

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6437777号
(P6437777)

(45) 発行日 平成30年12月12日 (2018.12.12)

(24) 登録日 平成30年11月22日 (2018.11.22)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2014-211069 (P2014-211069)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成26年10月15日 (2014.10.15)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2016-77472 (P2016-77472A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成28年5月16日 (2016.5.16)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成28年12月22日 (2016.12.22)		弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	星野 研
			東京都千代田区一ツ橋1-2-2 住友商事竹橋ビル14階 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	山下 裕太
			東京都千代田区一ツ橋1-2-2 住友商事竹橋ビル14階 株式会社ニューギン内

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】

予告対象となる図柄変動ゲームの開始前から予告対象となる図柄変動ゲーム中にわたって予告演出を実行可能な遊技機において、

前記予告演出を実行させる予告制御手段と、

予告対象となる図柄変動ゲームの開始前であって、かつ前記予告演出の最初に導出される初回演出態様と、該初回演出態様よりも後であって、かつ予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に導出される開始時演出態様と、予告対象となる図柄変動ゲーム中であって、かつ前記予告演出の最後に導出される最終演出態様と、を決定するベース演出態様決定手段と、

前記初回演出態様と前記開始時演出態様の間で導出する第1途中過程の演出態様、及び前記開始時演出態様と前記最終演出態様の間で導出する第2途中過程の演出態様を決定する途中過程演出態様決定手段と、を備え、

前記初回演出態様、前記開始時演出態様、前記最終演出態様、前記第1途中過程の演出態様、及び前記第2途中過程の演出態様は、当り期待度に応じてそれぞれ複数種類あり、

前記予告制御手段は、前記第1途中過程の演出態様及び第2途中過程の演出態様を複数段階にわたって変化させることが可能であって、

前記途中過程演出態様決定手段は、

予告対象となる図柄変動ゲームの開始前に前記第1途中過程の演出態様を決定する一方で、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に前記第2途中過程の演出態様を決定し、

10

20

前記初回演出態様を前記第 1 途中過程の演出態様を決定するためのベース演出態様とし、該ベース演出態様に基づいて前記第 1 途中過程の演出態様を決定し、その決定においては前記初回演出態様以上の当り期待度となる前記第 1 途中過程の演出態様を決定し、

前記初回演出態様の演出態様の違いにより、決定される前記第 1 途中過程の演出態様の種類及び前記第 1 途中過程の演出態様として決定される演出態様の決定確率が異なる遊技機。

【請求項 2】

予告対象となる図柄変動ゲームの開始前から予告対象となる図柄変動ゲーム中にわたって予告演出を実行可能な遊技機において、

前記予告演出を実行させる予告制御手段と、

10

予告対象となる図柄変動ゲームの開始前であって、かつ前記予告演出の最初に導出される初回演出態様と、該初回演出態様よりも後であって、かつ予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に導出される開始時演出態様と、予告対象となる図柄変動ゲーム中であって、かつ前記予告演出の最後に導出される最終演出態様と、を決定するベース演出態様決定手段と、

前記初回演出態様と前記開始時演出態様の間で導出する第 1 途中過程の演出態様、及び前記開始時演出態様と前記最終演出態様の間で導出する第 2 途中過程の演出態様を決定する途中過程演出態様決定手段と、を備え、

前記初回演出態様、前記開始時演出態様、前記最終演出態様、前記第 1 途中過程の演出態様、及び前記第 2 途中過程の演出態様は、当り期待度に応じてそれぞれ複数種類あり、

20

前記予告制御手段は、前記第 1 途中過程の演出態様及び第 2 途中過程の演出態様を複数段階にわたって変化させることが可能であって、

前記途中過程演出態様決定手段は、

予告対象となる図柄変動ゲームの開始前に前記第 1 途中過程の演出態様を決定する一方で、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に前記第 2 途中過程の演出態様を決定し、

前記開始時演出態様を前記第 1 途中過程の演出態様を決定するためのベース演出態様とし、該ベース演出態様に基づいて前記第 1 途中過程の演出態様を決定し、その決定においては前記開始時演出態様以下の当り期待度となる前記第 1 途中過程の演出態様を決定し、

前記開始時演出態様の演出態様の違いにより、決定される前記第 1 途中過程の演出態様の種類及び前記第 1 途中過程の演出態様として決定される演出態様の決定確率が異なる遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、実行が保留されている図柄変動ゲームで当りとなる可能性があることを、当りとなる可能性のある図柄変動ゲームが開始されるよりも前から報知する予告演出が行われていた（例えば、特許文献 1）。特許文献 1 では、演出態様を段階的に変化させる態様で予告演出が行われていた。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開平 11 - 164948 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

演出態様を段階的に変化させる態様で予告演出が行われる場合、変化過程を定めた複数のパターンを設定し、選択したパターンに従って予告演出を実行させる方法が挙げられる

50

。

【0005】

しかしながら、この方法では、複数のパターンを指定するためのデータをパチンコ遊技機に記憶させておかなければならず、データ記憶容量が大きくなってしまう。したがって、演出態様を段階的に変化させる態様で行われる予告演出の演出態様を決定する方法には、改善の余地があった。

【0006】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、簡易な制御で予告演出を実行することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記問題点を解決する遊技機は、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前から予告対象となる図柄変動ゲーム中にわたって予告演出を実行可能な遊技機において、前記予告演出を実行させる予告制御手段と、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前であって、かつ前記予告演出の最初に導出される初回演出態様と、該初回演出態様よりも後であって、かつ予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に導出される開始時演出態様と、予告対象となる図柄変動ゲーム中であって、かつ前記予告演出の最後に導出される最終演出態様と、を決定するベース演出態様決定手段と、前記初回演出態様と前記開始時演出態様の間で導出する第1途中過程の演出態様、及び前記開始時演出態様と前記最終演出態様の間で導出する第2途中過程の演出態様を決定する途中過程演出態様決定手段と、を備え、前記初回演出態様、前記開始時演出態様、前記最終演出態様、前記第1途中過程の演出態様、及び前記第2途中過程の演出態様は、当り期待度に応じてそれぞれ複数種類あり、前記予告制御手段は、前記第1途中過程の演出態様及び第2途中過程の演出態様を複数段階にわたって変化させることが可能であって、前記途中過程演出態様決定手段は、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前に前記第1途中過程の演出態様を決定する一方で、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に前記第2途中過程の演出態様を決定し、前記初回演出態様を前記第1途中過程の演出態様を決定するためのベース演出態様とし、該ベース演出態様に基づいて前記第1途中過程の演出態様を決定し、その決定においては前記初回演出態様以上の当り期待度となる前記第1途中過程の演出態様を決定し、前記初回演出態様の演出態様の違いにより、決定される前記第1途中過程の演出態様の種類及び前記第1途中過程の演出態様として決定される演出態様の決定確率が異なることを要旨とする。

【0008】

上記問題点を解決する遊技機は、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前から予告対象となる図柄変動ゲーム中にわたって予告演出を実行可能な遊技機において、前記予告演出を実行させる予告制御手段と、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前であって、かつ前記予告演出の最初に導出される初回演出態様と、該初回演出態様よりも後であって、かつ予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に導出される開始時演出態様と、予告対象となる図柄変動ゲーム中であって、かつ前記予告演出の最後に導出される最終演出態様と、を決定するベース演出態様決定手段と、前記初回演出態様と前記開始時演出態様の間で導出する第1途中過程の演出態様、及び前記開始時演出態様と前記最終演出態様の間で導出する第2途中過程の演出態様を決定する途中過程演出態様決定手段と、を備え、前記初回演出態様、前記開始時演出態様、前記最終演出態様、前記第1途中過程の演出態様、及び前記第2途中過程の演出態様は、当り期待度に応じてそれぞれ複数種類あり、前記予告制御手段は、前記第1途中過程の演出態様及び第2途中過程の演出態様を複数段階にわたって変化させることが可能であって、前記途中過程演出態様決定手段は、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前に前記第1途中過程の演出態様を決定する一方で、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に前記第2途中過程の演出態様を決定し、前記開始時演出態様を前記第1途中過程の演出態様を決定するためのベース演出態様とし、該ベース演出態様に基づいて前記第1途中過程の演出態様を決定し、その決定においては前記開始時演出態様以下の当り期待度となる前記第1途中過程の演出態様を決定し、前記開始時演出態様の演出態

10

20

30

40

50

様の違いにより、決定される前記第 1 途中過程の演出態様の種類及び前記第 1 途中過程の演出態様として決定される演出態様の決定確率が異なることを要旨とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、簡易な制御で予告演出を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図 1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図 2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

10

【図 3】変動パターンを説明する説明図。

【図 4】変化パターンを説明する説明図。

【図 5】各変動パターンに対応付けられている変化パターンを説明する説明図。

【図 6】(a) ~ (f) は、色変化の実行が許容されたタイミングを説明する模式図。

【図 7】第 1 途中過程の表示色の決定手順を説明する模式図。

【図 8】(a), (b) は、表示色決定テーブルを説明する説明図。

【図 9】第 2 途中過程の表示色の決定手順を説明する模式図。

【図 10】色変化予告の流れを示す模式図。

【図 11】第 2 の実施形態における表示色決定テーブルを説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

20

【0013】

(第 1 の実施形態)

以下、遊技機の第 1 の実施形態を図面に従って説明する。

図 1 に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機 10 は、遊技盤 YB を有する。パチンコ遊技機 10 の前面側には、発射ハンドル HD が位置している。発射ハンドル HD が回転動作されることにより、遊技盤 YB へ遊技球が発射される。

【0014】

次に、遊技盤 YB の構成を詳しく説明する。

遊技盤 YB の左下方には、特別図柄表示装置 11 が位置している。特別図柄表示装置 11 では、複数種類の特別図柄を変動させて行う特別図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、当りか否かの内部抽選（後述する当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

30

【0015】

特別図柄表示装置 11 では、特別図柄変動ゲームの開始と同時に特別図柄の変動表示が開始されるとともに、特別図柄変動ゲームの終了と同時に特別図柄が確定停止表示される。「変動表示」とは、図柄を表示する表示装置に定める表示領域内において、表示される図柄の種類が変化している状態である。「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態であり、変動ゲーム終了時に表示されている図柄（最終図柄）で確定停止した状態である。この実施形態の特別図柄変動ゲームでは、当り抽選の結果に応じた表示結果として、複数種類の特別図柄の中から選択された特別図柄が確定停止表示される。特別図柄は、当りを認識し得る当り図柄と、はずれを認識し得るはずれ図柄に分類される。

40

【0016】

また、遊技盤 YB の略中央には、各種の装飾を施したセンター役物 SY が装着されているとともに、センター役物 SY に開口されたセット口 SYa には、画像表示部 GH を有する演出表示装置 13 が配設されている。演出表示装置 13 の画像表示部 GH は、例えば液晶ディスプレイ型の表示部である。演出表示装置 13 には各種画像が表示され、該画像を用いて様々な演出が行われる。演出表示装置 13 では、特別図柄変動ゲームに関連する表示演出が行われる。表示演出の一例として、複数種類の飾り図柄を複数列（実施形態では 3 列）で変動表示させる飾り図柄変動ゲームが行われる。飾り図柄は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄（演出図柄）である。

50

【 0 0 1 7 】

演出表示装置 1 3 では、特別図柄変動ゲームの開始と同時に飾り図柄変動ゲームが開始される。また、演出表示装置 1 3 では、特別図柄変動ゲームの終了前に飾り図柄が一旦停止表示されるとともに、特別図柄変動ゲームの終了と同時に又はほぼ同時に飾り図柄が確定停止表示される。「一旦停止表示」とは、例えば、ゆれ変動状態など、表示領域内において図柄が再び変動表示される可能性があることを示す状態である。

【 0 0 1 8 】

また、演出表示装置 1 3 には、特別図柄変動ゲームの表示結果に応じた表示結果が表示される。特別図柄変動ゲームで当り図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 3 にも飾り図柄による当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、特別図柄変動ゲームではずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 3 にも飾り図柄によるはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。

10

【 0 0 1 9 】

この実施形態の飾り図柄変動ゲームでは、演出表示装置 1 3 において、遊技者側から見て左図柄列（左図柄） 右図柄列（右図柄） 中図柄列（中図柄）の順に飾り図柄が一旦停止表示される。そして、一旦停止表示された左図柄と右図柄が同一の場合には、その図柄組み合わせ（「 1 1 」など、「 」は変動中を示す）からリーチを認識できる。リーチの状態は、全図柄列のうち、特定列（本実施形態では左図柄列と右図柄列）の飾り図柄が同一となって一旦停止表示され、かつ特定列以外の列（本実施形態では中列）の飾り図柄が変動表示されている状態である。本実施形態では、リーチを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。演出表示装置 1 3 では、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、最終的に図柄組み合わせが一旦停止表示されるまでの間における表示演出の 1 つとしてリーチ演出を実行可能である。以下の説明において、単に「図柄変動ゲーム」という場合には、特別図柄変動ゲームと飾り図柄変動ゲームの何れも意味する。

20

【 0 0 2 0 】

センター役物 S Y の下方には、遊技球が入球可能な入球口 1 4 a を有する始動入賞装置 1 4 が位置している。始動入賞装置 1 4 は、入球口 1 4 a に入球した遊技球を検知可能な始動センサ S E（図 2 に示す）を有している。パチンコ遊技機 1 0 では、入球口 1 4 a に遊技球が入球することを契機に、より詳しくは、始動センサ S E によって入球口 1 4 a に入球した遊技球が検知されることを契機に、特別図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る。

30

【 0 0 2 1 】

始動入賞装置 1 4 は、アクチュエータ A C 1（図 2 に示す）の作動により開閉動作を行う開閉羽根（普通電動役物）1 6 を有している。開閉羽根 1 6 は、入球口 1 4 a へ遊技球が入球し易い開状態、及び入球口 1 4 a へ遊技球が入球し難い閉状態に動作可能である。開閉羽根 1 6 は、常には閉状態に制御されており、予め定めた開放条件が成立すると、1 回又は複数回だけ予め定めた開放時間の間、開状態に制御される。

【 0 0 2 2 】

始動入賞装置 1 4 の下方には、アクチュエータ A C 2（図 2 に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞扉 1 8 を備えた大入賞装置 1 9 が位置している。大入賞扉 1 8 が開放動作を行うと、大入賞口 2 0 が開放され、大入賞装置 1 9 への遊技球の入球が可能となる。一方、大入賞扉 1 8 が閉鎖動作を行うと、大入賞口 2 0 が閉鎖され、大入賞装置 1 9 内への遊技球の入球が不可能となる。また、大入賞装置 1 9 は、大入賞口 2 0 へ入球した遊技球を検知可能なカウントセンサ C S（図 2 に示す）を有している。パチンコ遊技機 1 0 では、大入賞口 2 0 に遊技球が入球することを契機に、より詳しくは、カウントセンサ C S によって大入賞口 2 0 に入球した遊技球が検知されることを契機に、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件が成立し得る。

40

【 0 0 2 3 】

当り抽選に当選すると、当り遊技が付与される。当り遊技では、大入賞扉 1 8 が開状態

50

となり、大入賞装置 19 への遊技球の入球が許容される。これにより、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

【0024】

遊技盤 YB の右下方には、保留表示装置 21 が位置している。保留表示装置 21 では、特別図柄変動ゲームの実行中に始動センサ SE で遊技球が検知されて新たな特別図柄変動ゲームの始動条件が成立したが、すぐに特別図柄変動ゲームを実行することができずに実行を待機している保留中の特別図柄変動ゲームの回数、所謂、始動保留の回数が表示される。以下の説明では、保留中の特別図柄変動ゲームの回数を「特別図柄保留数」と示す。

【0025】

演出表示装置 13 において画像表示部 GH の下方領域には、画像表示領域 R が割り当てられている。画像表示領域 R には、保留画像表示領域 R1（保留表示部）と消化画像表示領域 R2 が割り当てられている。詳細には、保留画像表示領域 R1 の左方に消化画像表示領域 R2 が位置している。なお、この実施形態におけるパチンコ遊技機 10 では、画像表示領域 R を視認することはできないが、説明の都合上、視覚化して説明している。

【0026】

保留画像表示領域 R1 には、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数（始動保留）を把握できるように報知するときに使用される表示画像 G1 ~ G4 が表示される。保留画像表示領域 R1 には、始動保留の回数に応じて最大で 4 つの表示画像 G1 ~ G4 が横並びで表示される。具体的には、図柄変動ゲームの実行中に入球口 14a に入球した順に、保留画像表示領域 R1 において左側から順に表示画像 G1、表示画像 G2、表示画像 G3、及び表示画像 G4 が表示される。

【0027】

消化画像表示領域 R2 には、表示画像 G1 ~ G4 と同一の演出画像 G0 が表示可能とされている。演出画像 G0 が表示されることで、図柄変動ゲームが実行中であることが示される。

【0028】

図 1 では、図柄変動ゲームの実行中に入球口 14a に遊技球が 3 球入球したことにより、演出画像 G0 及び表示画像 G1 ~ G3 が表示されている一方、表示画像 G4 が表示されていない状態を示している。なお、図 1 では、演出画像 G0 及び表示画像 G1 ~ G4 について、表示されている状態（表示状態）を実線で示す一方、表示されていない状態（非表示状態）を破線で示している。

【0029】

そして、表示画像 G1 ~ G4 は、図柄変動ゲームが開始される度に、表示状態をとる表示画像 G1 ~ G4 の個数が変化する。例えば、特別図柄保留数が「2」である場合、保留画像表示領域 R1 では、表示画像 G1、G2 が表示状態である一方、表示画像 G3、G4 が非表示状態となっている。そして、この状態で図柄変動ゲームが開始されると、図柄変動ゲームの開始に伴って、消化画像表示領域 R2 の演出画像 G0 が表示される一方、保留画像表示領域 R1 の表示画像 G2 が非表示状態となり、表示されている状態である表示画像の個数は、「1（表示画像 G1）」となる。

【0030】

このような流れで演出画像 G0 及び表示画像 G1 ~ G4 が表示又は非表示とされることで、表示画像 G1 として表示されていた画像が、図柄変動ゲームの開始に伴って消化画像表示領域 R2 に移動し、演出画像 G0 として表示されるかのように、見た目上、視認させることが可能である。また、表示画像 G2 として表示されていた画像が、図柄変動ゲームの開始に伴って保留画像表示領域 R1 において 1 つ左に移動し、表示画像 G1 として表示されるかのように、見た目上、視認させることが可能である。

【0031】

遊技盤 YB においてセンター役物 SY の左方には、作動ゲート 23 が位置している。作動ゲート 23 は常時開口しているとともに、作動ゲート 23 には、作動ゲート 23 を遊技球が通過（入球）したことを検知可能なゲートセンサ GS（図 2 に示す）が配設されてい

10

20

30

40

50

る。

【0032】

パチンコ遊技機10では、作動ゲート23を遊技球が通過することを契機に、より詳しくは、ゲートセンサGSによって作動ゲート23を通過した遊技球が検知されることを契機に、普通図柄を変動させて行う普通図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る。普通図柄は、普通当りか否かの内部抽選（普通当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【0033】

遊技盤YBの左下方には、普通図柄表示装置22が位置している。普通図柄表示装置22では、普通図柄変動ゲームが行われる。普通図柄表示装置22では、普通図柄変動ゲームの開始と同時に普通図柄の変動表示が開始されるとともに、普通図柄変動ゲームの終了と同時に普通図柄が確定停止表示される。普通図柄変動ゲームでは、普通当り抽選の結果に応じた表示結果として、複数種類の普通図柄の中から選択された普通図柄が確定停止表示される。普通図柄は、普通当りを認識し得る普通当り図柄と、普通はずれを認識し得る普通はずれ図柄に分類される。

【0034】

普通当り抽選に当選し、普通図柄変動ゲームにて普通当り図柄が確定停止表示された後に普通当り遊技が付与される。普通当り遊技では、開閉羽根16が開状態となり、始動入賞装置14へ遊技球を入球させ易くなる。このため、普通当り遊技中、遊技者は、特別図柄変動ゲームの始動条件を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。

【0035】

次に、当り遊技について説明する。

当り遊技は、特別図柄変動ゲームにて当り抽選に当選したことを示す当り図柄（当選結果）が確定停止表示されて該ゲームが終了した後、開始される。当り遊技では、大入賞口20が開放されるラウンド遊技が、予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技中に大入賞口20は、入球上限個数の遊技球が入球するまでの間、又は規定時間が経過するまでの間、開放される。そして、全てのラウンド遊技が終了すると、当り遊技は終了する。

【0036】

次に、パチンコ遊技機10の制御構成について説明する。

図2に示すように、パチンコ遊技機10の機裏側には、主基板30が装着されている。主基板30は、各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、パチンコ遊技機10の機裏側には、副基板31が装着されている。副基板31は、主基板30が出力した制御信号に基づいて、遊技演出の実行に関する処理を実行する。例えば、副基板31は、演出表示装置13の表示態様、スピーカSPの音声出力態様、及び装飾ランプLAの発光態様などを制御する。

【0037】

まず、主基板30について詳しく説明する。

図2に示すように、主基板30には、主制御用CPU30a、主制御用ROM30b、主制御用RAM30c、及び乱数生成回路30dが備えられている。主制御用CPU30aには、主制御用ROM30b、主制御用RAM30c、及び乱数生成回路30dが接続されている。また、主制御用CPU30aには、各種表示装置11, 21, 22、各種センサSE, CS, GS、各種アクチュエータAC1, AC2が接続されている。

【0038】

主制御用ROM30bには、主制御用CPU30aが遊技に関する処理を実行するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。

【0039】

変動パターンは、特別図柄が変動を開始してから特別図柄が確定停止表示されるまでの間の遊技演出のベースとなるパターンを示すものである。変動パターンは、特別図柄が変動を開始してから特別図柄が確定停止表示されるまでの変動時間（演出時間）を特定可能

10

20

30

40

50

である。また、変動パターンは、特別図柄が変動を開始してから特別図柄が確定停止表示されるまでの遊技演出の変動内容（演出内容）を特定可能である。そして、変動パターンは、当り変動用の変動パターンと、はずれ変動用の変動パターンに分類される。当り変動用の変動パターンは、当り抽選に当選したときに決定される一方、はずれ変動用の変動パターンは、当り抽選に当選しなかったときに決定される。

【 0 0 4 0 】

図 3 に基づき、パチンコ遊技機 1 0 に設定されている変動パターンの一例を説明する。

変動パターン P 1 は、当り抽選に当選せず、かつ後述するリーチか否かのリーチ抽選に当選しなかった場合に選択される変動パターンである。変動パターン P 2 , P 3 は、当り抽選に当選せず、リーチ抽選に当選した場合に選択される変動パターンである。変動パターン P 4 , P 5 は、当り抽選に当選した場合に選択される変動パターンである。変動パターン P 2 , P 4 は、演出内容として「ノーマルリーチ演出」を特定する一方で、変動パターン P 3 , P 5 は、演出内容として「スーパーリーチ演出」を特定する。

10

【 0 0 4 1 】

本実施形態におけるスーパーリーチ演出は、特定のキャラクタを登場させる等してリーチ演出をノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展させるリーチ演出である。本実施形態におけるノーマルリーチ演出は、スーパーリーチ演出に移行するまでの間に行われるリーチ演出である。

【 0 0 4 2 】

ノーマルリーチ演出とスーパーリーチ演出では、スーパーリーチ演出の方が当り期待度が高い。当り期待度とは、はずれの場合に出現する割合と当りの場合に出現する割合を合算したトータルの出現割合に占める、当りの場合に出現する割合である。したがって、ノーマルリーチ演出とスーパーリーチ演出では、スーパーリーチ演出の方が、当りとなる場合に選択される割合が高いことになる。

20

【 0 0 4 3 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用 R O M 3 0 b には、当り抽選で用いられる当り判定値と、リーチ抽選で用いられるリーチ判定値と、普通当り抽選で用いられる普通当り判定値が記憶されている。

【 0 0 4 4 】

主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。

30

主制御用 C P U 3 0 a は、各種のソフトウェア乱数の値を所定の制御周期（割込み周期）毎に更新し、主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる乱数更新処理（ソフトウェア乱数生成処理）を実行する。ソフトウェア乱数には、特別図柄を決定するときに用いる特別図柄乱数、リーチ抽選に用いるリーチ乱数、変動パターンを振り分けるときに用いる変動パターン振分乱数などを含む。乱数生成回路 3 0 d は、マイクロプロセッサに搭載された図示しないクロック回路から供給される内部システムクロック（例えば 1 0 M H z ）の 1 周期毎に値を 1 更新することにより、ハードウェア乱数を生成する。ハードウェア乱数は、当り抽選に用いる当り乱数や、普通当り抽選に用いる普通当り乱数となる。

【 0 0 4 5 】

40

次に、副基板 3 1 について説明する。

副基板 3 1 には、副制御用 C P U 3 1 a、副制御用 R O M 3 1 b、及び副制御用 R A M 3 1 c が備えられている。副制御用 C P U 3 1 a には、副制御用 R O M 3 1 b 及び副制御用 R A M 3 1 c が接続されている。また、副制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 3、スピーカ S P、及び装飾ランプ L A が接続されている。

【 0 0 4 6 】

副制御用 C P U 3 1 a は、各種のソフトウェア乱数の値を所定の制御周期（割込み周期）毎に更新し、副制御用 R A M 3 1 c に記憶させる乱数更新処理（ソフトウェア乱数生成処理）を実行する。副制御用 R O M 3 1 b には、遊技演出の実行などに関する処理を実行するための複数の演出制御プログラムが記憶されている。副制御用 R O M 3 1 b には、表

50

示演出用の表示演出データ、音声出力用の音声演出データ、発光演出用の発光演出データが記憶されている。副制御用RAM31cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。

【0047】

以下、主基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。主制御用CPU30aは、所定の制御周期（例えば、4ms）毎に各種処理を実行する。

【0048】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、入球口14aに遊技球が入球したか否かを判定する。この判定において、主制御用CPU30aは、始動センサSEが遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力したか否かを判定する。入球口14aに遊技球が入球していない場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

10

【0049】

一方、入球口14aに遊技球が入球した場合、主制御用RAM30cに記憶されている特別図柄保留数が上限数の4未満であるか否かを判定する。当該判定において主制御用CPU30aは、特別図柄保留数が上限数の4未満ではない場合、すなわち上限数の4に達している場合、特別図柄入力処理を終了する。一方、特別図柄保留数が上限数の4未満である場合、主制御用CPU30aは、特別図柄保留数に1加算し、特別図柄保留数を書き換える。このとき、主制御用CPU30aは、1加算後の特別図柄保留数を表示するように保留表示装置21の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、1加算後の特別図柄保留数を特定可能な保留数コマンドを副制御用CPU31aに出力する。

20

【0050】

続いて、主制御用CPU30aは、各種乱数の値を取得するとともに、該取得した各種乱数の値を特定可能な乱数情報を、主制御用RAM30cに記憶させる。乱数情報は、乱数の値によって構成されていてもよいし、乱数の値を当該値を特定可能な他の情報に変換した情報によって構成されていてもよい。また、主制御用CPU30aは、乱数情報を記憶させる場合、その乱数の値の取得契機となった遊技球の入球順序（情報の記憶順序）と、先に入球した遊技球の入球順序（情報の記憶順序）とが特定可能なように主制御用RAM30cに記憶させる。なお、主制御用CPU30aは、この処理において当り乱数の値を乱数生成回路30dから取得するとともに、特別図柄乱数の値、リーチ乱数の値、変動パターン振分乱数の値を主制御用RAM30cから取得する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

30

【0051】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームの開始条件が成立したか否かを判定する。この判定において主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームの実行中ではなく、且つ当り遊技中ではない場合に開始条件が成立したと判定する一方で、特別図柄変動ゲームの実行中、又は当り遊技中である場合に開始条件が成立していないと判定する。開始条件が成立していない場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

40

【0052】

一方、特別図柄変動ゲームの開始条件が成立している場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cから特別図柄保留数を読み出し、その読み出した特別図柄保留数が0（零）よりも大きいか否かを判定する。特別図柄保留数が0の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0053】

一方、特別図柄保留数が0よりも大きい場合、主制御用CPU30aは、特別図柄保留数を1減算し、特別図柄保留数を書き換える。このとき、主制御用CPU30aは、1減算後の特別図柄保留数を表示するように保留表示装置21の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、1減算後の特別図柄保留数を特定可能な保留数コマンドを副制

50

御用CPU31aに出力する。

【0054】

次に、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報（当り乱数、リーチ乱数、特別図柄乱数、及び変動パターン振分乱数の乱数情報）を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される当り乱数の値と当り判定値とを比較し、当り抽選を行う。当り抽選では、当り乱数の値と当り判定値とが一致することによって当りに当選する。

【0055】

当り抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、当り処理を行う。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される特別図柄乱数の値に基づき、特別図柄の当り図柄を決定する。この決定した当り図柄が、特別図柄表示装置11に確定停止表示される確定停止図柄となる。また、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される変動パターン振分乱数の値に基づき、当り演出用の変動パターンを決定する。

10

【0056】

一方、当り抽選に当選しなかった場合、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定されるリーチ乱数の値とリーチ判定値を比較し、リーチ抽選を行う。リーチ抽選では、リーチ乱数の値とリーチ判定値とが一致することによってリーチに当選する。リーチ抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される変動パターン振分乱数の値に基づき、はずれ変動用の変動パターンの中からリーチ演出が対応付けられた変動パターン（実施形態では、変動パターンP2、P3）を決定する。

20

【0057】

一方、リーチ抽選に当選しなかった場合、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される変動パターン振分乱数の値に基づき、はずれ変動用の変動パターンの中からリーチ演出が対応付けられていない変動パターン（実施形態では、変動パターンP1）を決定する。

【0058】

そして、主制御用CPU30aは、副基板31（副制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、特別図柄変動ゲームを行うための各種処理を実行する。

30

【0059】

具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定するとともに図柄変動の開始を指定する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。そして、主制御用CPU30aは、変動パターン指定コマンドの出力と同時に変動時間の計測を開始する。また、主制御用CPU30aは、決定している特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0060】

その後、主制御用CPU30aは、変動パターンに定められている変動時間の経過時に特別図柄の変動停止を指示する全図柄停止コマンドを変動時間の経過に伴って出力する。また、主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームの開始に伴って特別図柄表示装置11の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームの開始により特別図柄の変動を開始させ、決定した変動パターンに定められている変動時間の経過時に決定した特別図柄（当り図柄又ははずれ図柄）を確定停止表示させる。

40

【0061】

次に、副基板31の副制御用CPU31aが副制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。副制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、その制御コマンドに応じて各種処理を実行する。

【0062】

副制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力

50

すると、これらのコマンドの指示内容に応じて演出表示装置 13 に確定停止表示させる飾り図柄の図柄組み合わせを決定する。また、副制御用 CPU 31a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出表示装置 13 において、各図柄列を変動して表示させることで各列の図柄の変動表示を開始させる。そして、副制御用 CPU 31a は、全図柄停止コマンドを入力すると、各図柄列の変動を停止させることで図柄組み合わせを確定停止表示させる。

【0063】

また、副制御用 CPU 31a は、保留数コマンドを入力すると、該コマンドで指示される特別図柄保留数に対応する表示画像 G1 ~ G4 を表示させるように画像表示領域 R の表示内容を制御する。また、副制御用 CPU 31a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出画像 G0 を表示させる一方、全図柄停止コマンドを入力すると、演出画像 G0 を非表示とする。

10

【0064】

このように構成されたパチンコ遊技機 10 では、実行が保留されている始動保留に基づく図柄変動ゲームの当り期待度を、予告対象となる図柄変動ゲームが開始される前から、予告対象となる図柄変動ゲームにわたって報知する一連の色変化予告（予告演出）が設定されている。

【0065】

色変化予告は、当該色変化予告が行われる領域の違いによって 2 つに分けることができる。詳しくは、保留画像表示領域 R1 に表示される表示画像 G1 ~ G4 を用いて行われる第 1 態様と、消化画像表示領域 R2 に表示される演出画像 G0 を用いて行われる第 2 態様である。

20

【0066】

第 1 態様による色変化予告（予告演出の前半部分）では、表示画像 G1 ~ G4 の表示態様（実施形態では、表示画像 G1 ~ G4 の表示色）を、予告対象となる始動保留に基づく図柄変動ゲームが開始される前から、予告対象となる始動保留に基づく図柄変動ゲームが開始される直前まで、継続して段階的に変化させる態様で実行される。

【0067】

第 2 態様による色変化予告（予告演出の後半部分）では、演出画像 G0 の表示態様（実施形態では、演出画像 G0 の表示色）を、色変化予告の予告対象となる図柄変動ゲーム中に、継続して段階的に変化させる態様で実行される。第 2 態様による色変化予告は、第 1 態様による色変化予告に続いて実行される。また、第 2 態様による色変化予告は、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時から、予告対象となる図柄変動ゲームにおける特定時点まで実行される。特定時点とは、色変化予告における色変化の実行が許容されている最終タイミングを指す。

30

【0068】

次に、色変化予告における色変化の実行が許容されているタイミングについて説明する。

最初に、第 1 態様による色変化予告について説明する。

【0069】

第 1 態様による色変化予告には、予告対象となる始動保留に対応する特定の表示画像 G1 ~ G4 の表示色を変化させることが許容されたタイミングとして、入球口 14a への遊技球の入球時と、予告対象となる始動保留に基づく図柄変動ゲームよりも前に行われる各図柄変動ゲームの変動開始時が定められている。

40

【0070】

次に、第 2 態様による色変化予告について説明する。

第 2 態様による色変化予告には、予告対象となる図柄変動ゲーム中に演出画像 G0 の表示色を変化させることが許容されたタイミングとして、タイミング t1 ~ t4 が定められている。

【0071】

50

タイミング t_1 は、図柄変動ゲームが開始されるタイミングとされている。タイミング t_2 は、リーチの図柄組み合わせが形成されるタイミングとされている。タイミング t_3 は、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展するタイミングとされている。タイミング t_4 は、スーパーリーチ中の特定のタイミング t_4 とされている。

【0072】

本実施形態において変動パターン $P_1 \sim P_3$ には、タイミング t_1 とタイミング t_2 が定められている。変動パターン $P_1 \sim P_3$ に基づく図柄変動ゲームではスーパーリーチ演出が行われないため、タイミング t_3 、 t_4 は設定されない。一方、変動パターン P_4 、 P_5 に基づく図柄変動ゲームではスーパーリーチ演出が行われるため、変動パターン P_4 、 P_5 には、タイミング $t_1 \sim t_4$ が定められている。

10

【0073】

次に、色変化予告を実行させるための制御内容について説明する。

主制御用 CPU 30a は、入球口 14a への遊技球の入球を契機に取得した当り乱数の値に基づく当り抽選（特別図柄開始処理）を行うよりも前（この例では、特別図柄入力処理）に、取得した当り乱数の値が所定の当り判定値と一致するか否かを確認する。取得した当り乱数の値が所定の当り判定値と一致しない場合、主制御用 CPU 30a は、取得したリーチ乱数の値が所定のリーチ判定値と一致するか否かを確認する。また、主制御用 CPU 30a は、取得した変動パターン振分乱数の値を確認し、該乱数の値で特定される変動パターンの種類を確認する。

【0074】

20

そして、主制御用 CPU 30a は、当り乱数の値が当り判定値と一致するか否か、又はリーチ乱数の値がリーチ判定値と一致するか否か、変動パターン振分乱数の値で特定される変動パターン、及びこれらの乱数を取得した時点の特別図柄保留数を指示する先読みコマンドを副制御用 CPU 31a に指示する。

【0075】

本実施形態では、入球口 14a への遊技球の入球時に取得した当り乱数の値が当り判定値と一致するか否かを、入球時に確認する主制御用 CPU 30a が、確認手段として機能する。

【0076】

また、副制御用 CPU 31a は、先読みコマンドを入力すると、該コマンドに従って、色変化予告の実行を許容するか否かを抽選で決定する。なお、ここで言う「色変化予告の実行を許容する」とは、各タイミングで色変化を実際に行うことではなく、各タイミングでの色変化の実行を許容することを指す。本実施形態では、確認手段の確認結果でもある先読みコマンドに従って、色変化予告を実行するかを決定する副制御用 CPU 31a が、実行決定手段として機能する。

30

【0077】

次に、色変化予告の実行を決定した副制御用 CPU 31a が、演出画像 G_0 及び表示画像 $G_1 \sim G_4$ に表示させる表示色を決定するために行う制御内容について説明する。本実施形態では、演出画像 G_0 及び表示画像 $G_1 \sim G_4$ に表示される表示色が、予告演出で導出される「演出態様」に相当する。

40

【0078】

色変化予告の実行を許容することに当選した場合、まず、副制御用 CPU 31a は、色変化予告のベースとなる表示色を決定する。具体的には、副制御用 CPU 31a は、ベースとなる表示色として、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前であって、色変化予告の最初に表示される初回表示色（初回演出態様）を決定する。また、副制御用 CPU 31a は、ベースとなる表示色として、予告対象となる図柄変動ゲーム中であって、かつ色変化予告の最後に表示される最終表示色（最終演出態様）を決定する。また、副制御用 CPU 31a は、ベースとなる表示色として、初回表示色と最終表示色の間で表示する開始時表示色（開始時演出態様）を決定する。

【0079】

50

初回表示色は、色変化予告の開始時、すなわち、入球口 1 4 a への遊技球の入球時に、予告対象となる始動保留に対応する特定の表示画像 G 1 ~ G 4 に表示される表示色である。開始時表示色は、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に、演出画像 G 0 に表示される表示色である。最終表示色は、予告対象となる図柄変動ゲーム中、色変化予告の最終段階で演出画像 G 0 に表示される表示色である。

【 0 0 8 0 】

本実施形態では、これらのベースとなる表示色を「変化パターン」としてパターン化して定めている。

ベースとなる表示色を定めた変化パターンには、開始時表示色が初回表示色の当り期待度よりも低い表示色とならないよう、各表示色が定められている。同様に、変化パターンには、最終表示色が初回表示色及び開始時表示色の当り期待度よりも低い表示色とならないよう、各表示色が定められている。

10

【 0 0 8 1 】

本実施形態における色変化予告では、演出画像 G 0 及び表示画像 G 1 ~ G 4 の表示色として、白、青、緑、黄、橙、桃、赤が設定されており、白 < 青 < 緑 < 黄 < 橙 < 桃 < 赤の順に当り期待度が高い色として定められている。詳しくは、白 < 青 < 緑 < 黄 < 橙 < 桃 < 赤の順に、当りとなる場合に、色変化予告の最終段階（第 2 態様による色変化予告の最終段階（最終表示色））で表示される表示色として選択され易くなっている。同様に、赤 < 桃 < 橙 < 黄 < 緑 < 青 < 白の順に、はずれとなる場合に、色変化予告の最終段階（第 2 態様による色変化予告の最終段階（最終表示色））で表示される表示色として選択され易くなっている。

20

【 0 0 8 2 】

なお、本実施形態では、色変化予告が実行されず、単に始動保留が存在することを報知したり、図柄変動ゲームの実行中であることを報知したりする場合には、演出画像 G 0 及び表示画像 G 1 ~ G 4 は、「白」で表示される。

【 0 0 8 3 】

図 4 に従って、変化パターンの一例を説明する。なお、図 4 に示す変化パターン H n は、パチンコ遊技機 1 0 に設定されている変化パターンの最大値である（例えば、「50」）。

【 0 0 8 4 】

30

例えば、変化パターン H 1 には、初回表示色として「白」を、開始時表示色として「白」を、最終表示色として「青」を表示させることが定められている。また、変化パターン H 1 0 には、初回表示色として「青」を、開始時表示色として「緑」を、最終表示色として「黄」を表示させることが定められている。

【 0 0 8 5 】

色変化予告の実行を許容することに当選した場合、副制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドで特定される変動パターンに従って、ベースとなる表示色を決定する。このとき、副制御用 C P U 3 1 a は、変化パターン決定テーブル（図 5 参照）から、先読みコマンドで特定される変動パターンに従って、いずれか 1 つの変化パターンを決定する。

【 0 0 8 6 】

40

図 5 に示す変化パターン決定テーブルでは、先読みコマンドで特定される変動パターン毎に、変化パターンの選択率を異ならせている。そして、変化パターン決定テーブルでは、変動パターン毎にいずれか 1 つの変化パターンを選択し得るよう、選択用の乱数値が取り得る値（0 ~ 99 までの全 99 通りの整数値）が所定個数ずつ対応付けられている。該選択用の乱数値は、副制御用 C P U 3 1 a が実行する乱数更新処理で生成される。

【 0 0 8 7 】

図 5 では、「通常変動」を特定するはずれ変動用の変動パターン P 1 及び「ノーマルリーチ演出」を特定するはずれ変動用の変動パターン P 2 よりも、「スーパーリーチ演出」を特定するはずれ変動用の変動パターン P 3 の方が、最終表示色として当り期待度の高い表示色が定められた変化パターンの選択率が高くなるように乱数値が対応付けられている

50

。

【0088】

また、「ノーマルリーチ演出」を特定する変動パターンP2, P4よりも、「スーパーリーチ演出」を特定する変動パターンP3, P5の方が、最終表示色として当り期待度の高い表示色が定められた変化パターンの選択率が高くなるように乱数値が対応付けられている。

【0089】

また、はずれ変動用の変動パターンP1~P3よりも、当り変動用の変動パターンP4, P5の方が、最終表示色として当り期待度の高い表示色が定められた変化パターンの選択率が高くなるように乱数値が対応付けられている。

10

【0090】

そして、副制御用CPU31aは、先読みコマンドで特定される変動パターンに従って、変化パターン決定テーブルから、選択用の乱数値で特定されるいずれか1つの変化パターンを選択し、決定する。変化パターンを決定することで、副制御用CPU31aは、予告対象となる図柄変動ゲームが開始されるよりも前に、色変化予告のベースとなる表示色をまとめて決定することができる。

【0091】

本実施形態において副制御用CPU31aは、入球口14aへの遊技球の入球時に先読みコマンドを入力し、かつそのコマンドに基づいて変化パターンを決定している。これにより、副制御用CPU31aは、ベースとなる表示色を入球口14aへの入球時に決定していることになる。副制御用CPU31aは、ベース演出態様決定手段として機能する。

20

【0092】

変化パターン決定テーブルからいずれか1つの変化パターンを決定した後、副制御用CPU31aは、初回表示色から開始時表示色の間で表示させる途中過程の表示色(第1途中過程の演出態様)を決定する。また、副制御用CPU31aは、開始時表示色から最終表示色の間で表示させる途中過程の表示色(第2途中過程の演出態様)を決定する。第1途中過程の表示色は、第1態様による色変化予告において、予告対象となる始動保留に対応する特定の表示画像G1~G4に表示させる表示色である。一方、第2途中過程の表示色は、第2態様による色変化予告において、演出画像G0に表示させる表示色である。

【0093】

以下の説明では、初回表示色が表示されてから開始時表示色が表示されるまでの過程を「第1途中過程」と示す一方、開始時表示色が表示されてから最終表示色が表示されるまでの過程を「第2途中過程」と示す。本実施形態では、第1途中過程の表示色を決定する副制御用CPU31aが、途中過程演出態様決定手段として機能する。また、第2途中過程の表示色を決定する副制御用CPU31aが、途中過程演出態様決定手段として機能する。

30

【0094】

まず、第1途中過程の表示色の決定方法について説明する。

副制御用CPU31aは、入球口14aへの遊技球の入球時に先読みコマンドを入力し、かつそのコマンドに基づいて、色変化予告の実行を許容するか否かを決定している。色変化予告の実行を許容することを決定した場合に、第1途中過程の表示色を決定するようになっていることから、副制御用CPU31aは、入球口14aへの入球時に、第1途中過程の表示色を決定していることになる。

40

【0095】

図6(a)~(d)は、第1態様による色変化予告としての色変化の実行が許容されたタイミングを特別図柄保留数毎に示している。なお、図中(1), (2), (3)のように数字を括弧で囲った記号は、特別図柄保留数を示している。

【0096】

図6(a)に示すように、特別図柄保留数「0」の状態で図柄変動ゲームが実行されている場合、入球口14aへの遊技球の入球により、特別図柄保留数は「1」となる。この

50

場合、実行中の図柄変動ゲーム終了直後に開始される図柄変動ゲームが、予告対象となる図柄変動ゲームとなる。当該図柄変動ゲームの開始時には、開始時表示色として決定された表示色で演出画像 G 0 が表示される（図中、「開始時」と示す）。このため、第 1 途中過程で表示される表示色は存在しない。

【 0 0 9 7 】

図 6（b）に示すように、特別図柄保留数「1」の状態で行われる図柄変動ゲームが実行されている場合、入球口 1 4 a への遊技球の入球により、特別図柄保留数は「2」となる。この場合、実行中の図柄変動ゲーム終了後に、色変化予告の対象となる 1 回目の図柄変動ゲームが開始され、その後に行われる図柄変動ゲーム（2 回目）が予告対象となる図柄変動ゲームである。このため、第 1 途中過程で色変化が実行される回数は「1」となる。よって、先読みコマンドで特定される特別図柄保留数が「2」である場合、副制御用 CPU 3 1 a は、第 1 途中過程の表示色を 1 つ決定する。

10

【 0 0 9 8 】

以下、図 6（c）に示すように、先読みコマンドで特定される特別図柄保留数が「3」である場合、副制御用 CPU 3 1 a は、第 1 途中過程の表示色を 2 つ決定する。図 6（d）に示すように、先読みコマンドで特定される特別図柄保留数が「4」である場合、副制御用 CPU 3 1 a は、第 1 途中過程の表示色を 3 つ決定する。

【 0 0 9 9 】

副制御用 CPU 3 1 a は、初回表示色及び開始時表示色を第 1 途中過程の表示色を決定するためのベースとし、該ベースに基づいて第 1 途中過程の表示色を決定する。本実施形態では、初回表示色及び開始時表示色が、第 1 途中過程の表示色を決定するためのベース演出態様に相当する。

20

【 0 1 0 0 】

図 7 は、第 1 途中過程の表示色の決定手順について説明している。図 7 では、斜線を付した円が、表示色が決定される対象であるゲームと、表示色を決定するために参照されるゲームを示している。また、「初回」は、初回表示色を示し、「開始時」は、開始時表示色を示す。また、「途中 1」は、最初に表示される第 1 途中過程の表示色を示す。なお、最初に表示される第 1 途中過程の表示色は、最後から 3 番目に表示される第 1 途中過程の表示色でもある。また、「途中 2」は、2 番目に表示される第 1 途中過程の表示色を示す。なお、2 番目に表示される第 1 途中過程の表示色は、最後から 2 番目に表示される第 1 途中過程の表示色でもある。また、「途中 3」は、3 番目に表示される第 1 途中過程の表示色を示す。なお、3 番目に表示される第 1 途中過程の表示色は、最後に表示される第 1 途中過程の表示色でもある。

30

【 0 1 0 1 】

まず、第 1 ステップとして、開始時表示色に基づき、最後に表示される第 1 途中過程の表示色（3 番目に表示される第 1 途中過程の表示色）が決定される。このとき決定される表示色は、初回表示色以上であって、かつ開始時表示色以下の当り期待度とされている。この場合、開始時表示色が、直後の段階で表示される表示色となる一方、最後に表示される第 1 途中過程の表示色が、直前の段階で表示される表示色となる。

【 0 1 0 2 】

40

次に、第 2 ステップとして、最後に表示される第 1 途中過程の表示色に基づき、最後から 2 番目に表示される第 1 途中過程の表示色（2 番目に表示される第 1 途中過程の表示色）が決定される。このとき決定される表示色は、初回表示色以上であって、かつ最後に表示される第 1 途中過程の表示色以下の当り期待度とされている。この場合、最後に表示される第 1 途中過程の表示色が、直後の段階で表示される表示色となる一方、最後から 2 番目に表示される第 1 途中過程の表示色が、直前の段階で表示される表示色となる。

【 0 1 0 3 】

次に、第 3 ステップとして、最後から 2 番目に表示される第 1 途中過程の表示色に基づき、最後から 3 番目に表示される第 1 途中過程の表示色（最初に表示される第 1 途中過程の表示色）が決定される。このとき決定される表示色は、初回表示色以上であって、かつ

50

最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色以下の当り期待度とされている。この場合、最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色が、直後の段階で表示される表示色となる一方、最後から3番目に表示される第1途中過程の表示色が、直前の段階で表示される表示色となる。

【0104】

以下、詳細に説明する。

副制御用CPU31aは、初回表示色及び開始時表示色に基づいて、最後に表示される第1途中過程の表示色を決定する。前述したように、図6(a)に示すように、特別図柄保留数が「1」である場合、第1途中過程で表示される表示色が存在しない。

【0105】

副制御用CPU31aは、初回表示色毎に定められた表示色決定テーブルを参照して、最後に表示される第1途中過程の表示色を決定する。

図8(a)は、複数存在する表示色決定テーブルのうち、初回表示色が「白」である場合に参照されるテーブルであり、図8(b)は、複数存在する表示色決定テーブルのうち、初回表示色が「緑」である場合に参照されるテーブルである。

【0106】

これらのテーブルでは、開始時表示色(図中、「直後」と示す)として決定された表示色毎に、最後に表示される第1途中過程の表示色(図中、「直前」と示す)としていずれか1つの表示色を選択し得るよう、選択用の乱数値が取り得る値(0~99までの全99通りの整数値)が所定個数ずつ対応付けられている。

【0107】

これらのテーブルでは、直後の段階(開始時表示色)で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色が、直前の段階(最後に表示される第1途中過程の表示色)で表示させる表示色として決定される。また、このとき決定される表示色は、初回表示色の当り期待度以上の表示色とされている。

【0108】

本実施形態では、開始時表示色が初回表示色の当り期待度よりも低くならないよう、変化パターンに対して各表示色が定められている。これにより、図8(a)に示す表示色決定テーブルでは、初回表示色が「白」である場合、開始時表示色が「黄」であるならば、最後に表示される第1途中過程の表示色として「白」、「青」、「緑」、又は「黄」が、それぞれ所定の確率で選択可能とされている。具体的には、「白」<「青」<「黄」<「緑」の順に選択確率が高くなるように設定されている。

【0109】

また、初回表示色が「白」である場合、開始時表示色が「橙」であるならば、最後に表示される第1途中過程の表示色として「白」、「青」、「緑」、「黄」、又は「橙」が、それぞれ所定の確率で選択可能とされている。具体的には、「白」<「青」<「緑」<「橙」<「黄」の順に選択確率が高くなるように設定されている。

【0110】

同様に、初回表示色が「緑」である場合、開始時表示色及び最終表示色を「白」又は「青」とする変化パターンは設定されていない。したがって、初回表示色が「緑」である場合、開始時表示色及び最終表示色を「白」又は「青」とする変化パターンは設定されていない。これにより、図8(b)に示す表示色決定テーブルでは、初回表示色が「緑」である場合、開始時表示色が「緑」であるならば、最後に表示される第1途中過程の表示色として「緑」が選択可能とされている。また、開始時表示色が「黄」であるならば、最後に表示される第1途中過程の表示色として「緑」又は「黄」が、それぞれ所定の確率で選択可能とされている。具体的には、「緑」=「黄」となるように設定されている。

【0111】

このように、初回表示色と開始時表示色の違いにより、最後に表示される第1途中過程の表示色として決定される表示色の種類が異なる。図8(a)を用いて説明したように、初回表示色が「白」である場合、開始時表示色が「黄」ならば、最後に表示される第1途

10

20

30

40

50

中過程の表示色として、「白」、「青」、「緑」、又は「黄」が選択可能とされている。一方、図8(a)を用いて説明したように、初回表示色は「白」であるが、開始時表示色が「橙」であるならば、最後に表示される第1途中過程の表示色は、開始時表示色が「黄」である場合よりも1種類多い、「白」、「青」、「緑」、「黄」又は「橙」が選択可能とされている。

【0112】

また、初回表示色と開始時表示色の違いにより、最後に表示される第1途中過程の表示色として決定される表示色の決定確率も異なる。図8(a)に示すように、初回表示色が「白」である場合、開始時表示色が「黄」ならば、最後に表示される第1途中過程の表示色の決定確率は、次のように設定されている。すなわち、「白」が5/100の確率で、
10
「青」が20/100の確率で、「緑」が45/100の確率で、「黄」が30/100の確率で、第1途中過程の表示色が選択可能となるように設定されている。

【0113】

一方、図8(a)に示すように、初回表示色は「白」であるが、開始時表示色が「橙」であるならば、最後に表示される第1途中過程の表示色の決定確率は、開始時表示色が「黄」である場合の決定確率とは異なっている。

【0114】

具体的には、「白」が3/100の確率で、「青」が6/100の確率で、「緑」が21/100の確率で、「黄」が40/100の確率で、「橙」が30/100の確率で、
20
第1途中過程の表示色が選択可能となるように設定されている。

【0115】

そして、副制御用CPU31aは、決定した変化パターンに定められている初回表示色を確認し、確認した初回表示色に従って、いずれか1つのテーブルを選択する。そして、副制御用CPU31aは、開始時表示色に従って、該テーブルの中から、最後に表示される第1途中過程の表示色を決定する(図7に示す第1ステップ)。

【0116】

以降、副制御用CPU31aは、入力した先読みコマンドで特定される特別図柄保留数(特別図柄保留数「3」以上に限る)に従い、最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色を決定する(図7に示す第2ステップ)。具体的には、副制御用CPU31aは、初回表示色に従って表示色決定テーブルを決定する。そして、副制御用CPU31aは、
30
最後に表示される第1途中過程の表示色に従って、該テーブルの中から、最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色を決定する。このとき決定される表示色は、初回表示色以上であって、最後に表示される第1途中過程の表示色以下の当り期待度となる表示色である。

【0117】

また、入力した先読みコマンドで特定される特別図柄保留数が「4」であるならば、副制御用CPU31aは、最後から3番目に表示される第1途中過程の表示色を決定する(図7に示す第3ステップ)。具体的には、副制御用CPU31aは、初回表示色に従って表示色決定テーブルを選択する。そして、副制御用CPU31aは、最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色に従って、該テーブルの中から、最後から3番目に表示される第1途中過程の表示色を決定する。このとき決定される表示色は、初回表示色以上であって、最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色以下の当り期待度となる表示色である。
40

【0118】

このように、副制御用CPU31aは、第1途中過程の表示色を決定するにあたり、開始時表示色から1段階ずつ遡り、直後の段階で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色を、直前の段階で表示させる表示色として決定する。つまり、副制御用CPU31aは、ベースとなる開始時表示色よりも前に導出する第1途中過程の表示色として、開始時表示色の当り期待度以下となる表示色を決定する。また、副制御用CPU31aは、ベースとなる初回表示色よりも後に導出する第1途中過程の表示色として、初回表示色の当
50

り期待度以上となる表示色を決定する。これにより、副制御用CPU31aは、初回表示色の当り期待度以上であって、かつ開始時表示色の当り期待度以下となる第1途中過程の表示色を決定することができる。

【0119】

次に、第2途中過程の表示色の決定方法について説明する。

副制御用CPU31aは、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に、第2途中過程の表示色を決定する。

【0120】

図6(e)、(f)は、第2態様による色変化予告としての色変化の実行が許容されたタイミングを、変動パターン毎に示している。

10

図6(e)に示すように、変動パターンP1～P3に基づく図柄変動ゲームでは、タイミングt1で、演出画像G0に開始時表示色が表示されて第2態様による色変化予告が開始する一方(図中、「開始時」と示す)、タイミングt2で、演出画像G0に最終表示色が表示されて第2態様による色変化予告が終了する(図中、「最終」と示す)。このため、第2途中過程で表示される表示色は存在しない。したがって、予告対象となる図柄変動ゲームが、変動パターンP1～P3のうちいずれかに基づいて行われるゲームである場合、第2途中過程で表示される表示色は存在しない。

【0121】

一方、図6(f)に示すように、変動パターンP4、P5に基づく図柄変動ゲームでは、タイミングt1で、演出画像G0に開始時表示色が表示されて第2態様による色変化予告が開始する一方、タイミングt4で、演出画像G0に最終表示色が表示されて第2態様による色変化予告が終了する。つまり、第2途中過程には、タイミングt2、t3が含まれ、第2途中過程で表示される表示色が存在する。したがって、予告対象となる図柄変動ゲームが、変動パターンP4、P5のいずれかに基づいて行われるゲームである場合、副制御用CPU31aは、第2途中過程の表示色を決定する。

20

【0122】

そして、副制御用CPU31aは、開始時表示色及び最終時表示色を第2途中過程の表示色を決定するためのベースとし、該ベースに基づいて第2途中過程の表示色を決定する。本実施形態では、開始時表示色及び最終表示色が、第2途中過程の表示色を決定するためのベース演出態様に相当する。

30

【0123】

図9は、第2途中過程の表示色の決定手順について説明している。図9では、斜線を付した円が、表示色が決定される対象であるゲームと、表示色を決定するために参照されるゲームを示している。また、「開始時」は、開始時表示色を示し、「最終」は、最終表示色を示す。また、「途中1」は、最初に表示される第2途中過程の表示色を示す。なお、最初に表示される第2途中過程の表示色は、最後から2番目に表示される第2途中過程の表示色でもある。また、「途中2」は、2番目に表示される第2途中過程の表示色を示す。なお、2番目に表示される第2途中過程の表示色は、最後に表示される第2途中過程の表示色でもある。

【0124】

40

まず、第1ステップとして、最終表示色に基づき、最後に表示される第2途中過程の表示色(2番目に表示される第2途中過程の表示色)が決定される。このとき決定される表示色は、開始時表示色以上であって、かつ最終表示色以下の当り期待度とされている。この場合、最終表示色が、直後の段階で表示される表示色となる一方、最後に表示される第2途中過程の表示色が、直前の段階で表示される表示色となる。

【0125】

次に、第2ステップとして、最後に表示される第2途中過程の表示色に基づき、最後から2番目に表示される第2途中過程の表示色(最初に表示される第2途中過程の表示色)が決定される。このとき決定される表示色は、開始時表示色以上であって、かつ最後に表示される第2途中過程の表示色以下の当り期待度とされている。この場合、最後に表示さ

50

れる第2途中過程の表示色が、直後の段階で表示される表示色となる一方、最後から2番目に表示される第2途中過程の表示色が、直前の段階で表示される表示色となる。

【0126】

以下、詳細に説明する。

副制御用CPU31aは、開始時表示色及び最終表示色に基づいて、最後に表示される第2途中過程の表示色、すなわちタイミングt3で演出画像G0に表示する表示色を決定する(図9に示す第1ステップ)。

【0127】

副制御用CPU31aは、開始時表示色毎に定められた表示色決定テーブルを参照して、最後に表示される第2途中過程の表示色を決定する。このとき参照されるテーブルは、図8(a)、(b)に示すテーブルと同じようなルールで設定されている。すなわち、最終表示色として決定された表示色毎に、最後に表示される第2途中過程の表示色としていずれか1つの表示色を選択し得るよう、選択用の乱数値が取り得る値が対応付けられている。

【0128】

これらのテーブルでは、直後の段階(最終表示色)で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色が、直前の段階(最後に表示される第2途中過程の表示色)で表示させる表示色として決定される。また、このとき決定される表示色は、開始時表示色の当り期待度以上の表示色とされている。

【0129】

第2途中過程の表示色を決定する際に参照される表示色決定テーブルにおいても、第1途中過程の表示色決定テーブルと同様、開始時表示色と最終表示色の違いにより、最後に表示される第2途中過程の表示色として決定される表示色の種類が異なる。また、最後に表示される第2途中過程の表示色の決定確率も、第1途中過程の表示色決定テーブルと同様、開始時表示色と最終表示色の違いによって異なっている。

【0130】

そして、副制御用CPU31aは、決定した変化パターンに定められている開始時表示色を確認し、確認した開始時表示色に従って、いずれか1つのテーブルを選択する。そして、副制御用CPU31aは、最終表示色に従って、該テーブルの中から、最後に表示される第2途中過程の表示色を決定する。

【0131】

次に、副制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドで指定される変動パターンの種類に従い、最後から2番目(タイミングt2)に表示される第2途中過程の表示色を決定する(図9に示す第2ステップ)。具体的には、副制御用CPU31aは、開始時表示色に従って表示色決定テーブルを選択する。そして、副制御用CPU31aは、最後に表示される第2途中過程の表示色に従って、該テーブルの中から、最後から2番目に表示される第2途中過程の表示色を決定する。このとき決定される表示色は、開始時表示色以上であって、最後に表示される第2途中過程の表示色以下の当り期待度となる表示色である。

【0132】

このように、副制御用CPU31aは、第2途中過程の表示色を決定するにあたり、最終表示色から1段階ずつ遡り、直後の段階で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色を、直前の段階で表示させる表示色として決定する。つまり、副制御用CPU31aは、ベースとなる最終表示色よりも前に導出する第2途中過程の表示色として、最終表示色の当り期待度以下となる表示色を決定する。また、副制御用CPU31aは、ベースとなる開始時表示色よりも後に導出する第2途中過程の表示色として、開始時表示色の当り期待度以上となる表示色を決定する。これにより、副制御用CPU31aは、開始時表示色の当り期待度以上であって、かつ最終表示色の当り期待度以下となる第2途中過程の表示色を決定することができる。

【0133】

そして、副制御用CPU31aは、入球口14aへの遊技球の入球を契機に色変化予告を開始させる。副制御用CPU31aは、入球口14aへの入球時には、色変化予告の予告対象となる始動保留に対応する特定の表示画像G1～G4を初回表示色で表示させる。例えば、入球時における特別図柄保留数が「2」以上である場合には、予告対象となる図柄変動ゲームを含めて2回以上の図柄変動ゲームが行われることになる(図6(b))。よって、副制御用CPU31aは、図柄変動ゲームを開始する度に、色変化予告の予告対象となる始動保留に対応する特定の表示画像G1～G4に、第1途中過程の表示色を表示させる。入球時における特別図柄保留数が「3」以上である場合、第1途中過程を構成する段階数が「2」以上となるため、この場合においては、第1途中過程の表示色が、複数段階にわたって変化することになる(図6(c))。

10

【0134】

その後、副制御用CPU31aは、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時(タイミングt1)に、演出画像G0に開始時表示色を表示させ、第2態様による色変化予告を開始させる。予告対象となる図柄変動ゲームが、変動パターンP4、P5に基づいて行われる図柄変動ゲームである場合、副制御用CPU31aは、タイミングt2、t3で、演出画像G0に第2途中過程の表示色を表示させる。この場合においては、第2途中過程の表示色が、複数段階にわたって変化することになる。一方、予告対象となる図柄変動ゲームが、変動パターンP1～P3に基づいて行われる図柄変動ゲームである場合、副制御用CPU31aは、演出画像G0に第2途中過程の表示色を表示させない。

20

【0135】

そして、予告対象となる図柄変動ゲームにおいて、色変化の実行が許容されている最も遅いタイミングで、演出画像G0に最終表示色を表示させ、色変化予告を終了させる。

本実施形態では、色変化予告を実行させる副制御用CPU31aが、予告制御手段として機能する。

【0136】

以下、色変化予告の流れと、その作用について説明する。

図10は、特別図柄保留数「2」の状態で図柄変動ゲームが実行されているときに入球口14aに遊技球が入球したことを前提としている。そして、変化パターンとして、初回表示色として「青」を、開始時表示色として「黄」を、最終表示色として「桃」を定めた変化パターンH11が選択されたことを前提としている。また、予告対象となる図柄変動ゲームが、「スーパーリーチ演出」を特定する変動パターンP5に基づいて行われることを前提としている。この前提のもとでは、第1途中過程において色変化が2回行われるとともに、第2途中過程において色変化が2回行われる。

30

【0137】

この場合、入球口14aへの遊技球の入球を契機に色変化予告が開始される。具体的には、入球口14aへの遊技球の入球時に、初回表示色として決定された「青」で表示画像G3が表示される。そして、実行中の図柄変動ゲームが終了すると、次の図柄変動ゲームの開始時には、表示画像G3が非表示状態となるとともに、最初に表示される第1途中過程の表示色として決定された表示色(この例では「緑」)で表示画像G2が表示される。なお、この事例における「最初に表示される第1途中過程の表示色」と、「最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色」は、どちらも同じ意味である。

40

【0138】

また、実行中の図柄変動ゲームが終了すると、次の図柄変動ゲームの開始時には、表示画像G2が非表示状態となるとともに、最初から2番目に表示される第1途中過程の表示色として決定された表示色(この例では「緑」)で表示画像G1が表示される。なお、この事例における「最初から2番目に表示される第1途中過程の表示色」と、「最後に表示される第1途中過程の表示色」は、どちらも同じ意味である。

【0139】

そして、実行中の図柄変動ゲームが終了すると、予告対象となる図柄変動ゲームが開始される。当該図柄変動ゲームの開始時には、表示画像G1が非表示状態となる。そして、

50

予告対象となる図柄変動ゲームの開始時、すなわちタイミング t_1 において、第 1 態様の続きとなるよう、第 2 態様による色変化予告が開始される。具体的には、タイミング t_1 で、開始時表示色として決定された「黄」で演出画像 G_0 が表示される。前述したように、色変化予告は、予告対象となる図柄変動ゲームが開始される前から予告対象となる図柄変動ゲーム中にわたって行われる一連の予告演出である。つまり、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に、第 1 態様による色変化予告の進行具合を考慮せず、独自に表示色が決定されて第 2 態様による色変化予告が行われるわけではない。

【0140】

この前提のもとでは、第 2 途中過程において色変化が 2 回行われることになる。これにより、タイミング t_2 に到達すると、最初に表示される第 2 途中過程の表示色として決定された表示色（この例では「黄」）で表示画像 G_2 が表示される。なお、この事例において「最初に表示される第 2 途中過程の表示色」と、「最後から 2 番目に表示される第 2 途中過程の表示色」は、どちらも同じ意味である。

10

【0141】

次に、タイミング t_3 に到達すると、2 番目に表示される第 2 途中過程の表示色として決定された表示色（この例では「橙」）で演出画像 G_0 が表示される。なお、本実施形態において「2 番目に表示される第 2 途中過程の表示色」と、「最後に表示される第 2 途中過程の表示色」は、どちらも同じ意味である。

【0142】

そして、タイミング t_4 に到達すると、当該タイミングは色変化予告の実行が許容されている最も遅いタイミングであるため、タイミング t_4 で、最終表示色として決定された「桃」で演出画像 G_0 が表示され、第 2 態様の色変化予告が終了する。第 2 態様の色変化予告の終了に伴い、色変化予告が終了する。

20

【0143】

一連の色変化予告では、「青」「緑」「緑」「黄」「黄」「橙」「桃」の順に色変化が段階的に行われ、直後に表示される表示色が、直前に表示された表示色の当り期待度よりも高くなることがない。

【0144】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 継続して変化する一連の色変化予告のベースとなる表示色（初回表示色及び開始時表示色のうち少なくとも一方）に基づいて、初回表示色と開始時表示色との間で表示する第 1 途中過程の表示色を決定するようにした。このような決定方法を採用することで、一連の予告演出で導出する全ての演出態様（表示色）をパターン化しなくても、各段階で導出する演出態様を決定することができるため、簡易な制御で予告演出を実行することができる。

30

【0145】

(2) ベースとなる表示色（初回表示色及び開始時表示色のうち少なくとも一方）の違いにより、決定される第 1 途中過程の表示色の種類及び第 1 途中過程の表示色として決定される表示色の決定確率を異ならせた。これによれば、第 1 途中過程の表示色が固定されないで、バリエーションに富む。

40

【0146】

(3) 初回表示色以上の当り期待度となる一方、開始時表示色以下の当り期待度となる第 1 途中過程の表示色を決定するようにした。これによれば、段階的に変化する色変化予告において、出だしから表示色が降格する態様で演出が展開されることがないので、遊技者を落胆させない。

【0147】

(4) 継続して変化する一連の色変化予告のベースとなる表示色（開始時表示色及び最終表示色のうち少なくとも一方）に基づいて、開始時表示色と最終表示色との間で表示する第 2 途中過程の表示色を決定するようにした。このような決定方法を採用することで、一連の予告演出で導出する全ての演出態様（表示色）をパターン化しなくても、各段階で

50

導出する演出態様を決定することができるため、簡易な制御で予告演出を実行することができる。

【 0 1 4 8 】

(5) ベースとなる表示色 (開始時表示色及び最終表示色のうち少なくとも一方) の違いにより、決定される第 2 途中過程の表示色の種類及び第 2 途中過程の表示色として決定される表示色の決定確率を異ならせた。これによれば、第 2 途中過程の表示色が固定されないので、バリエーションに富む。

【 0 1 4 9 】

(6) 開始時表示色以上の当り期待度となる一方、最終表示色以下の当り期待度となる第 2 途中過程の表示色を決定するようにした。これによれば、段階的に変化する色変化予告において、出だしから表示色が降格する態様で演出が展開されることがないので、遊技者を落胆させない。

【 0 1 5 0 】

(7) 入球口 1 4 a への遊技球の入球時に、表示色のベースと第 1 途中過程の表示色を決定することで、色変化予告の途中過程で、毎回、表示色を決定する場合に比して、途中過程の表示色を決定するための制御が簡易化する。

【 0 1 5 1 】

(8) 入球口 1 4 a への遊技球の入球時に、表示色のベースを決定し、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に、第 2 途中過程の表示色を決定することで、色変化予告の途中過程で、毎回、表示色を決定する場合に比して、途中過程の表示色を決定するための制御が簡易化する。

【 0 1 5 2 】

(9) 第 1 態様による色変化予告を、表示画像 G 1 ~ G 4 の表示色を変化させて、予告対象となる図柄変動ゲームの当り期待度を報知する態様で行わせる。一方、第 2 態様による色変化予告を、表示画像 G 1 ~ G 4 と同一の演出画像 G 0 を用い、第 1 態様による色変化予告と同じように、演出画像 G 0 の表示色を変化させて、予告対象となる図柄変動ゲームの当り期待度を報知する態様で行わせる。これによれば、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前から予告対象となる図柄変動ゲーム中、継続して変化する一連の態様で色変化予告が展開されるため、予告演出を継続して見たいという遊技者の要望を満たし、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 1 5 3 】

(1 0) 初回表示色毎に表示色決定テーブル (図 8 (a) , (b) 参照) を設定し、開始時表示色に基づいて、該テーブルの中から、最後に表示される第 1 途中過程の表示色を決定するようにした。該テーブルでは、開始時表示色以下の当り期待度となる表示色が、最後に表示される第 1 途中過程の表示色として決定される。また、このとき決定される表示色は、初回表示色の当り期待度以上の表示色とされている。これにより、決定した表示色が、開始時表示色よりも当り期待度が高く、かつ決定した表示色が、初回表示色よりも当り期待度が低くなることがない。つまり、決定した表示色を開始時表示色以下となる表示色に、又は決定した表示色を初回表示色以上となる表示色に変更する処理を必要としないので、第 1 途中過程の表示色を決定するための制御を簡素化することができる。

【 0 1 5 4 】

(1 1) 開始時表示色毎に表示色決定テーブルを設定し、最終表示色として決定された表示色に基づいて、該テーブルの中から、最後に表示される第 2 途中過程の表示色を決定するようにした。該テーブルでは、最終表示色以下の当り期待度となる表示色が、最後に表示される第 2 途中過程の表示色として決定される。また、このとき決定される表示色は、開始時表示色の当り期待度以上の表示色とされている。これにより、決定した表示色が、最終表示色よりも当り期待度が高く、かつ決定した表示色が、開始時表示色よりも当り期待度が低くなることがない。つまり、決定した表示色を最終表示色以下となる表示色に、又は決定した表示色を開始時表示色以上となる表示色に変更する処理を必要としないので、第 2 途中過程の表示色を決定するための制御を簡素化することができる。

【 0 1 5 5 】

(第 2 の実施形態)

次に、遊技機の第 2 の実施形態を図面に従って説明する。なお、以下に説明する実施形態において既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容についてはその重複する説明を省略又は簡略する。

【 0 1 5 6 】

この実施形態では、第 1 途中過程の表示色を決定するための表示色決定テーブルが、初回表示色にかかわらず、共通化されている。

図 1 1 は、複数存在する表示色決定テーブルのうち、最後に表示される第 1 途中過程の表示色を決定するために使用される表示色決定テーブルを示す。

10

【 0 1 5 7 】

図 1 1 に示すテーブルでは、開始時表示色 (図中、 「 直後 」 と示す) として決定された表示色毎に、最後に表示される第 1 途中過程の表示色 (図中、 「 直前 」 と示す) としていずれか 1 つの表示色を選択し得るよう、選択用の乱数値が取り得る値 (0 ~ 9 9 までの全 9 9 通りの整数値) が所定個数ずつ対応付けられている。また、図 1 1 に示すテーブルでは、直後の段階 (開始時表示色) で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色が、直前の段階 (最後に表示される第 1 途中過程の表示色) で表示させる表示色として決定される。

【 0 1 5 8 】

例えば、開始時表示色 (図中、 「 直後 」 と示す) が 「 黄 」 であるならば、最後に表示される第 1 途中過程の表示色 (図中、 「 直前 」 と示す) として、 「 白 」 、 「 青 」 、 「 緑 」 、 「 黄 」 が、それぞれ所定の確率で選択可能とされている。また、開始時表示色が 「 緑 」 であるならば、最後に表示される第 1 途中過程の表示色として、 「 白 」 、 「 青 」 、 「 緑 」 が、それぞれ所定の確率で選択可能とされている。

20

【 0 1 5 9 】

そして、副制御用 CPU 3 1 a は、決定した変化パターンに定められている開始時表示色を確認する。副制御用 CPU 3 1 a は、確認した開始時表示色に従って、図 1 1 に示す表示色決定テーブルの中から、最後に表示される第 1 途中過程の表示色を決定する (図 7 に示す第 1 ステップ) 。

【 0 1 6 0 】

例えば、開始時表示色が 「 黄 」 である場合に、副制御用 CPU 3 1 a が、開始時表示色に従って、 「 白 」 、 「 青 」 、 「 緑 」 、 「 黄 」 の中から、最後に表示される第 1 途中過程の表示色として 「 白 」 を決定したとする。このとき、初回表示色が 「 青 」 であったとすると、最後に表示される第 1 途中過程の表示色 「 白 」 は、初回表示色 「 青 」 よりも当り期待度が低い。よって、副制御用 CPU 3 1 a は、 「 白 」 を、初回表示色と同一の当り期待度の 「 青 」 に変更し、 「 青 」 を最後に表示される第 1 途中過程の表示色として決定する。なお、 「 青 」 は、開始時表示色 「 黄 」 よりも当り期待度が低い。このため、初回表示色 「 青 」 から順に色変化が行われたとしても、最後に表示される第 1 途中過程の表示色 「 青 」 よりも当り期待度が低い色が開始時表示色として表示されて、第 1 態様による色変化予告が終了するということがない。

30

40

【 0 1 6 1 】

ちなみに、副制御用 CPU 3 1 a が、最後に表示される第 1 途中過程の表示色として、 「 白 」 、 「 青 」 、 「 緑 」 、 「 黄 」 の中から、 「 緑 」 を決定したとする。この場合、最後に表示される第 1 途中過程の表示色 「 緑 」 は、初回表示色 「 青 」 よりも当り期待度が高い表示色であるため、副制御用 CPU 3 1 a は、決定した表示色を変更しない。

【 0 1 6 2 】

本実施形態では、最後から 2 番目以前に表示される表示色も、初回表示色として決定されている表示色にかかわらず、共通化されている表示色決定テーブルから決定される。具体的には、表示色決定テーブルを参照し、直後の段階 (最後に表示される第 1 途中過程の表示色) で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色が、直前の段階 (最後から 2

50

番目に表示される第1途中過程の表示色)として決定される(図7に示す第2ステップ)。ただし、このとき決定した表示色が、初回表示色よりも当り期待度が低い場合、副制御用CPU31aは、決定した表示色を、初回表示色と同一の当り期待度の表示色に変更し、該表示色を、最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色として決定する。

【0163】

また、最後から3番目に表示される表示色も、初回表示色として決定されている表示色にかかわらず、共通化されている表示色決定テーブルから決定される。具体的には、表示色決定テーブルを参照し、直後の段階(最後から2番目に表示される第1途中過程の表示色)で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色が、直前の段階(最後から3番目に表示される第1途中過程の表示色)として決定される(図7に示す第3ステップ)。ただし、このとき決定した表示色が、初回表示色よりも当り期待度が低い場合、副制御用CPU31aは、決定した表示色を、初回表示色と同一の当り期待度の表示色に変更し、該表示色を、最後から3番目に表示される第1途中過程の表示色として決定する。

【0164】

また、第2途中過程の表示色についても、第1途中過程の表示色と同じように選択、決定される。具体的には、第2途中過程の表示色は、開始時表示色として決定されている表示色にかかわらず、共通化されている表示色決定テーブルから決定される。すなわち、表示色決定テーブルを参照し、直後の段階(最終表示色)で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色が、直前の段階(最後(タイミングt3))に表示される第2途中過程の表示色として決定される(図9に示す第1ステップ)。ただし、このとき決定した表示色が、開始時表示色よりも当り期待度が低い場合、副制御用CPU31aは、決定した表示色を、開始時表示色と同一の当り期待度の表示色に変更する。そして、副制御用CPU31aは、該表示色を、最後に表示される第2途中過程の表示色として決定する。

【0165】

同様に、直後の段階(最後に表示される第2途中過程の表示色)で表示される表示色以下の当り期待度となる表示色が、直前の段階(最後から2番目(タイミングt2))に表示される第2途中過程の表示色として決定される(図9に示す第2ステップ)。ただし、このとき決定した表示色が、開始時表示色よりも当り期待度が低い場合、副制御用CPU31aは、決定した表示色を、開始時表示色と同一の当り期待度の表示色に変更する。そして、副制御用CPU31aは、該表示色を、最後に表示される第2途中過程の表示色として決定する。

【0166】

したがって、本実施形態によれば、上記実施形態の効果(1)~(9)に加え、以下に示す効果を得ることができる。

(12)第1途中過程の表示色として初回表示色よりも当り期待度の低い表示色を決定した場合、決定した表示色を初回表示色と同一の当り期待度の表示色に変更するようにした。これによれば、段階的に変化する第1態様による色変化予告において、出だしから表示色が降格する態様で演出が展開されることがないので、遊技者を落胆させない。

【0167】

(13)第2途中過程の表示色として開始時表示色よりも当り期待度の低い表示色を決定した場合、決定した表示色を開始時表示色と同一の当り期待度の表示色に変更するようにした。これによれば、段階的に変化する第2態様による色変化予告において、出だしから表示色が降格する態様で演出が展開されることがないので、遊技者を落胆させない。

【0168】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・演出画像G0と表示画像G1~G4は、全く同一でなくてもよい。具体的には、第1態様による色変化予告と第2態様による色変化予告が「色変化を伴う予告演出」という点で共通点を有していればよい。また、円形を模している点は共通するがその大きさが異なっている。また、表示画像G1~G4は、円形を模した画像である一方、演出画像G0は、四角を模した画像でもよい。この場合、演出画像G0と表示画像G1~G4の形状

10

20

30

40

50

は異なるが、色変化を伴う態様で予告演出が行われていればよい。

【0169】

・色変化予告の実行可否を抽選で決定するに際し、次のような条件を設定してもよい。
例えば、副制御用CPU31aは、先読みコマンドで特定される特別図柄保留数が大きい場合は、特別図柄保留数が小さい場合に比して、高確率で色変化予告の実行を決定するようにしてもよい。また、副制御用CPU31aは、当り判定値と一致する当り乱数の値を指示する先読みコマンドを入力した場合、当り判定値と一致しない当り乱数の値及びリーチ判定値と一致しないリーチ乱数の値を指示する先読みコマンドを入力した場合に比して、高確率で色変化予告の実行を決定するようにしてもよい。また、リーチ判定値と一致するリーチ乱数の値を指示する先読みコマンドを入力した場合、リーチ判定値と一致しないリーチ乱数の値を指示する先読みコマンドを入力した場合に比して、高確率で色変化予告の実行を決定するようにしてもよい。

10

【0170】

・第1途中過程の表示色を、表示対象となる各図柄変動ゲームの開始時に、随時決定してもよい。

・第2途中過程の表示色を、表示対象となる各タイミングに到達した時点で、随時決定してもよい。

【0171】

・第2途中過程の表示色を決定するにあたり、副制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの開始時に変動パターンを確認する。そして、指示された変動パターンから、第2態様による色変化の実行が許容されたタイミング、すなわち第2態様による色変化の実行が許容された回数を把握する。その後、副制御用CPU31aは、把握した回数に合わせて第2途中過程の表示色を決定するようにしてもよい。

20

【0172】

・開始時表示色を、第2態様による色変化予告の開始時に加え、第1態様による色変化予告における最終段階の表示色として表示させてもよい。この場合、色変化予告が第1態様から第2態様に切り替わるときに、第1態様による色変化予告で表示されていた表示色よりも当り期待度が低い表示色が表示されて第2態様による色変化予告が開始されることがない。

【0173】

・第2の実施形態において、同一の当り期待度が定められた表示色が複数設定されているのであれば、初回表示色よりも当り期待度の低い表示色を、第1途中過程の表示色として決定した場合、初回表示色とは異なるが、当り期待度が同一であるその他の表示色に変更してもよい。同様に、開始時表示色よりも当り期待度の低い表示色を、第2途中過程の表示色として決定した場合、開始時表示色とは異なるが、当り期待度が同一であるその他の表示色に変更してもよい。

30

【0174】

・第2態様による色変化予告では、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時に、第1態様による色変化予告の最終段階の表示色と同一の表示色を、演出画像G0に短時間（例えば、0.1秒）表示させ、その後、開始時表示色を演出画像G0に表示させてもよい。このような場合、第1態様による色変化予告の最終段階の表示色から表示色が変化し、第2態様による色変化予告が開始されることを強調することができる。

40

【0175】

・途中過程（第1途中過程、第2途中過程）で表示させる表示色をパターン化し、該パターンを選択することで、途中過程で表示させる表示色を纏めて決定可能となるようにしてもよい。

【0176】

・一連の色変化予告で表示させる全表示色をパターン化し、該パターンを選択することで、一連の色変化予告で表示させる全表示色を纏めて決定可能となるようにしてもよい。

・第1途中過程の表示色に関し、直前の段階で表示される表示色に従って、直後の段階

50

で表示される表示色を、１段階ずつ順に決定するようにしてもよい。具体的には、最初に表示される第１途中過程の表示色を、初回表示色以上となる表示色の中から決定し、２番目に表示される第１途中過程の表示色を、最初に表示される第１途中過程の表示色以上となる表示色の中から決定する。また、３番目に表示される第１途中過程の表示色を、２番目に表示される第１途中過程の表示色以上となる表示色の中から決定する（図７に示す決定順序と逆順序）。

【０１７７】

・第２途中過程の表示色に関し、直前の段階で表示される表示色に従って、直後の段階で表示される表示色を、１段階ずつ決定するようにしてもよい。具体的には、最初に表示される第２途中過程の表示色を、開始時表示色以上となる表示色の中から決定し、２番目に表示される第２途中過程の表示色を、最初に表示される第２途中過程の表示色以上となる表示色の中から決定する（図９に示す決定順序と逆順序）。

10

【０１７８】

・第１態様による色変化予告と、第２態様による色変化予告に関し、一方は、直前の段階で表示される表示色に従って、直後の段階で表示させる表示色を決定してもよい。他方は、直後の段階で表示される表示色に従って、直前の段階で表示させる表示色を決定してもよい。

【０１７９】

・初回表示色及び開始時表示色のうち少なくとも一方に基づいて第１途中過程の表示色を決定する一方、ベースに関係なく第２途中過程の表示色が決定されてもよい。この場合、第１途中過程の表示色は、段階が進むにつれて当り期待度が低下するということはないが、第２途中過程の表示色は、段階が進むにつれて当り期待度が低下することもある。

20

【０１８０】

・開始時表示色及び最終表示色のうち少なくとも一方に基づいて第２途中過程の表示色を決定する一方、ベースに関係なく第１途中過程の表示色が決定されてもよい。この場合、第２途中過程の表示色は、段階が進むにつれて当り期待度が低下するということはないが、第１途中過程の表示色は、段階が進むにつれて当り期待度が低下することもある。

【０１８１】

・第１途中過程の表示色の決定方法と、第２途中過程の表示色の決定方法を、任意に組み合わせてもよい。例えば、第１途中過程の表示色は、初回表示色に基づいて決定する一方で、第２途中過程の表示色は、最終表示色に基づいて決定されてもよい。また、第１途中過程の表示色は、初回表示色及び開始時表示色に基づいて決定する一方で、第２途中過程の表示色は、開始時表示色に基づいて決定されてもよい。すなわち、第１途中過程の表示色は、初回表示色及び開始時表示色のうち少なくとも一方に基づいて決定され、第２途中過程の表示色は、第１途中過程の表示色の決定方法とは独立し、開始時表示色及び最終表示色のうち少なくとも一方に基づいて決定されればよい。

30

【０１８２】

・第２途中過程の表示色を、入球口１４aへの遊技球の入球時に決定してもよい。

・第２途中過程の表示色を、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前に決定してもよい。

40

【０１８３】

・第２態様による色変化予告は、予告対象となる図柄変動ゲーム中であれば、どのタイミングで終了してもよい。

・第２態様による色変化予告において、開始時表示色と最終表示色を表示させるタイミングを、予め定められたタイミングの中から決定し、該タイミングで開始時表示色と最終表示色を表示させるが、第２途中過程で表示色を表示させるタイミングやその個数は、副制御用ＣＰＵ３１aが任意に決定してもよい。このような場合、副制御用ＣＰＵ３１aは、まず、第２途中過程で表示色を表示させるタイミングとその個数を決定する。そして、副制御用ＣＰＵ３１aは、最後に表示される第２途中過程の表示色を、最終表示色以下となる表示色の中から決定する。副制御用ＣＰＵ３１aは、段階を１つずつ遡って、直後の

50

表示色以下であって、開始時表示色以上となる表示色を、直前の表示色として決定する。また、主制御用CPU30aは、途中過程の表示色として、開始時表示色の当り期待度より低くならない表示色を決定する。

【0184】

・演出画像G0及び表示画像G1～G4は、演出表示装置13に表示されるものでもよいし、演出表示装置13とは別に設けられた部材でもよい。

・予告対象となる図柄変動ゲームの開始前から、予告対象となる図柄変動ゲーム中にわたって実行される態様で行われるのであれば、一連の予告演出は、色変化予告に限られない。例えば、メッセージの内容によって当り期待度を報知するセリフ予告や、飾り図柄の背面に画像表示される背景画像の種類を異ならせる予告演出としてもよい。また、メータを表示し、目盛の多少によって当り期待度を報知する態様であってもよい。このような態様とする場合も、副制御用CPU31aは、最初にベースとなる演出態様を決定した後、ベースとなる演出態様に従って、途中過程の演出態様を決定する。

【0185】

・ベースとなる表示色を必ず表示させることを前提とし、直前で表示させる途中過程（第1途中過程又は第2途中過程）の表示色として、直後で表示させる表示色よりも当り期待度が高い表示色を選択可能としてもよい。このような場合、色変化予告の途中過程で当り期待度の低い表示色に変化することになるが、最終的にはベースとなる表示色が表示されるため、遊技者を落胆させない。

【0186】

・初回表示色と開始時表示色に従って、最初に表示させる第1途中過程の表示色から順に、第1途中過程の表示色を決定してもよい（図7に示す決定順序と逆順序）。このとき、開始時表示色毎に定められた表示色決定テーブルを設定し、該テーブルを参照して、最初に表示させる第1途中過程の表示色を決定する。この変更例で参照される表示色決定テーブルでは、初回表示色として決定された表示色毎に、最初に表示される第1途中過程の表示色として、いずれか1つの表示色を選択し得るよう、選択用の乱数値が取り得る値が対応付けられている。そして、該テーブルでは、直前の段階（初回表示色）で表示される表示色以上の当り期待度となる表示色が、直後の段階で表示させる表示色（最初に表示される第1途中過程の表示色）として決定される。また、このとき決定される表示色は、開始時表示色の当り期待度以下の表示色とされている。例えば、開始時表示色が「黄」である場合、初回表示色が「青」であるならば、最初に表示される第1途中過程の表示色として「青」、「緑」、「黄」が、それぞれ所定の確率で選択可能とされている。そして、この変更例においても、初回表示色と開始時表示色の違いにより、最初に表示される第1途中過程の表示色として決定される表示色の種類が異なる。また、最初に表示される第1途中過程の表示色の決定確率は、初回表示色と開始時表示色の違いによって異なっている。また、副制御用CPU31aは、開始時表示色に従って表示色決定テーブルを決定し、最初に表示される第1途中過程の表示色に従って、該テーブルの中から2番目に表示される第1途中過程の表示色を決定する。また、副制御用CPU31aは、開始時表示色に従って表示色決定テーブルを決定し、2番目に表示される第1途中過程の表示色に従って、該テーブルの中から3番目に表示される第1途中過程の表示色を決定する。

【0187】

・開始時表示色と最終表示色に従って、最初に表示させる第2途中過程の表示色から順に、第2途中過程の表示色を決定してもよい（図9に示す決定順序と逆順序）。このとき、最終表示色毎に定められた表示色決定テーブルを設定し、該テーブルを参照して、最初に表示させる第2途中過程の表示色を決定する。この変更例で参照される表示色決定テーブルでは、開始時表示色として決定された表示色毎に、最初に表示される第2途中過程の表示色として、いずれか1つの表示色を選択し得るよう、選択用の乱数値が取り得る値が対応付けられている。そして、該テーブルでは、直前の段階（開始時表示色）で表示される表示色以上の当り期待度となる表示色が、直後の段階で表示させる表示色（最初に表示される第2途中過程の表示色）として決定される。また、このとき決定される表示色は、

10

20

30

40

50

最終表示色の当り期待度以下の表示色とされている。例えば、最終表示色が「黄」である場合、開始時表示色が「青」であるならば、最初に表示される第2途中過程の表示色として「青」、「緑」、「黄」が、それぞれ所定の確率で選択可能とされている。そして、この変更例においても、開始時表示色と最終表示色の違いにより、最初に表示される第2途中過程の表示色として決定される表示色の種類が異なる。また、最初に表示される第2途中過程の表示色の決定確率は、開始時表示色と最終表示色の違いによって異なっている。また、副制御用CPU31aは、最終表示色に従って表示色決定テーブルを決定し、最初に表示される第2途中過程の表示色に従って、該テーブルの中から2番目に表示される第2途中過程の表示色を決定する。

【0188】

10

・初回表示色を考慮せず、開始時表示色のみに従って、第1途中過程の表示色を決定してもよい(図7に示す決定順序と同じ順序)。このとき、直前の段階で表示される表示色は、直後の段階で表示される表示色の当り期待度よりも高くないが、初回表示色を考慮しないことで、初回表示色の当り期待度よりも低い表示色が決定されても構わない。

【0189】

・初回表示色を考慮せず、開始時表示色のみに従って、開始時表示色から1段階ずつ順番に第1途中過程の表示色を決定してもよい。この場合、開始時表示色に従って第1途中過程の表示色を決定する処理と、初回表示色に従って第1途中過程の表示色を決定する処理は共存しない。また、第1途中過程の表示色として決定される表示色の選択肢として、初回表示色よりも当り期待度の低い表示色を設定しなければ、開始時表示色のみに従って第1途中過程の表示色を決定することも可能である。例えば、初回表示色が「青」であって、開始時表示色が「黄」である場合に、第1途中過程の表示色として、「白」を含まない「青」、「緑」、「黄」を、第1途中過程の表示色として選択可能としたとする。この場合、単に、選択肢とされた「青」、「緑」、「黄」の中から第1途中過程を選択するだけで、初回表示色以上の当り期待度であって、かつ開始時表示色以下の当り期待度の表示色を、第1途中過程の表示色として決定することができる。

20

【0190】

・開始時表示色を考慮せず、初回表示色のみに従って、第1途中過程の表示色を決定してもよい(図7に示す決定順序と逆順序)。このとき、直後の段階で表示される表示色は、直前の段階で表示される表示色の当り期待度よりも低くないが、開始時表示色を考慮しないことで、開始時表示色の当り期待度よりも高い表示色が決定されても構わない。

30

【0191】

・開始時表示色を考慮せず、初回表示色のみに従って、初回表示色から1段階ずつ順番に第1途中過程の表示色を決定してもよい。この場合、開始時表示色に従って第1途中過程の表示色を決定する処理と、初回表示色に従って第1途中過程の表示色を決定する処理は共存しない。また、第1途中過程の表示色として決定される表示色の選択肢として、開始時表示色よりも当り期待度の高い表示色を設定しなければ、初回表示色のみに従って第1途中過程の表示色を決定することも可能である。例えば、初回表示色が「青」であって、開始時表示色が「黄」である場合に、第1途中過程の表示色として、「橙」、「桃」、「赤」を含まない「青」、「緑」、「黄」を、第1途中過程の表示色として選択可能としたとする。この場合、単に、選択肢とされた「青」、「緑」、「黄」の中から第1途中過程を選択するだけで、初回表示色以上の当り期待度であって、かつ開始時表示色以下の当り期待度の表示色を、第1途中過程の表示色として決定することができる。

40

【0192】

・開始時表示色を考慮せず、最終表示色のみに従って、第2途中過程の表示色を決定してもよい(図9に示す決定順序と同じ順序)。このとき、直前の段階で表示される表示色は、直後の段階で表示される表示色の当り期待度よりも高くないが、開始時表示色を考慮しないことで、開始時表示色の当り期待度よりも低い表示色が決定されても構わない。

【0193】

50

・開始時表示色を考慮せず、最終表示色のみに従って、最終表示色から1段階ずつ順番に第2途中過程の表示色を決定してもよい。この場合、最終表示色に従って第2途中過程の表示色を決定する処理と、開始時表示色に従って第2途中過程の表示色を決定する処理は共存しない。また、第2途中過程の表示色として決定される表示色の選択肢として、開始時表示色よりも当り期待度の低い表示色を設定しなければ、最終表示色のみに従って第2途中過程の表示色を決定することも可能である。例えば、開始時表示色が「青」であって、最終表示色が「黄」である場合に、第2途中過程の表示色として、「白」を含まない「青」、「緑」、「黄」を、第2途中過程の表示色として選択可能としたとする。この場合、単に、選択肢とされた「青」、「緑」、「黄」の中から第2途中過程を選択するだけで、開始時表示色以上であって、かつ最終表示色以下の当り期待度の当り期待度の表示色を、第2途中過程の表示色として決定することができる。

10

【0194】

・最終表示色を考慮せず、開始時表示色のみに従って、第2途中過程の表示色を決定してもよい(図9に示す決定順序と逆順序)。このとき、直後の段階で表示される表示色は、直前の段階で表示される表示色の当り期待度よりも低くならないが、最終表示色を考慮しないことで、最終表示色の当り期待度よりも高い表示色が決定されても構わない。

【0195】

・最終表示色を考慮せず、開始時表示色のみに従って、開始時表示色から1段階ずつ順番に第2途中過程の表示色を決定してもよい。この場合、最終表示色に従って第2途中過程の表示色を決定する処理と、開始時表示色に従って第2途中過程の表示色を決定する処理は共存しない。また、第2途中過程の表示色として決定される表示色の選択肢として、最終表示色よりも当り期待度の高い表示色を設定しなければ、開始時表示色のみに従って第2途中過程の表示色を決定することも可能である。例えば、開始時表示色が「青」であって、最終表示色が「黄」である場合に、第2途中過程の表示色として、「橙」、「桃」、「赤」を含まない「青」、「緑」、「黄」を、第2途中過程の表示色として選択可能としたとする。この場合、単に、選択肢とされた「青」、「緑」、「黄」の中から第2途中過程を選択するだけで、開始時表示色以上であって、かつ最終表示色以下の当り期待度の表示色を、第2途中過程の表示色として決定することができる。

20

【0196】

・初回表示色を考慮せず、開始時表示色として決定される表示色の違いにより、決定される第1途中過程の表示色の種類及び第1途中過程の表示色として決定される表示色の決定確率を異ならせてもよい。つまり、第2の実施形態のように、第1途中過程の表示色決定テーブルを、初回表示色にかかわらず、共通化するが、決定された表示色が、初回表示色よりも当り期待度が低い場合であっても、決定した表示色を変更する制御をしない。

30

【0197】

・開始時表示色を考慮せず、初回表示色として決定される表示色の違いにより、決定される第1途中過程の表示色の種類及び第1途中過程の表示色として決定される表示色の決定確率を異ならせてもよい。つまり、第2の実施形態のように、第1途中過程の表示色決定テーブルを、開始時表示色にかかわらず、共通化するが、決定された表示色が、開始時表示色よりも当り期待度が高い場合であっても、決定した表示色を変更する制御をしない。

40

【0198】

・開始時表示色を考慮せず、最終表示色として決定される表示色の違いにより、決定される第2途中過程の表示色の種類及び第2途中過程の表示色として決定される表示色の決定確率を異ならせてもよい。つまり、第2の実施形態のように、第2途中過程の表示色決定テーブルを、開始時表示色にかかわらず、共通化するが、決定された表示色が、開始時表示色よりも当り期待度が低い場合であっても、決定した表示色を変更する制御をしない。

【0199】

・最終表示色を考慮せず、開始時表示色として決定される表示色の違いにより、決定さ

50

れる第2途中過程の表示色の種類及び第2途中過程の表示色として決定される表示色の決定確率を異ならせてもよい。つまり、第2の実施形態のように、第1途中過程の表示色決定テーブルを、最終表示色にかかわらず、共通化するが、決定された表示色が、最終表示色よりも当り期待度が高い場合であっても、決定した表示色を変更する制御をしない。

【0200】

・初回表示色を考慮せず、開始時表示色のみに従って、第1途中過程の表示色を決定してもよい(図7に示す決定順序と同じ順序)。このとき、第1途中過程で表示される各表示色は、開始時表示色の当り期待度よりもそれぞれ高くないが、直前の段階で表示される表示色が、直後の段階で表示される表示色よりも当り期待度が高くなっても構わない。また、初回表示色を考慮しないことで、第1途中過程で表示される各表示色が、初回表示色よりもそれぞれ低くなっても構わない。また、開始時表示色に基づいて第1途中過程の表示色を決定するが、開始時表示色の当り期待度よりも高くなってしまうというルールを設けないのであれば、第1途中過程で表示される各表示色は、開始時表示色の当り期待度よりもそれぞれ高くなっても構わない。

10

【0201】

・開始時表示色を考慮せず、初回表示色のみに従って、第1途中過程の表示色を決定してもよい(図7に示す決定順序と逆順序)。このとき、第1途中過程で表示される各表示色は、初回表示色の当り期待度よりもそれぞれ低くないが、直後の段階で表示される表示色が、直前の段階で表示される表示色よりも当り期待度が低くなっても構わない。また、開始時表示色を考慮しないことで、第1途中過程で表示される各表示色が、開始時表示色よりもそれぞれ高くなっても構わない。また、初回表示色に基づいて第1途中過程の表示色を決定するが、初回表示色の当り期待度よりも低くなってしまうというルールを設けないのであれば、第1途中過程で表示される各表示色は、初回表示色の当り期待度よりもそれぞれ低くなっても構わない。

20

【0202】

・開始時表示色を考慮せず、最終表示色のみに従って、第2途中過程の表示色を決定してもよい(図9に示す決定順序と同じ順序)。このとき、第2途中過程で表示される各表示色は、最終表示色の当り期待度よりもそれぞれ高くないが、直前の段階で表示される表示色が、直後の段階で表示される表示色よりも当り期待度が高くなっても構わない。また、開始時表示色を考慮しないことで、第2途中過程で表示される各表示色が、開始時表示色よりもそれぞれ低くなっても構わない。また、最終表示色に基づいて第2途中過程の表示色を決定するが、最終表示色の当り期待度よりも高くなってしまうというルールを設けないのであれば、第2途中過程で表示される各表示色は、最終表示色の当り期待度よりもそれぞれ高くなっても構わない。

30

【0203】

・最終表示色を考慮せず、開始時表示色のみに従って、第2途中過程の表示色を決定してもよい(図9に示す決定順序と逆順序)。このとき、第2途中過程で表示される各表示色は、開始時表示色の当り期待度よりもそれぞれ低くないが、直後の段階で表示される表示色が、直前の段階で表示される表示色よりも当り期待度が低くなっても構わない。また、最終表示色を考慮しないことで、第2途中過程で表示される各表示色が、最終表示色よりもそれぞれ高くなっても構わない。また、開始時表示色に基づいて第2途中過程の表示色を決定するが、開始時表示色の当り期待度よりも低くなってしまうというルールを設けないのであれば、第2途中過程で表示される各表示色は、開始時表示色の当り期待度よりもそれぞれ低くなっても構わない。

40

【0204】

・実施形態は、特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。

次に、実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 予告対象となる図柄変動ゲームの開始時まで実行される一連の予告演出の演出態様は、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数を把握できるように報知する保留表示部に表示される表示画像の表示態様を変化させて、予告対象となる図柄変動ゲームの当り

50

期待度を報知する態様で行われる一方、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時から予告対象となる図柄変動ゲームにおける特定時点まで実行される一連の予告演出の演出態様は、前記表示画像と同一又は略同一である演出画像を用い、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時まで導出された最終表示態様の続きとなるよう、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時まで実行された一連の予告演出と同一又は略同一の変化態様で前記演出画像の表示態様を変化させて、実行中の図柄変動ゲームの当り期待度を報知する態様で行われる。

【 0 2 0 5 】

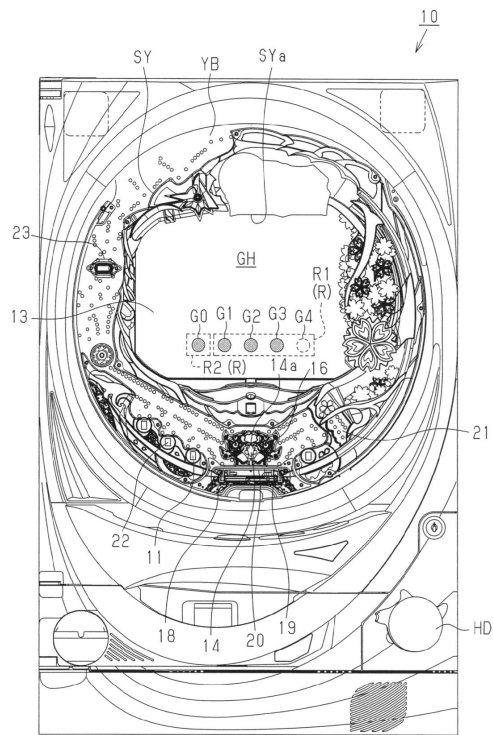
(口) 継続して変化する一連の予告演出を、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前から予告対象となる図柄変動ゲーム中にわたって実行可能な遊技機において、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時まで実行される一連の予告演出の演出態様と、予告対象となる図柄変動ゲーム中に実行される一連の予告演出の演出態様を決定する演出態様決定手段と、予告対象となる図柄変動ゲームの開始前から予告対象となる図柄変動ゲーム中、前記演出態様決定手段の決定態様に従って、一連の予告演出を実行させる予告制御手段と、を備え、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時まで実行される一連の予告演出の演出態様は、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数を把握できるように報知する保留表示部に表示される表示画像の表示態様を変化させて、予告対象となる図柄変動ゲームの当り期待度を報知する態様で行われる一方、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時から予告対象となる図柄変動ゲームにおける特定時点まで実行される一連の予告演出の演出態様は、前記表示画像と同一又は略同一である演出画像を用い、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時まで導出された最終表示態様の続きとなるよう、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時まで実行された一連の予告演出と同一又は略同一の変化態様で前記演出画像の表示態様を変化させて、実行中の図柄変動ゲームの当り期待度を報知する態様で行われる遊技機。実施形態では、第1態様による色変化予告が、一連の予告演出のうち、予告対象となる図柄変動ゲームの開始時まで実行される予告演出に該当する。したがって、初回表示色と、第1途中過程の表示色が、一連の予告演出の演出態様に相当するとともに、初回表示色と第1途中過程の表示色を決定する副制御用CPU31aが、演出態様決定手段に相当する。また、第2態様による色変化予告が、一連の予告演出のうち、予告対象となる図柄変動ゲーム中に実行される予告演出に該当する。したがって、開始時表示色と、第2途中過程の表示色と、最終表示色が、一連の予告演出の演出態様に相当する。また、開始時表示色と、第2途中過程の表示色と、最終表示色を決定する副制御用CPU31aが、演出態様決定手段に相当する。

【 符号の説明 】

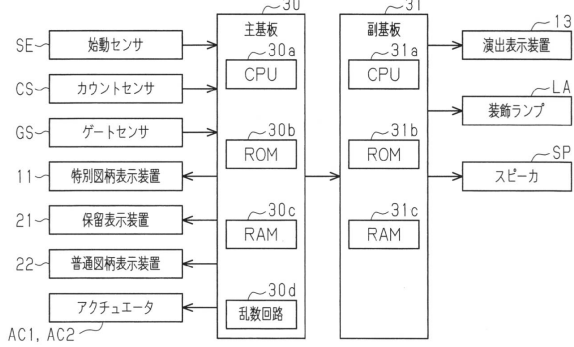
【 0 2 0 6 】

G 0 ... 演出画像、G 1 ~ G 4 ... 表示画像、R ... 画像表示領域、R 1 ... 保留画像表示領域、R 2 ... 消化画像表示領域、1 0 ... パチンコ遊技機、1 3 ... 演出表示装置、3 0 ... 主基板、3 0 a ... 主制御用CPU、3 1 ... 副基板、3 1 a ... 副制御用CPU。

【図 1】



【図 2】



【図 3】

変P	当否	演出内容
P1	はずれ	通常変動
P2		ノーマルリーチNR
P3		スーパーリーチSR
P4	当り	ノーマルリーチNR
P5		スーパーリーチSR

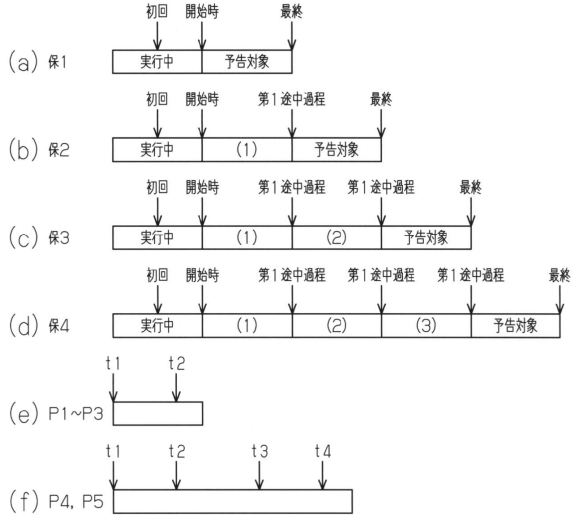
【図 4】

変化パターン	初回	開始時	最終
H1	白	白	青
⋮	⋮	⋮	⋮
H10	青	緑	黄
H11	青	黄	桃
⋮	⋮	⋮	⋮
Hn	桃	赤	赤

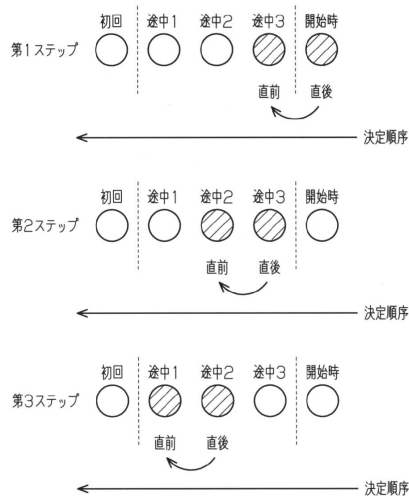
【図 5】

変P	当否	演出内容	変化パターン					
			H1	H2	...	H10	...	Hn
P1	はずれ	通常変動	35	45	
P2		NR	30	50				
P3		SR				45		
P4	当り	NR	30	50	...	15	...	
P5		SR				20		15

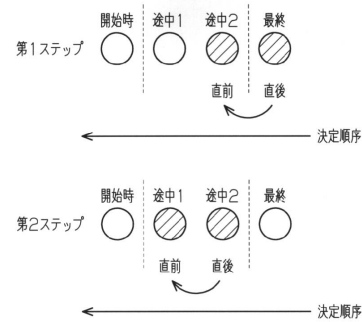
【図 6】



【図 7】



【図 9】



【図 8】

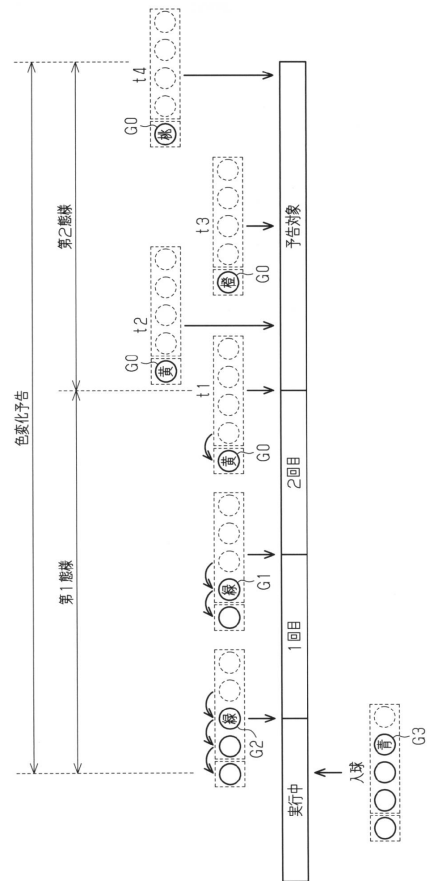
(a) 初回表示色：白

表示色	直前	直後	白	青	緑	黄	橙	桃	赤
直後	白	青	緑	黄	橙	桃	赤		
白	100								
青	50	50							
緑	10	20	70						
黄	5	20	45	30					
橙	3	6	21	40	30				
桃	2	4	14	20	30	30			
赤	1	3	4	6	7	9	70		

(b) 初回表示色：緑

表示色	直前	直後	白	青	緑	黄	橙	桃	赤
直後	白	青	緑	黄	橙	桃	赤		
白									
青									
緑			100						
黄			50	50					
橙			10	20	70				
桃			5	20	45	30			
赤			3	6	21	40	30		

【図 10】



【図 11】

表示色	直前	直後	白	青	緑	黄	橙	桃	赤
直後	白	青	緑	黄	橙	桃	赤		
白	100								
青	50	50							
緑	10	20	70						
黄	5	20	45	30					
橙	3	6	21	40	30				
桃	2	4	14	20	30	30			
赤	1	3	4	6	7	9	70		

フロントページの続き

(72)発明者 佐野 賢直

東京都千代田区一ツ橋 1 - 2 - 2 住友商事竹橋ビル 1 4 階 株式会社ニューギン内

(72)発明者 中村 健

東京都千代田区一ツ橋 1 - 2 - 2 住友商事竹橋ビル 1 4 階 株式会社ニューギン内

審査官 中野 直行

(56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 2 4 0 3 8 0 (J P , A)

特開 2 0 0 4 - 1 7 3 9 5 7 (J P , A)

特開 2 0 1 5 - 2 2 1 0 7 1 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 1 7 1 6 8 1 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 1 1 3 3 5 9 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 1 1 3 1 7 4 (J P , A)

特開 2 0 1 3 - 0 7 0 7 5 6 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2