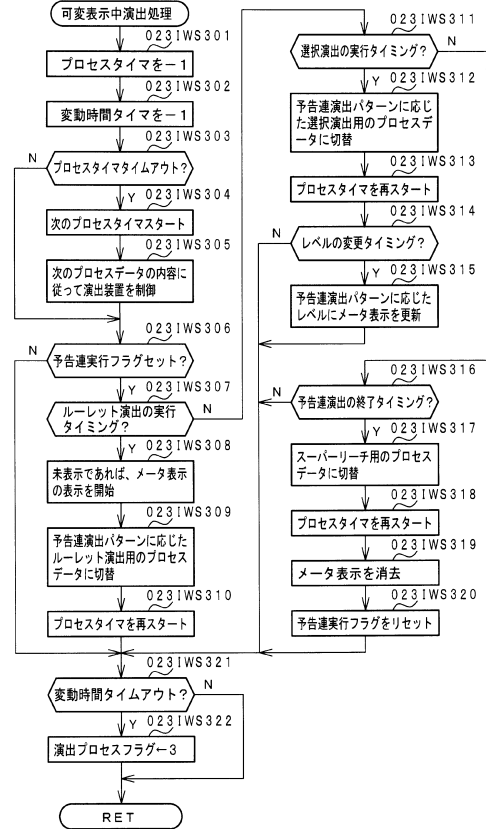
50

【図 9 - 6】

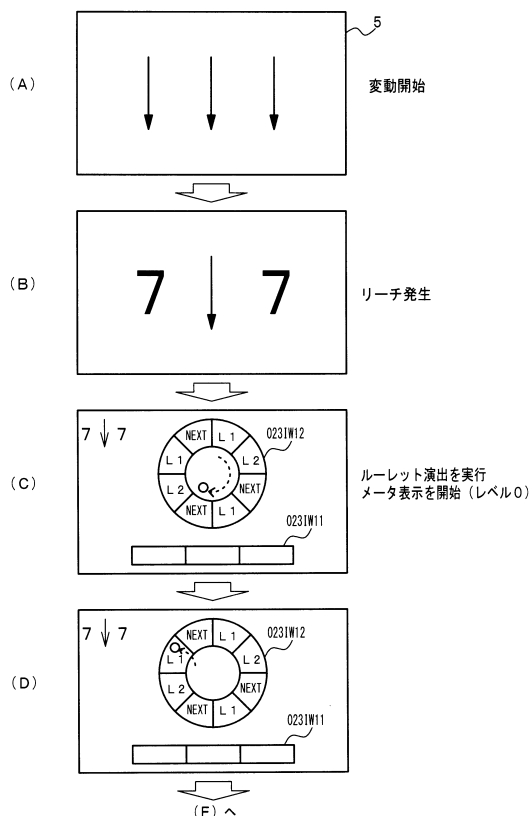
(C) 予告連演出パターン決定テーブル [類似連4回用]

予告連演出パターン決定テーブル	演出内容	はずれ	大当り
予告連演出パターンP301	(NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル1/発展)	3%	5%
予告連演出パターンP302	(NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発展)	3%	5%
予告連演出パターンP303	(NEXT) → (NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発展)	6%	7%
予告連演出パターンP304	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発展)	7%	7%
予告連演出パターンP305	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発展)	7%	7%
予告連演出パターンP306	(NEXT) → (NEXT) → (レベル1/NEXT) → (レベル2/発展)	7%	7%
予告連演出パターンP307	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発展)	4%	7%
予告連演出パターンP308	(NEXT) → (NEXT) → (レベル2/発展)	4%	7%
予告連演出パターンP309	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発展)	4%	7%
予告連演出パターンP310	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発展)	4%	7%
予告連演出パターンP311	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル3/発展)	4%	8%
予告連演出パターンP312	(レベル1/NEXT) → (レベル2/NEXT) → (レベル3/発展)	4%	8%
予告連演出パターンP313	(レベル1/NEXT) → (NEXT) → (レベル2/NEXT) → (レベル3/発展)	4%	8%
予告連演出パターンP314	(NEXT) → (レベル1/NEXT) → (レベル2/NEXT) → (レベル3/発展)	5%	8%

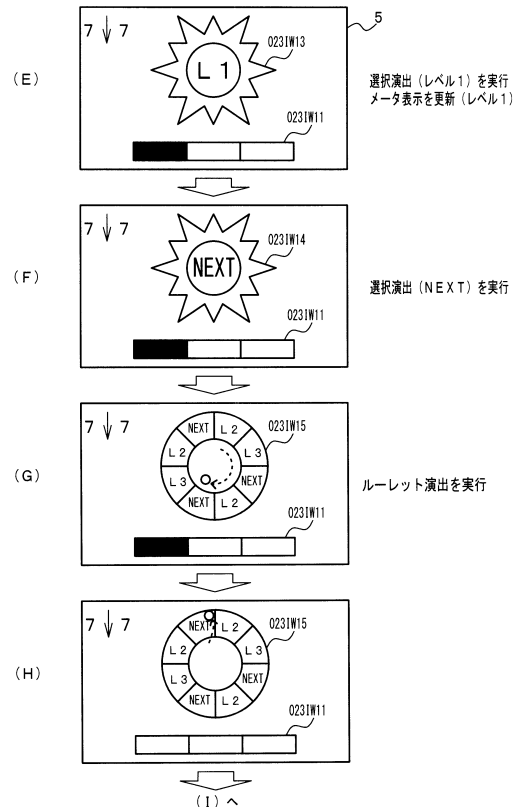
【図 9 - 7】



【図 9 - 8】



【図 9 - 9】



10

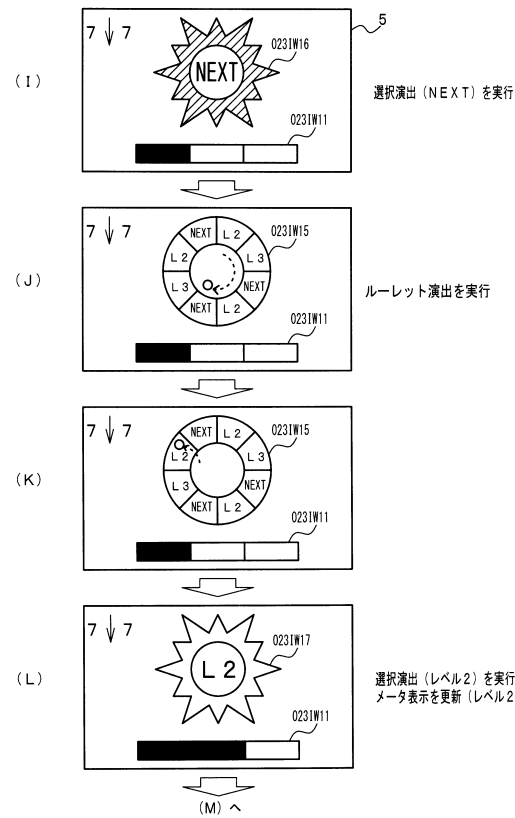
20

30

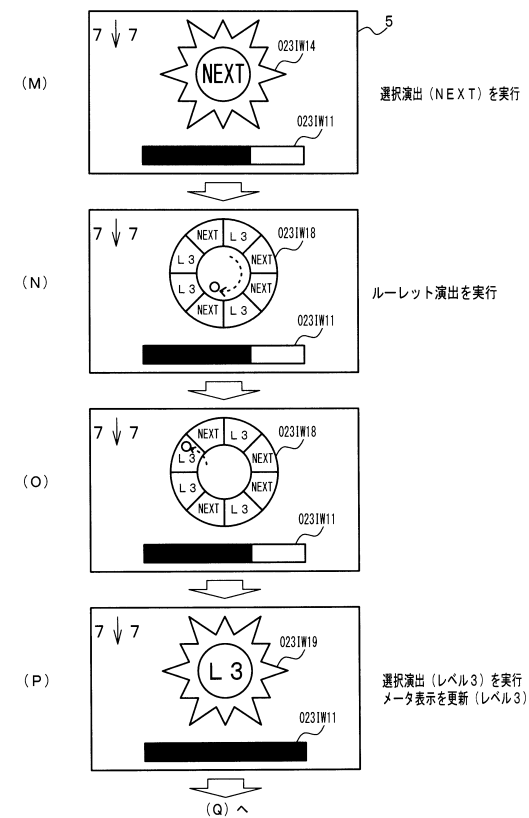
40

50

【図 9 - 1 0】



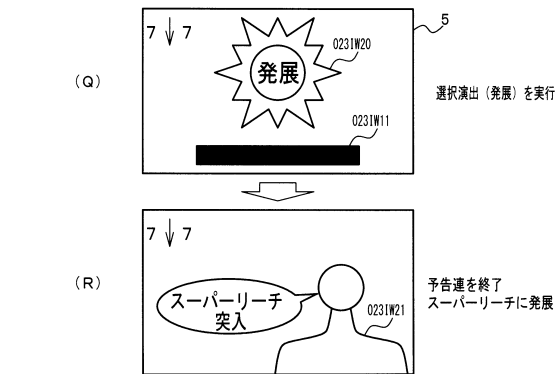
【図 9 - 1 1】



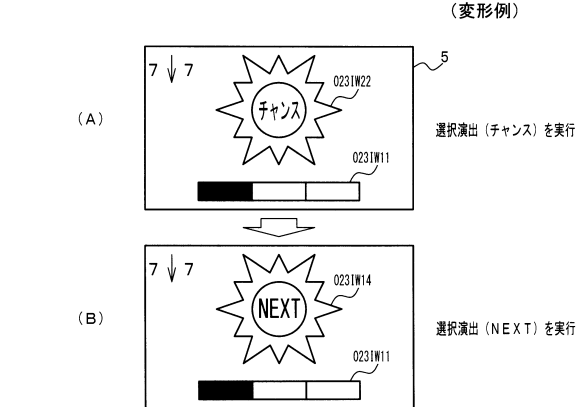
10

20

【図 9 - 1 2】



【図 9 - 1 3】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 3 6 3 8 6 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 9 2 0 7 4 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 0 2 4 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 2 2 7 0 7 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2