

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7551289号
(P7551289)

(45)発行日 令和6年9月17日(2024.9.17)

(24)登録日 令和6年9月6日(2024.9.6)

(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54頁)

(21)出願番号 特願2019-204663(P2019-204663)
 (22)出願日 令和1年11月12日(2019.11.12)
 (65)公開番号 特開2021-74384(P2021-74384A)
 (43)公開日 令和3年5月20日(2021.5.20)
 審査請求日 令和4年9月9日(2022.9.9)
 前置審査

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 第1状態と該第1状態と異なる第2状態とに制御可能な状態制御手段と、
 前記第1状態において、前記第2状態では実行されない演出であって、前記有利状態に
 制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
 前記第2状態における前記第2状態から前記第1状態に移行することとなる特定条件の
 成立に対応して、前記第2状態から前記第1状態に移行しない非特定条件が成立した場合
 と比べて高い割合で、前記示唆演出実行手段が前記第1状態において前記示唆演出を実行
 不能な状態から前記示唆演出を実行可能な状態にするための特定制御を行う示唆演出制御
 手段と、

演出用識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、
 前記第1状態に制御されているときに、前記演出用識別情報に対応した主演出を実行可
 能な演出実行手段と、を備え、
 前記演出実行手段は、
 前記主演出として、所定領域において所定キャラクタを用いた演出を実行可能であり、
 前記示唆演出制御手段によって前記特定制御が行われるときに前記示唆演出とは異な
 る特定演出を実行可能であり、
 前記示唆演出実行手段は、
 前記示唆演出として、第1示唆演出と、前記第1示唆演出と異なる第2示唆演出とを

実行可能であり、

前記示唆演出として、前記所定領域と異なる特定領域において前記所定キャラクタと異なる特定キャラクタを用いた演出を実行可能であり、

前記第1状態と前記第2状態は、前記有利状態に制御されていない状態であって、

前記第1状態と前記第2状態とは前記有利状態に制御される確率が異なる状態であり、
前記第2状態は、前記第1状態よりも前記有利状態に制御される確率が高い状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、表示画面にミニキャラが表示されるミニキャラ表示部を設け、ミニキャラによる演出を実行する遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。特許文献1に記載された遊技機は、所定の取得条件を満たすことで、新たなミニキャラを遊技者が選択してミニキャラ表示部に表示できるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

20

【文献】特開2014-233558号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、遊技の興趣を向上させる上で改善の余地があった。

【0005】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させた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】

30

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第1状態と該第1状態と異なる第2状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記第1状態において、前記第2状態では実行されない演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第2状態における前記第2状態から前記第1状態に移行することとなる特定条件の成立に対応して、前記第2状態から前記第1状態に移行しない非特定条件が成立した場合と比べて高い割合で、前記示唆演出実行手段が前記第1状態において前記示唆演出を実行不能な状態から前記示唆演出を実行可能な状態にするための特定制御を行う示唆演出制御手段と、

演出用識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、

前記第1状態に制御されているときに、前記演出用識別情報に対応した主演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記主演出として、所定領域において所定キャラクタを用いた演出を実行可能であり、

前記示唆演出制御手段によって前記特定制御が行われるときに前記示唆演出とは異なる特定演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、第1示唆演出と、前記第1示唆演出と異なる第2示唆演出とを

40

50

実行可能であり、

前記示唆演出として、前記所定領域と異なる特定領域において前記所定キャラクタと異なる特定キャラクタを用いた演出を実行可能であり、

前記第1状態と前記第2状態は、前記有利状態に制御されていない状態であって、

前記第1状態と前記第2状態とは前記有利状態に制御される確率が異なる状態であり、
前記第2状態は、前記第1状態よりも前記有利状態に制御される確率が高い状態である、

ことを特徴とする。

(1) 上記目的を達成するため、他の様に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部073AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

第1状態（例えば通常状態）と該第1状態とは異なる第2状態（例えば確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えばステップS113、S117の処理を実行するCPU103）と、

前記第1状態において、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えばステップ072AKS008の示唆演出設定処理を実行する演出制御用CPU120）と、

前記第2状態における特定条件の成立に対応して、前記示唆演出に関する制御を行う示唆演出制御手段（例えば図10-2(A)のミニキャラ開放処理を実行する演出制御用CPU120）と、

演出用識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記第1状態に制御されているときに、前記演出用識別情報に対応した主演出（例えばリーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記主演出として、所定領域（図10-9(K)に示すような画像表示装置5中心部等）において所定キャラクタ（例えば図10-7(A)に示すスーパー・リーチ用キャラクタAK1や女の子のキャラAK18、敵キャラAK19）を用いた演出を実行可能である、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記所定領域とは異なる特定領域（例えば図10-9に示すミニキャラ広場AK16）において前記所定キャラクタとは異なる特定キャラクタ（例えば図10-7(B)に示すミニキャラAK2や犬のミニキャラAK13、熊のミニキャラAK17、豚のミニキャラAK20）を用いた演出を実行可能である。

このような構成によれば、遊技の興奮を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-1】特徴部072AKの大当たり確率及び大当たり種別を示す図である。

【図10-2】特徴部072AKのミニキャラ開放処理の一例を示すフローチャート等である。

【図10-3】特徴部072AKの先読み予告設定処理の一例を示すフローチャート等である。

10

20

30

40

50

【図10-4】特徴部072AKの示唆演出設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図10-5】示唆演出パターンの決定割合を示す図である。

【図10-6】特徴部072AKの楽曲開放処理の一例を示すフローチャート等である。

【図10-7】特徴部072AKの演出で使用されるキャラクタを説明するための図である。

【図10-8】特徴部072AKの演出動作例を示す図である。

【図10-9】特徴部072AKの演出動作例を示す図である。

【図10-10】特徴部072AKの演出動作例を示す図である。

【図10-11】特徴部072AKの演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

(基本説明)

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

【0009】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、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。

【0010】

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様子も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示(導出または導出表示などともいう)される(後述の他の図柄の可変表示についても同じ)。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0011】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいいう。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。

【0012】

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

【0013】

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

【 0 0 1 4 】

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もよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 25A と第 2 保留表示器 25B とが設けられている。第 1 保留表示器 25A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 25B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

入賞球装置 6A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

【 0 0 1 9 】

可変入賞球装置 6B（普通電動役物）は、ソレノイド 81（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6B は、ソレノイド 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 1 】

入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 82（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 2 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 82 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 82 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 3 】

10

20

30

40

50

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0024】

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

【0025】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

10

【0026】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0027】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

20

【0028】

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

【0029】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0030】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

30

【0031】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。

【0032】

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。

40

【0033】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図3参照）により検出される。

【0034】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図3参照）により検出される。

【0035】

50

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 3 6 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当たりの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

10

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

20

【 0 0 3 9 】

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

30

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

40

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4 ）まで保留される。

【 0 0 4 2 】

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

50

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 3 】

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 4 】

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 5 】

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。

10

【 0 0 4 6 】

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。

20

【 0 0 4 7 】

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 8 】

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

30

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

40

【 0 0 5 1 】

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よい。

50

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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。

10

【 0 0 5 4 】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【 0 0 5 5 】

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、次回の大当た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。

20

【 0 0 5 6 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

【 0 0 5 7 】

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。

30

【 0 0 5 8 】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

【 0 0 5 9 】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

40

【 0 0 6 0 】**（演出の進行など）**

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

50

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

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

10

【 0 0 6 3 】

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

20

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

30

【 0 0 6 6 】

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

40

【 0 0 6 7 】

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

50

ともある。

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 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、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 0 7 3 】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（A C）を直流（D C）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 0 7 4 】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、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。

【 0 0 7 5 】

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

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101と、RAM (Random Access Memory) 102と、CPU (Central Processing Unit) 103と、乱数回路 104と、I/O (Input/Output port) 105とを備える。

【0076】

CPU 103は、ROM 101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101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 102がメインメモリとして使用される。RAM 102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 101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

10

【0077】

乱数回路 104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数值（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 103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。

【0078】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置 4A、第2特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第1保留表示器 25A、第2保留表示器 25B、普図保留表示器 25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0079】

スイッチ回路 110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ 22A および第2始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されることになる。

【0080】

スイッチ回路 110には、電源基板 17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I/C、システムリセット I/C のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

30

【0081】

ソレノイド回路 111は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

40

【0082】

主基板 11には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 30、設定キー 51、設定切替スイッチ 52、扉開放センサ 90 が接続されている。扉開放センサ 90 は、ガラス扉枠 3a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0083】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、

50

中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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 4 】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 32 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

10

【 0 0 8 5 】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU120 と、ROM121 と、RAM122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O125 とが搭載されている。

【 0 0 8 6 】

演出制御用 CPU120 は、ROM121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122 がメインメモリとして使用される。

20

【 0 0 8 7 】

演出制御用 CPU120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

【 0 0 8 8 】

表示制御部 123 は、VDP (Video Display Processor)、CGRAM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを備え、演出制御用 CPU120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

30

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

40

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）

50

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

【0094】

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

【0095】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられてもよいし、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

【0096】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0097】

(主基板11の主要な動作)

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

20

【0098】

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

【0099】

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

30

【0100】

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

40

【0101】

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

【0102】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの

50

検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 1 0 3 】

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

10

【 0 1 0 4 】

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

20

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

30

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

40

【 0 1 0 9 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設

50

定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS 4 の復旧処理とともにステップS 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0110】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS 8)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS 9)、割込みを許可する(ステップS 10)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込処理を実行することができる。

10

【0111】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図5のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS 21)。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 22)。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(確変状態となつ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 23)。

20

【0112】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS 24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS 25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

30

【0113】

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 26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことにに基づく)普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

40

【0114】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS 27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS 27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0115】

50

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0116】

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

10

【0117】

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

20

【0118】

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

30

【0119】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

40

【0120】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」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。

【0121】

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

50

れる。

【 0 1 2 2 】

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の経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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、大入賞口専用のソレノイド 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、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口専用のソレノイド 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、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり開放後処理は終了する。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当た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

10

20

30

40

50

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、大当たり終了処理は終了する。

【0128】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

【0129】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

10

【0130】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

20

【0131】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わることになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

30

【0132】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当たり判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【0133】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図

50

表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0134】

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0135】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当たり判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当たり」に割り当てられ、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0136】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当たり判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当たり」に割り当てられることで、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定される。

【0137】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当たり判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0138】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当たり判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0139】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当たり判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定

値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0140】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当たり判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0141】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が1/320で小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0142】

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

【0143】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用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

10

20

30

40

50

れた C T C (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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 4 4 】

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

10

【 0 1 4 5 】

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

20

【 0 1 4 6 】

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

30

【 0 1 4 7 】

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

40

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一

50

例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

【0150】

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

10

【0151】

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

【0152】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0153】

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

30

【0154】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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ときに、そのコマンドが大当たり遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当た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

40

50

の値を小当たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当たり遊技状態または小当た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、特図当たり待ち処理を終了する。

【0155】

ステップS174の小当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当たり中演出処理では、例えば主基板11から小当た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たり終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当たり中演出処理を終了する。

10

【0156】

ステップS175の小当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当た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たり遊技状態の終了時に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、小当たり終了演出処理を終了する。

20

【0157】

ステップS176の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

20

【0158】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態の終了時に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。

30

【0159】

(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、様々な変形および応用が可能である。

【0160】

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。

40

【0161】

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)。

【0162】

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

50

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、R T、A T、A R T、C Z（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。

【0163】

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

10

【0164】

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

20

【0165】

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

【0166】

（特徴部072AKに関する説明）

特徴部072AKについて説明する。特徴部072AKにおいて、基本説明と共通する部分（構成、処理等）については説明を省略する。

30

【0167】

特徴部072AKに係るパチンコ遊技機1では、低確状態（通常状態）において、他の演出（特定演出）が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能になっている。そして、高確状態（確変状態）における特定条件の成立（大当たりとなったこと）したことにより、低確状態（通常状態）における示唆演出（実行可能な示唆演出の演出態様）が開放されるようになっている。また、一旦開放された示唆演出は、再度高確状態に制御された場合も開放された状態が引き継がれるようになっている。

【0168】

このように、高確状態において開放された示唆演出が、高確状態が終了した後の低確状態で実行され得るので、低確状態となったことを契機に遊技者が遊技を止めてしまうことを軽減できる。また、その後に高確状態に制御された場合には、示唆演出の開放状態が引き継がれるので、より遊技者が遊技を継続しやすくなり、遊技機の稼働を促進することができる。また、一の遊技状態における条件成立で、他の遊技状態における演出が変化するので、異なる遊技状態間で関連性のある演出を実行できる。

40

【0169】

図10-1は、特徴部072AKの大当たり確率及び大当たり種別を示す図である。図10-1(A)に示すように、大当たり確率は低確時（低確状態）では1/319となっており、高確時（高確状態）では1/70となっている。

【0170】

図10-1(B)に示すように、第1特別図柄の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別としては、10R確変大当たりと10R通常大当たりが設けられており、大当たりとな

50

った場合の振分は 50 %ずつとなっている。10R 確変大当たりとなった場合には、10ラウンドの大当たり遊技状態に制御され、その後 150 回変動が実行されるまで時短状態（高ベース状態）に制御されるとともに、150 回変動が実行されるまで確変状態（高確状態）に制御される。このように、この実施例では、確変状態（高確状態）は回数切りとなっている。10R 通常大当たりとなった場合には、10ラウンドの大当たり遊技状態に制御され、その後 100 回変動が実行されるまで時短状態（高ベース状態）に制御される。

【0171】

図 10 - 1 (C) に示すように、第 2 特別図柄の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別としては、10R 確変大当たりが設けられており、大当たりとなった場合の 100% 10R 確変大当たりとなる。10R 確変大当たりとなった場合には、10ラウンドの大当たり遊技状態に制御され、その後 150 回変動が実行されるまで時短状態（高ベース状態）に制御されるとともに、150 回変動が実行されるまで確変状態（高確状態）に制御される。

10

【0172】

なお、表示結果が大当たりとなった場合、図 6 のステップ S 117 の大当たり終了処理において、大当たり種別に応じて時短制御や高確制御が開始され、大当たり種別に応じた時短回数や確変回数がセットされる。そして、ステップ S 113 の特別図柄停止処理において、時短制御や高確制御が開始された後の変動回数が、ステップ S 117 でセットされた時短回数や確変回数に達したか否かが判定されて、達している場合には時短制御や高確制御が終了される。

20

【0173】

この実施例では、特図 2 優先消化となっており、第 1 特別図柄の表示結果が 10R 確変大当たりとなった場合には、高確高ベース状態に制御されるため、基本的に第 2 特別図柄の変動が実行される。高確状態の大当たり確率が 1 / 70 であり、確変状態の終了条件となる変動回数（確変回数）が 150 回であることから、再度 10R 確変大当たり（連荘）となる割合（連荘継続率）が高くなっている。このように、特徴部 072AK では、連荘継続率が比較的高く、高確状態において特定条件が成立しやすい遊技機を想定している。

【0174】

なお、図 10 - 1 に示す大当たり確率や大当たり種別は一例であり、高確状態において特定条件が成立しやすいように、連荘継続率が高くなればよい。

30

【0175】

この実施例では、高確状態において大当たりとなった場合に特定条件が成立し、当該大当たりのエンディング演出において、低確状態における示唆演出に使用されるキャラクタ（ミニキャラ）が開放されるような演出が実行される。

【0176】

図 10 - 2 (A) は、図 9 に示すステップ S 177 のエンディング演出処理内で実行されるミニキャラ開放処理の一例を示すフローチャートである。ミニキャラ開放処理では、演出制御用 CPU 120 は、先ず、今回の大当たりにおいて開放するミニキャラを決定済みであるか否かを判定する（ステップ 072AKS101）。ステップ 072AKS101 では、ミニキャラを決定済みであることを示すミニキャラ決定済みフラグがオン状態であるか否か等により、ミニキャラを決定済みであるか否かを判定すればよい。ミニキャラを決定済みである場合（ステップ 072AKS101 ; Yes）、ミニキャラ開放処理を終了する。

40

【0177】

ミニキャラを決定済みでない場合（ステップ 072AKS101 ; No）、今回の大当たりが高確状態での大当たりであるか否かを判定する（ステップ 072AKS102）。ステップ 072AKS102 では、例えば大当たりを指定するコマンドや遊技状態を指定するコマンドの受信履歴等に基づいて、高確状態での大当たりであるか否かを判定すればよい。高確状態での大当たりでない場合（ステップ 072AKS102 ; No）、ミニキャラ開放処理を終了する。

【0178】

50

高確状態での大当りである場合（ステップ 072AKS102；Yes）、ミニキャラが全て開放済みであることを示す全開放フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 072AKS103）。全開放フラグがオン状態であれば（ステップ 072AKS103；Yes）、ミニキャラ開放処理を終了する。

【0179】

全開放フラグがオフ状態であれば（ステップ 072AKS103；No）、ミニキャラの開放数を示す開放数カウンタが9であるか否かを判定する（ステップ 072AKS104）。開放数カウンタが9でなければ（ステップ 072AKS104；No）、今回開放するミニキャラを決定する（ステップ 072AKS105）。この実施例では、高確状態において大当りとなるごとに1のミニキャラが開放されるようになっている。RAM122に設けられる所定の格納領域に現在のミニキャラ開放状況を特定可能な情報が記憶されており、ステップ 072AKS105では、ミニキャラ開放状況に応じて今回開放するミニキャラを決定する。

10

【0180】

図10-2（B）は、ミニキャラ開放状況を示している。この実施例では10種類のミニキャラ（ミニキャラA～I、及び、ミニキャラSP）が設けられており、電源投入後、高確状態で最初の大当りとなる前までは全てのミニキャラが開放されていない状態となる。また、この実施例では、高確状態で大当りとなる毎に、図10-2（B）に示すような予め定められた順番でミニキャラが開放されるようになっている。即ち、高確状態でN回目（例えば1回目）の大当りとなった場合（第1特定条件が成立した場合）に、N番目のミニキャラ（例えばミニキャラA）が開放され、高確状態でN+1回目（例えば2回目）の大当りとなった場合（第2特定条件が成立した場合）に、N+1番目のミニキャラ（例えばミニキャラB）が開放されるようになっている。ステップ 072AKS105では、現状の開放状況に応じて、開放済みのミニキャラの次のミニキャラを開放することを決定する。図10-2（B）に示す開放状況であれば、ミニキャラDを開放することが決定される。

20

【0181】

なお、開放されるミニキャラの順番が予め定められていることに限定されず、いずれのミニキャラを開放するかを抽選で決定するようにしてもよい。また、ミニキャラの解放条件（確変状態で大当りとなること）の成立時に、必ずいずれかのミニキャラを開放することに限定されず、ミニキャラを開放するか否かを抽選で決定するようにしてもよい。この場合、解放条件成立時の演出内容（リーチの種類や予告の有無や種類等）によって、開放される割合が異なっていてもよい。また、ミニキャラの種類は10種類未満でもよく11種類以上あってもよい。なお、少なくとも示唆選出において示唆する内容の数だけミニキャラの種類があることが好ましい。

30

【0182】

また、ミニキャラの種類によって解放条件や開放されやすい条件が異なるようにしてもよい。例えば、ミニキャラAは、確変状態で大当りとなったことを条件（第1特定条件）に開放され、ミニキャラCは、確変状態で所定のスーパーりーチ（例えばミニキャラCにより実行が示唆されるスーパーりーチA）を経由して大当りとなったことや、所定の予告演出が実行されて大当りとなったことを条件（第2特定条件）に開放されたり、開放される割合が高くなるようにしてもよい。また、解放条件は大当りとなること以外であってもよい。

40

【0183】

また、ミニキャラの種類によって解放条件の成立時に開放される確率が異なっていてもよい。例えば、ミニキャラAは解放条件達成時に5%の確率で開放され、ミニキャラBは解放条件達成時に2%の確率で開放されるようにしてもよい。確変状態で大当りとなったことが解放条件である場合は、遊技者に不利な大当り（例えば出玉の少ない大当りや通常大当り）となった場合に、レアなミニキャラ（開放される割合が低いミニキャラ）が開放されやすくしてもよい。このようにすることで、不利な大当りとなったことによる遊技者

50

の落胆を軽減できる。

【0184】

開放数カウンタが9であれば(ステップ072AKS104; Yes)、今回開放するミニキャラとしてプレミアキャラ(ミニキャラSP)に決定し(ステップ072AKS106)、ミニキャラが全て開放済みであることを示す全開放フラグをオン状態にセットする(ステップ072AKS107)。このように、10種類目のミニキャラSPは、ミニキャラSP以外の全てのミニキャラを開放すること(特殊条件が成立すること)で開放可能となる特別なプレミアキャラとなっている。このような特別なミニキャラを設けることで、全てのミニキャラを開放させること(特殊条件を成立させること)に意欲を持たせることができ、遊技の興奮が向上する。なお、特殊条件は他の条件であってもよい。例えば、1回の高確率状態における連荘回数を条件としてもよい。

10

【0185】

なお、ステップ072AKS105にて、いずれのミニキャラを開放するかを抽選で決定するようとする場合、ミニキャラSP以外から決定されるようにすることで、ミニキャラSPを他のミニキャラとは開放条件が異なる特別なプレミアキャラとすることができます。

【0186】

ステップ072AKS105またはステップ072AKS106にて今回開放するミニキャラを決定したら、ミニキャラ決定済みフラグをオン状態にセットする。また、ステップ072AKS105またはステップ072AKS107の処理を実行した後には、今回開放するミニキャラに応じて、図10-2(B)に示すミニキャラ開放状況を更新し(ステップ072AKS108)、ミニキャラの開放数を特定するための開放数カウンタを1加算する(ステップ072AKS109)。そして、今回決定されたミニキャラを開放されることを示す開放演出をエンディング演出中に実行するための設定(演出制御データ等の選択等)を行い(ステップ072AKS110)、ミニキャラ開放処理を終了する。

20

【0187】

図10-3(A)は、特徴部072AKの図9のステップS161にて実行される先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。先読予告設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドといった始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ072AKS001)。始動口入賞指定コマンドを受信していない場合(ステップ072AKS001; No)、先読予告設定処理を終了する。

30

【0188】

始動口入賞指定コマンドを受信した場合(ステップ072AKS001; Yes)、既に先読予告(先読予告演出)が実行中であるか否かを判定する(ステップ072AKS002)。ステップ072AKS002では、先読予告が実行中であることを示す先読予告実行中フラグがオン状態であるか否か等により、先読予告が実行中であるか否かを判定すればよい。

【0189】

先読予告が実行中でない場合(ステップ072AKS002; No)、演出プロセスフラグの値等から、大当たり遊技状態であるか否かを判定する(ステップ072AKS003)。

40

【0190】

大当たり遊技状態でない場合(ステップ072AKS003; No)、今回の始動入賞より前の保留データに対応する変動が全て非リーチ変動であるか否かを判定する(ステップ072AKS004)。

【0191】

先読予告が実行中である場合(ステップ072AKS002; Yes)、大当たり遊技状態である場合(ステップ072AKS003; Yes)、または、今回の始動入賞より前の保留データに対応する変動にリーチ変動がある場合(ステップ072AKS004; N o)、この実施例では先読予告を実行しないため、先読予告を決定する処理を省略して、

50

後述するステップ072AKS008に移行する。なお、これらの場合にも、先読予告を実行可能にしてもよいし、これら以外の場合にも、先読予告を実行しないように制限してもよい。

【0192】

今回の始動入賞より前の保留データに対応する変動が全て非リーチ変動である場合には（ステップ072AKS004；Yes）、先読予告の実行有無と実行する場合の先読予告パターンを決定する（ステップ072AKS005）。ステップ072AKS005では、始動入賞時に始動口入賞指定コマンドとともに受信する図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドに基づいて、可変表示結果や変動カテゴリ（変動パターン）を先読みして、先読み予告の実行の有無と先読予告パターンが決定される。

10

【0193】

ステップ072AKS005の処理では、例えば図10-3（B）に示すような決定割合で、先読予告パターン（実行無しを含む）が決定される。図10-3（B）に示すように、この実施例では、先読予告パターンとして、予告の対象変動中にアクティブ表示の表示態様が変化するアクティブ変化を実行するパターンと、予告の対象変動以前に大当たりやリーチとなる期待度の高い保留情報が記憶されていることを示唆する先読ゾーンに移行する演出を実行するパターンと、それらの両方を実行するパターンと、が設けられている。図10-3（B）に示す決定割合では、変動パターン（可変表示結果）に応じて、先読予告パターン（実行無しを含む）の決定割合を異ならせている。これにより、先読予告の実行有無や演出態様によって、大当たり信頼度やリーチ信頼度を異ならせることができ、表示結果を示唆することができる。図10-3（B）では、両方を実行するパターン>先読ゾーン>アクティブ変化の順番に、大当たり信頼度やスーパーリーチ信頼度が高くなっている。なお、図10-3（B）に示す決定割合は一例であり、任意に変更可能である。また、先読予告として、これらに代えてまたは加えて他の先読予告（保留表示の表示態様を変化させる保留変化等）を実行可能としてもよい。

20

【0194】

ステップ072AKS005の処理で先読予告の実行有無と実行する場合の先読予告パターンを決定した後には、先読予告を実行することに決定されたか否かを判定する（ステップ072AKS006）。先読予告を実行しない（実行無し）と決定された場合（ステップ072AKS006；No）、後述するステップ072AKS008に移行する。

30

【0195】

先読予告を実行することに決定された場合（ステップ072AKS006；Yes）、決定された先読予告を実行するための設定（先読予告パターンに応じた演出制御データの選択や格納）を行う（ステップ072AKS007）。また、ステップ072AKS007では、先読予告実行中フラグがオン状態にセットされる。先読予告実行中フラグは、先読予告の終了時にオフ状態にリセットされればよい。その後、特徴部072AKの示唆演出を実行するための示唆演出設定処理を実行する（ステップ072AKS008）。ステップ072AKS008の処理を実行した後には、先読予告設定処理を終了する。

【0196】

図10-4（A）は、図10-3（A）のステップ072AKS008にて実行される示唆演出設定処理の一例を示すフローチャートである。示唆演出は、高確状態において開放されたミニキャラを使った演出となっている。示唆演出設定処理では、その示唆演出を実行するか否かや、実行する場合の示唆対象や使用するミニキャラを決定するための処理が含まれる。

40

【0197】

示唆演出設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、確変フラグや時短フラグがオフ状態であるか否かを判定すること等により、現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ072AKS021）。通常状態でなければ（ステップ072AKS021；No）、示唆演出設定処理を終了する。

【0198】

50

通常状態であれば（ステップ072AKS021；Yes）、ミニキャラの開放数を示す開放数カウンタが3以上であるか否かを判定する（ステップ072AKS022）。開放数カウンタが3未満である場合（ステップ072AKS022；No）、示唆演出にて使用可能なミニキャラの種類が少ないため、この実施例では示唆演出を実行しないようになっており、示唆演出設定処理を終了する。

【0199】

この実施例では、後述するように、示唆演出において登場するミニキャラが多い程大当たりとなる割合が高くなる。そのため、ミニキャラの開放数が少ない状況で示唆演出を実行可能にすると、少ない数のミニキャラを表示する示唆演出しか実行できることになる。また、後述するように、各ミニキャラでは示唆する内容（演出）が異なるため、ミニキャラの開放数が少ない状況で示唆演出を実行しようとしても、示唆演出で示唆できる内容が少ない。そこで、この実施例では、開放数カウンタが3未満である場合、示唆演出が実行されないように制限することで、興趣不足の示唆演出が実行されることを防止でき、好適に示唆演出を実行できる。

10

【0200】

この実施例では、電源投入直後はミニキャラが全く開放されていない状態なので、1度も高確状態に制御されていない状態ではステップ072AKS022にて開放数カウンタが3未満あと判定され、示唆演出設定処理を終了するようになっている。よって、電源投入後少なくとも1回は高確状態に制御されてミニキャラを開放しないと示唆演出は実行されることはない。これに対して、電源投入直後に開放されているデフォルトでミニキャラがあるようにして、高確状態を経由しなくても示唆演出を実行可能としてもよい。

20

【0201】

ミニキャラの開放数を示す開放数カウンタが3以上であれば（ステップ072AKS022；Yes）、既に示唆演出が実行中であるか否かを判定する（ステップ072AKS023）。ステップ072AKS023では、示唆演出が実行中であることを示す示唆演出実行中フラグがオン状態であるか否か等により、示唆演出が実行中であるか否かを判定すればよい。示唆演出を既に実行中である場合（ステップ072AKS023；Yes）、示唆演出設定処理を終了する。

【0202】

示唆演出が実行中でない場合（ステップ072AKS023；No）、演出プロセスフラグの値等から、大当たり遊技状態であるか否かを判定する（ステップ072AKS024）。大当たり遊技状態である場合（ステップ072AKS024；Yes）、示唆演出設定処理を終了する。

30

【0203】

大当たり遊技状態でない場合（ステップ072AKS024；No）、今回の始動入賞より前の保留データに対応する変動が全て非リーチ変動であるか否かを判定する（ステップ072AKS025）。今回の始動入賞より前の保留データに対応する変動にリーチ変動がある場合（ステップ072AKS025；No）、示唆演出設定処理を終了する。

【0204】

なお、開放数カウンタが3未満である場合や示唆演出を実行中である場合、大当たり遊技状態や今回の始動入賞より前の保留データに対応する変動にリーチ変動がある場合にも、示唆演出を実行可能にしてもよいし、これら以外の場合にも、示唆演出を実行しないよう制限してもよい。

40

【0205】

今回の始動入賞より前の保留データに対応する変動が全て非リーチ変動である場合には（ステップ072AKS025；Yes）、今回の始動入賞に対応した変動（示唆演出の対象となる変動）はリーチ変動であるか否かを判定する（ステップ072AKS026）。

【0206】

示唆演出の対象となる変動がリーチ変動でない場合には（ステップ072AKS026；No）、今回の始動入賞に対応した変動（示唆演出の対象となる変動）においてアクテ

50

イブ変化の先読み予告を実行することが決定されているか否かを判定する（ステップ072 A K S 027）。この実施例では、示唆演出が示唆する内容は、リーチが実行されること、または、アクティブ変化が実行されることになっている。よって、ステップ072 A K S 026 及びステップ072 A K S 027では、示唆演出の対象となる演出が実行されるか否かを判定している。アクティブ変化を実行することが決定されていなければ（ステップ072 A K S 027；No）、示唆演出設定処理を終了する。

【0207】

示唆演出の対象となる変動がリーチ変動である場合（ステップ072 A K S 026；Yes）、または、示唆演出の対象となる変動においてアクティブ変化を実行することが決定されていれば（ステップ072 A K S 027；Yes）、示唆演出の実行有無を決定する（ステップ072 A K S 028）。

10

【0208】

この実施例では、ミニキャラの開放数（開放数カウンタの値）に応じて、異なる割合で示唆演出の実行有無が決定されるようになっている。ステップ072 A K S 028では、例えば、図10-4（B）に示す割合で、示唆演出の実行有無が決定される。図10-4（B）に示すように、この実施例では、ミニキャラの開放数（開放数カウンタの値）が多い程、示唆演出を実行することに決定される割合が高くなっている。このようにすることで、ミニキャラの開放数が多い程、示唆演出が実行されることを期待させることができる。また、ミニキャラを開放するために遊技者が遊技を継続することが期待でき、稼働率の向上を期待できる。

20

【0209】

なお、図10-4（B）に示す決定割合は一例であり、他の割合でもよく、ミニキャラの開放数に応じてより細かく決定割合をわけてもよいし、ミニキャラの開放数に依らず決定割合が一定であってもよく、ミニキャラの開放数（開放数カウンタの値）が多い程、示唆演出を実行することに決定される割合が低くなっていてもよい。また、他の情報（対象の表示結果や変動パターン（リーチの種類）、示唆演出の示唆対象等）に基づいて示唆演出の実行有無が決定されるようにしてもよい。

【0210】

続いて、ステップ072 A K S 028にて示唆演出を実行することに決定されたか否かを判定する（ステップ072 A K S 029）。示唆演出を実行しないことに決定された場合（ステップ072 A K S 029；No）、示唆演出設定処理を終了する。

30

【0211】

示唆演出を実行することに決定された場合（ステップ072 A K S 029；Yes）、示唆演出の演出内容に対応する示唆演出パターンを決定する（ステップ072 A K S 030）。

【0212】

この実施例では、ミニキャラ毎に示唆演出で示唆する内容が決まっており、ミニキャラの種別に応じて、リーチとなることやリーチの種類、または、予告演出（先読み予告）としてアクティブ変化が実行されること示唆するようになっている。リーチや予告演出は、その演出自体が大当たりとなることを予告・示唆する演出であり、示唆演出のそれらの演出が実行されることを予告・示唆する演出であるため、予告の予告であるともいえる。リーチや予告演出に先だって示唆演出を実行するので、示唆演出に注目させることができ、遊技の興奮が向上する。

40

【0213】

なお、この実施例では、リーチとしてノーマルリーチ、スーパー リーチA、スーパー リーチB、スーパー リーチC、及び、プレミア リーチが実行可能になっており、ノーマルリーチ < スーパー リーチA < スーパー リーチB < スーパー リーチC < プレミア リーチの順番で大当たり信頼度が高くなっている。プレミア リーチは出現頻度が低く、例えば大当たり確定や大当たり信頼度の極めて高い特別なリーチであればよい。

【0214】

50

図10-4(C)に示すように、ミニキャラAとミニキャラFは、リーチが成立することを示唆し、ミニキャラBとミニキャラGは、アクティブ変化が実行されることを示唆し、ミニキャラCとミニキャラHは、リーチとしてスーパー・リーチAが実行されることを示唆し、ミニキャラDとミニキャラIは、リーチとしてスーパー・リーチBが実行されることを示唆し、ミニキャラEは、リーチとしてスーパー・リーチCが実行されることを示唆し、ミニキャラS Pは、リーチとしてプレミアリーチが実行されることを示唆するようになっている。なお、示唆演出の示唆対象の特定演出は、他の演出（変動中予告演出、先読みゾーン、設定示唆演出等）であってもよい。

【0215】

ステップ072AKS030では、ミニキャラの開放状況や、リーチの種類や表示結果、アクティブ変化の有無に応じて、示唆演出パターン（示唆演出で登場するミニキャラ）を決定する。10

【0216】

図10-5(A)は、リーチの種類がノーマルリーチである場合の示唆演出パターンの決定割合を示している。リーチの種類がノーマルリーチである場合には、表示結果が大当たりであるか否かに応じて、ミニキャラAまたはミニキャラFが登場する示唆演出パターンに決定される。この実施例では、ミニキャラFが登場した場合の方が、ミニキャラAが登場した場合よりも大当たり（ノーマルリーチ大当たり）となる割合が高くなっている。これにより、同じリーチが成立することを示唆するミニキャラでも、ミニキャラの種類によって大当たりとなる期待度を示唆することができる。なお、ミニキャラAまたはミニキャラF（この実施例では開放順からミニキャラF）が開放されていない場合には、ミニキャラAが登場する示唆演出パターンに決定されればよい。20

【0217】

図10-5(B)は、リーチの種類がスーパー・リーチAである場合の示唆演出パターンの決定割合を示している。リーチの種類がスーパー・リーチAである場合には、表示結果が大当たりであるか否かに応じて、ミニキャラA、ミニキャラF、ミニキャラA+C、または、ミニキャラF+Hが登場する示唆演出パターンのいずれかに決定される。ミニキャラA+Cは、ミニキャラAとミニキャラCの2体のミニキャラが登場する示唆演出パターンであり、ミニキャラF+Hは、ミニキャラFとミニキャラHの2体のミニキャラが登場する示唆演出パターンとなっている。この実施例では、ミニキャラA < ミニキャラF < ミニキャラA+C < ミニキャラF+Hの順で大当たり（スーパー・リーチA大当たり）となる割合が高くなっている。これにより、同じリーチが成立することを示唆するミニキャラでも、ミニキャラの種類や、ミニキャラの数と組合せによって大当たりとなる期待度を示唆することができる。なお、開放されていないミニキャラ（この実施例では開放順からミニキャラFやH）がある場合には、開放されているミニキャラ（この実施例では開放順からミニキャラAやC）が登場するものの中から示唆演出パターンが決定されればよい。30

【0218】

なお、この実施例では、リーチの種類がスーパー・リーチAである場合の示唆演出パターンとして、ミニキャラCやHが単独で登場するパターン、ミニキャラA+H、ミニキャラF+Cの組合せのパターンは設けられていないが、これらのパターンが設けられていてもよい。この実施例のように、特定のミニキャラの組合せは出現するが、所定のミニキャラの組合せは出現しないようにすることで、ミニキャラ同士の関連性や物語性を持たせることができる。なお、特定のミニキャラの組合せは出現しやすいが、所定のミニキャラの組合せは出現しにくいようにしてもよい。40

【0219】

図10-5(C)は、リーチの種類がスーパー・リーチBである場合の示唆演出パターンの決定割合を示している。リーチの種類がスーパー・リーチBである場合には、表示結果が大当たりであるか否かに応じて、ミニキャラA、ミニキャラF、ミニキャラA+D、または、ミニキャラF+Iが登場する示唆演出パターンのいずれかに決定される。ミニキャラA50

+ D は、ミニキャラ A とミニキャラ D の 2 体のミニキャラが登場する示唆演出パターンであり、ミニキャラ F + I は、ミニキャラ F とミニキャラ I の 2 体のミニキャラが登場する示唆演出パターンとなっている。この実施例では、ミニキャラ A < ミニキャラ F < ミニキャラ A + D < ミニキャラ F + I の順で大当たり（スーパーリーチ B 大当たり）となる割合が高くなっている。これにより、同じリーチが成立することを示唆するミニキャラでも、ミニキャラの種類や、ミニキャラの数と組合せによって大当たりとなる期待度を示唆することができる。なお、開放されていないミニキャラ（この実施例では開放順からミニキャラ D、F、I）がある場合には、開放されているミニキャラ（この実施例では開放順からミニキャラ A 等）が登場するものの中から示唆演出パターンが決定されればよい。

10

【0220】

なお、この実施例では、リーチの種類がスーパーリーチ B である場合の示唆演出パターンとして、ミニキャラ D や I が単独で登場するパターン、ミニキャラ A + I、ミニキャラ F + D の組合せのパターンは設けられていないが、これらのパターンが設けられていてもよい。

【0221】

図 10 - 5 (C) は、リーチの種類がスーパーリーチ C である場合の示唆演出パターンの決定割合を示している。リーチの種類がスーパーリーチ C である場合には、表示結果が大当たりであるか否かに応じて、ミニキャラ A、ミニキャラ F、ミニキャラ A + E、または、ミニキャラ F + E が登場する示唆演出パターンのいずれかに決定される。ミニキャラ A + E は、ミニキャラ A とミニキャラ E の 2 体のミニキャラが登場する示唆演出パターンであり、ミニキャラ F + E は、ミニキャラ F とミニキャラ E の 2 体のミニキャラが登場する示唆演出パターンとなっている。この実施例では、ミニキャラ A < ミニキャラ F < ミニキャラ A + E < ミニキャラ F + E の順で大当たり（スーパーリーチ C 大当たり）となる割合が高くなっている。これにより、同じリーチが成立することを示唆するミニキャラでも、ミニキャラの種類や、ミニキャラの数と組合せによって大当たりとなる期待度を示唆することができる。なお、開放されていないミニキャラ（この実施例では開放順からミニキャラ F や E）がある場合には、開放されているミニキャラ（この実施例では開放順からミニキャラ A 等）が登場するものの中から示唆演出パターンが決定されればよい。

20

30

【0222】

なお、この実施例では、リーチの種類がスーパーリーチ C である場合の示唆演出パターンとして、ミニキャラ E が単独で登場するパターンは設けられていないが、ミニキャラ E が単独で登場するパターンが設けられていてもよい。

【0223】

図 10 - 5 (E) に示すように、リーチの種類がプレミアリーチである場合には、ミニキャラ S P が登場する示唆演出パターンのいずれかに決定される。なお、リーチの種類がプレミアリーチである場合には、ミニキャラ S P が単独で登場するパターンのみが設けられているが、リーチの成立を示唆する他のミニキャラと共に登場するパターンが設けられてもよい。

40

【0224】

図 10 - 5 (F) は、先読み予告としてアクティブ変化が実行される場合の示唆演出パターンの決定割合を示している。アクティブ変化が実行される場合には、表示結果が大当たりであるか否かに応じて、ミニキャラ B またはミニキャラ G が登場する示唆演出パターンに決定される。この実施例では、ミニキャラ G が登場した場合の方が、ミニキャラ B が登場した場合よりも大当たりとなる割合が高くなっている。これにより、アクティブ変化が実行されることを示唆するミニキャラでも、ミニキャラの種類によって大当たりとなる期待度を示唆することができる。なお、ミニキャラ B またはミニキャラ G（この実施例では開放順からミニキャラ G）が開放されていない場合には、ミニキャラ B が登場する示唆演出パターンに決定されればよい。

50

【 0 2 2 5 】

なお、示唆演出の対象において、リーチが成立する場合であって、アクティブ変化が実行される場合には、リーチの種類に応じて示唆演出パターンを決定し、アクティブ変化が実行されること示唆する示唆演出パターンを決定することになる。そして、示唆演出においては、リーチの種類に応じて決定された示唆演出パターンに対応するミニキャラに加えて、アクティブ変化が実行されることに応じて決定された示唆演出パターンに対応するミニキャラが登場する示唆演出が実行されることになる。即ち、この実施例では、最大で3体のミニキャラが登場する示唆演出が実行されるようになっている。

【 0 2 2 6 】

上述のように、リーチが実行されることを示唆する示唆演出では、ミニキャラが1体である場合よりも2体である場合の方が大当たりとなる割合が高くなっている。アクティブ変化の先読み予告は、表示結果が大当たりとなる場合にハズレとなる場合よりも高い割合で実行される（図10-3（B））。よって、示唆演出において、アクティブ変化が実行されることを示唆するミニキャラBまたはGが登場する場合には、登場しない場合よりも大当たりとなる割合が高くなる。そのため、示唆演出においてミニキャラが1体である場合よりも2体である場合の方が大当たりとなる割合が高く、更にミニキャラが2体である場合よりも3体である場合の方が大当たりとなる割合が高くなっているといえる。このように、この実施例では、示唆演出におけるミニキャラの数が多い程、大当たりとなる割合（期待度、信頼度）が高くなっている。また、示唆演出におけるミニキャラの数によって大当たりとなる割合（期待度、信頼度）を示唆・報知することができるので、遊技者は示唆演出に注目するようになり、興趣が向上する。また、遊技者がミニキャラを開放するために遊技を継続しやすくなり、遊技機の稼働向上が図れる。なお、4体以上のミニキャラが登場する示唆演出が実行されるようにしてもよい。この場合も、示唆演出におけるミニキャラの数が多い程、大当たりとなる期待度が高くなるようにすればよい。

10

【 0 2 2 7 】

この実施例では、同じ演出内容を示唆するミニキャラは同時に登場しないようになっている。具体的には、図10-5に示すように、リーチが成立することを示唆するミニキャラAとミニキャラFとが同時に当時することではなく、アクティブ変化が実行されることを示唆するミニキャラBとミニキャラGとが同時に当時することではなく、スーパー・リーチAが実行されることを示唆するミニキャラCとミニキャラHとが同時に当時することではなく、スーパー・リーチBが実行されることを示唆するミニキャラDとミニキャラIとが同時に当時することはないようになっている。このようにすることで、同じ演出内容を示唆する演出が重複して行われて無駄になったり、遊技者が困惑してしまうことを防止できる。なお、同じ演出内容を示唆するミニキャラは同時に登場しにくいようにしてもよい。また、同じ演出内容を示唆するミニキャラは同時に登場した場合には、他の演出を示唆するようにしてもよい。

30

【 0 2 2 8 】

なお、図10-5に示した決定割合や決定され得るミニキャラの組合せは一例であり、ミニキャラの種類によってその後に実行される演出やリーチの種類を示唆することができ、ミニキャラの種類や数によって大当たりとなることを示唆することができれば任意の決定割合でよい。

40

【 0 2 2 9 】

ステップ072AKS030にて示唆演出パターンを決定した後には、決定された示唆演出パターンに応じた示唆演出を実行するための設定（示唆演出パターンに応じた演出制御データの選択や格納）を行い（ステップ072AKS031）、示唆演出設定処理を終了する。ステップ072AKS031では、示唆演出実行中フラグがオン状態にセットされる。示唆演出実行中フラグは、示唆演出の終了時にオフ状態にリセットされればよい。

【 0 2 3 0 】

この実施例では、ステップ072AKS028において、示唆演出の対象の演出に依らずに示唆演出を実行するか否かを決定するが、対象に演出に応じて示唆演出を実行する割

50

合（決定割合）を異ならせててもよい。例えば、示唆演出の対象となる演出に応じて、示唆演出の実行割合を異ならせててもよい。例えば、リーチが成立することといった出現率の高い演出が示唆演出の対象となる場合には、示唆演出を実行する割合が低くなるようにしてもよい。このようにすることで、特定のミニキャラ（例えばミニキャラ A や F）の出現率が過度に高くなってしまうことを防止できる。具体的には、リーチの成立 < アクティブ変化 < スーパーリーチ A < スーパーリーチ B < スーパーリーチ C < プレミアリーチの順で出現率が低くなっている場合には、対象の演出がリーチの成立 < アクティブ変化 < スーパーリーチ A < スーパーリーチ B < スーパーリーチ C < プレミアリーチの順に示唆演出の実行頻度が高くなるようにしてもよい。

【0231】

10

示唆演出の対象の演出の出現率がリーチの成立 < アクティブ変化 < スーパーリーチ A < スーパーリーチ B < スーパーリーチ C < プレミアリーチの順に低くなっている場合、出現率の高い演出を示唆するミニキャラ程開放されやすくしてもよい。このようにすることで、示唆演出の対象の演出が実行されるにも関わらず、ミニキャラが開放されていないことで示唆演出を実行できなくなることを軽減できる。

【0232】

また、この実施例では、示唆演出の実行有無を決定した後に、いずれのミニキャラを登場させるか（示唆演出パターン）を決定するようになっているが、示唆演出となる演出が実行される場合、ミニキャラ毎に該ミニキャラを登場させるか否かを決定するようにしてもよい。この場合において、同じ演出を示唆するミニキャラは登場させないように決定されればよい。

20

【0233】

また、示唆演出の対象となる演出が大当たりとなる期待度の低い演出（例えばノーマルリーチやスーパーリーチ A、期待度の低い態様に変化するアクティブ変化等）である場合には、示唆演出を実行する割合が低くなるようにしてもよい。このようにすることで、期待度の低い演出が頻繁に示唆されてしまって煩わしくなることを防止できる。

【0234】

また、示唆演出を実行するか否かを、対象の表示結果が大当たりとなるか否かに基づいて決定するようにしてもよい。これにより、示唆演出の有無によって大当たりとなることを示唆することができる。

30

【0235】

この実施例では、高確状態（確変状態）における特定条件の成立（大当たりとなったこと）したことにより、示唆演出で登場するミニキャラが開放されるとともに、所定の楽曲選択演出（例えば楽曲選択可能なリーチ演出や大当たり演出中等）において、遊技者が選択可能な楽曲が開放されるようになっている。楽曲選択演出は、遊技者が楽曲を選択することで選択された楽曲がかかるようになっている。そして、特定条件の成立毎に、楽曲選択演出で遊技者が選択可能な楽曲が開放されて増加するので、楽曲選択演出の興奮が向上する。例えば、楽曲選択演出は、高確状態において実行される演出となっているが、示唆演出と同様に通常状態において実行される演出であってもよいし、遊技状態に関わらず実行される演出であってもよい。

40

【0236】

図 10 - 6 (A) は、図 9 に示すステップ S 177 のエンディング演出処理内で実行される楽曲開放処理の一例を示すフローチャートである。楽曲開放処理は、高確状態において大当たりとなったことに対応して、楽曲選択演出で遊技者が選択可能な楽曲を開放するための処理である。楽曲開放処理では、演出制御用 C P U 120 は、先ず、今回の大当たりにおいて開放する楽曲を決定済みであるか否かを判定する（ステップ 072 A K S 120）。ステップ 072 A K S 120 では、楽曲を決定済みであることを示す楽曲決定済みフラグがオン状態であるか否か等により、楽曲を決定済みであるか否かを判定すればよい。楽曲を決定済みである場合（ステップ 072 A K S 120 ; Yes）、楽曲開放処理を終了する。

50

【 0 2 3 7 】

楽曲を決定済みでない場合（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 0 ; N o）、今回の大当りが高確状態での大当りであるか否かを判定する（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 1）。ステップ 0 7 2 A K S 1 2 1 では、大当りを指定するコマンドや遊技状態を指定するコマンドの受信履歴等に基づいて、高確状態での大当りであるか否かを判定すればよい。

【 0 2 3 8 】

高確状態での大当りである場合（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 1 ; Y e s）、楽曲が全て開放済みであることを示す楽曲全開放フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 2）。全開放フラグがオン状態であれば（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 2 ; Y e s）、楽曲開放処理を終了する。

10

【 0 2 3 9 】

楽曲全開放フラグがオフ状態であれば（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 2 ; N o）、今回開放する楽曲を決定する（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 3）。この実施例では、高確状態において大当りとなるごとに 1 の楽曲が開放されるようになっている。R A M 1 2 2 に設けられる所定の格納領域に現在の楽曲開放状況を特定可能な情報が記憶されており、ステップ 0 7 2 A K S 1 2 3 では、楽曲開放状況に応じて今回開放する楽曲を決定する。

【 0 2 4 0 】

図 1 0 - 6 (B) は、楽曲開放状況を示している。この実施例では 4 種類の楽曲（楽曲 A ~ D ）が設けられており、高確状態で最初の大当りとなる前までは全ての楽曲が開放されていない状態となる。また、この実施例では、高確状態で大当りとなる毎に、図 1 0 - 6 (B) に示すような予め定められた順番で楽曲が開放されるようになっている。ステップ 0 7 2 A K S 1 2 3 では、現状の開放状況に応じて、開放済みの楽曲の次の楽曲を開放することを決定する。図 1 0 - 6 (B) に示す開放状況であれば、楽曲 B を開放することが決定される。ステップ 0 7 2 A K S 1 2 3 にて今回開放する楽曲を決定したら、楽曲決定済みフラグをオン状態にセットする。

20

【 0 2 4 1 】

なお、開放される楽曲の順番が予め定められていることに限定されず、いずれの楽曲を開放するかを抽選で決定するようにしてもよい。また、楽曲の種類は 4 種類未満でもよく 5 種類以上あってもよい。

30

【 0 2 4 2 】

ステップ 0 7 2 A K S 1 2 3 にて今回開放する楽曲を決定した後は、楽曲の開放数を示す楽曲開放数カウンタが 3 であるか否かを判定する（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 4）。楽曲開放数カウンタが 3 であれば（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 4 ; Y e s）、今回 4 番目の楽曲 D を開放することが決定されている場合なので、楽曲が全て開放済みであることを示す楽曲全開放フラグをオン状態にセットする（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 5）。

40

【 0 2 4 3 】

楽曲開放数カウンタが 3 でなければ（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 4 ; N o）、今回開放する楽曲に応じて、図 1 0 - 6 (B) に示す楽曲開放状況を更新し（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 6 ）、楽曲の開放数を特定するための開放数カウンタを 1 加算する（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 7 ）。そして、今回決定された楽曲を開放されることを示す楽曲開放演出をエンディング演出中に実行するための設定（演出制御データ等の選択等）を行い（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 8 ）、楽曲開放処理を終了する。なお、楽曲開放演出は、エンディング演出中の任意のタイミングで実行されればよく、例えばミニキャラの開放演出の後等に実行されればよい。

【 0 2 4 4 】

なお、高確状態での大当りでない場合（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 1 ; N o）、楽曲開放数カウンタ、楽曲開放状況、及び、楽曲全開放フラグをリセットし（ステップ 0 7 2 A K S 1 2 9 ）、楽曲開放処理を終了する。

【 0 2 4 5 】

このように、この実施例では、高確状態での大当りでない場合（高確状態が終了その後

50

の通常状態で大当たりとなった場合)は、開放された楽曲が全て開放されていない状態にリセットされるようになっている。そのため、高確状態が終了して通常状態に制御され、再び高確状態に制御された場合には、前回の高確状態にて開放された楽曲はリセットされる。これに対して、高確状態が終了して通常状態に制御され、再び高確状態に制御された場合には、前回の高確状態にて開放されたミニキャラは引き継がれる。このように、特定条件の成立を引き継ぐ演出と特定条件の成立を引き継がない演出とを実行可能なので、遊技の興奮を向上させることができる。

【0246】

なお、この実施例では、説明を容易にするため、楽曲を開放するための処理と、開放した楽曲をリセットする処理と、同じ楽曲開放処理内で実行する例を説明したが、開放した楽曲をリセットする処理は、例えば高確状態の終了時等の他の処理内で実行するよりもよい。

10

【0247】

次に、特徴部072AKの演出にて使用されるキャラクタ画像の例について説明する。図10-7(A)は、スーパーリーチのリーチ演出といった飾り図柄の変動に対応して実行される主演出に使用されるスーパーリーチ用キャラクタAK1(所定キャラクタ)を例示している。図10-7(B)は、示唆演出に使用されるミニキャラAK2(特定キャラクタ)を例示している。なお、図10-7ではキャラクタの種類を例示しており、実際に演出で表示される位置とは異なる場合がある。また、ここでは、3つずつのキャラクタ画像を示しているが、実際には演出に応じた数のキャラクタ画像が用意される。このように、示唆演出に使用されるミニキャラAK2は、リーチ演出といった主演出では使用されないキャラクタ画像となっている。また、示唆演出に使用されるミニキャラAK2は、主演出に使用されるスーパーリーチ用キャラクタAK1とは、表示サイズ、色調、作画が異なっており、それぞれ区別可能となっている。また、後述するように、リーチ演出といった主演出に使用されるスーパーリーチ用キャラクタAK1は所定領域(例えば画像表示装置5の画面中央等)に表示され、ミニキャラAK2は所定領域とは異なる特定領域(後述ミニキャラ広場等)に表示されるようになっている。このように、主演出とは異なる領域かつ異なるキャラクタ画像を用いて示唆演出を実行するので、主演出への影響を考慮することなく示唆演出を実行することができるので、表示領域や表示する画像の調整が不要となり、画像処理の複雑化を防止できる。具体的には、ミニキャラAK2は予告の予告として用いられることがあるので対象の予告の実行が決定されているか否かや、ミニキャラが開放されているか否かを確認して、ミニキャラAK2を登場させるか否かを決定することになる。そのため、他の演出とミニキャラAK2とがそれぞれ影響するような映像の作りにしてしまうと、上記の処理に加えてミニキャラAK2の実行有無によって他の演出の実行態様を決定する処理が生じることになる。そのため、ミニキャラAK2を他の演出とは切り離した演出として構成することによって、処理の複雑化の防止や演出パターンの削減を実現することが出来る。

20

【0248】

示唆演出に使用されるミニキャラAK2は、主演出に使用されるスーパーリーチ用キャラクタAK1とは、同時に表示されることがあるようになっている。例えば、アクティブ変化がスーパーリーチのリーチ演出中に実行される場合、アクティブ変化が実行されることを示唆するミニキャラAK2は、主演出に使用されるスーパーリーチ用キャラクタAK1と同時に表示されることとなる。また、リーチ演出中の演出(リーチの昇格演出や変動中予告演出)が実行されることを示唆するミニキャラAK2を設ける場合は、当該ミニキャラAK2は、主演出に使用されるスーパーリーチ用キャラクタAK1と同時に表示されることとなる。このように、主演出に使用されるスーパーリーチ用キャラクタAK1と、示唆演出に使用されるミニキャラAK2と、が同時に表示されることがあるが、上述のようにそれぞれが区別可能な画像であり、表示される領域が異なっているので、互いの画像や演出が干渉することはない。

30

【0249】

40

50

なお、ミニキャラ A K 2 は示唆演出や開放演出以外の演出で使用されないことが好ましい。このようにすることで、示唆演出と他の演出を明確に区別することができる。また、ミニキャラ A K 2 と称しているが、他の演出との兼ね合いで邪魔にならなければ必ずしも小さいキャラクタである必要はない。

【0250】

上述のように、ミニキャラ A K 2 は主演出で使用されることではなく、ミニキャラ A K 2 は主演出に影響することはないため、実行中の主演出とそのときに表示されているミニキャラ A K 2 とは関連しない演出であり、それぞれ独立した演出となる。

【0251】

また、画像表示装置 5 では、画像を複数の表示層（レイヤ）で表示可能になっており、スパーーリーチ用キャラクタ A K 1 とミニキャラ A K 2 とは、異なる表示層で表示されるようにしてもよい。そして、ミニキャラ A K 2 は、スパーーリーチ用キャラクタ A K 1 よりも高い表示層に表示するようにしてもよい。この場合、ミニキャラ A K 2 は、スパーーリーチ用キャラクタ A K 1 よりも優先的に表示される。また、ミニキャラ A K 2 は、飾り図柄の表示される表示層よりも高い表示層に表示するようにしてもよい。例えば、飾り図柄の図柄確定時にはミニキャラ A K 2 が優先的に表示されるようにしてもよい。

【0252】

（特徴部 072AK の演出動作例）

続いて、特徴部 072AK の演出動作例を説明する。図 10 - 8 は、開放演出が実行される場合の演出動作例を示している。図 10 - 8 (A) は、画像表示装置 5 の「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において「7」の数字が停止してリーチとなっており、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において、下向きの矢印で飾り図柄の変動が実行されていることを示している。また、画像表示装置 5 の左上に「確変中」という文字が表示されており、遊技状態は確変状態となっている。また、画像表示装置 5 の左下部分に 4 つの円形の保留表示が表示され、画像表示装置 5 の中央下部分の四角形の表示エリアに 1 つの円形のアクティブ表示が表示されている。また、画像表示装置 5 の右上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行されている。

【0253】

ここで、表示結果が大当たりである場合には、図 10 - 8 (B) に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にも「7」の数字が停止し、「777」の数字を示す小図柄も停止する。そして、図 10 - 8 (C) に示すように、大当たりである旨が表示され、その後大当たり遊技状態に制御される。大当たり遊技状態が終了すると、図 10 - 8 (D) に示すように、例えば「大当たり終了」という文字が表示され、大当たり遊技状態の終了が報知される。

【0254】

この実施例では、上述のように、確変状態にて大当たりとなった場合、エンディング演出においてミニキャラの開放演出が実行される。開放演出では、例えば、図 10 - 8 (E) に示すように、「ミニキャラ獲得チャンス」という文字が表示され、図 10 - 8 (F) に示すように、ガチャガチャ A K 1 1 が表示され、ガチャガチャ A K 1 1 から 1 つのカプセル A K 1 2 が出てくる演出が実行される。そして、図 10 - 8 (G) に示すように、カプセル A K 1 2 が割れて、犬のミニキャラ A K 1 3 (ミニキャラ A) が表示される。

【0255】

その後、図 10 - 8 (H) に示すように、犬のミニキャラ A K 1 3 が画像表示装置 5 の中央に表示され、図 10 - 8 (I) に示すように、煙に包まれる。そして、図 10 - 8 (J) に示すように、犬のミニキャラ A K 1 3 がトークン A K 1 4 に変化して、「ミニキャラ A ゲット」という文字が表示されて、ミニキャラ A が開放されたことが報知される。開放されたミニキャラに対応したトークン A K 1 4 は、確変状態である期間中、図 10 - 8 (K) に示すように、画像表示装置 5 の右下部分に縮小して表示される。これにより、いずれのミニキャラが開放されているかを把握することができる。

【0256】

このように、ミニキャラが開放される開放演出は、ある程度長い尺（例えば 30 秒～6

10

20

30

40

50

0秒等)で実行するようになっている。言い換えると、この実施例では、確変状態における大当たり時のエンディング演出の期間が長くなっている。これに対して、通常状態における大当たり時のエンディング演出では、このような開放演出を実行しないので、確変状態である場合よりもエンディング演出の期間が短くなっている(例えば10秒~20秒等)。このようにすることで、確変状態で連荘している場合には、エンディング期間が長いので短時間に大量に出球を獲得することによる射幸性を抑制するとともに、長いエンディング期間でもミニキャラが開放される開放演出によって間持たせすることが出来る。通常状態であって連荘中でない場合にはエンディング期間を長くしないので、長い演出を見せられることによる興奮の低下を抑制することが出来る。

【0257】

図10-9は、示唆演出が実行される場合の演出動作の一例を示している。図10-9(A)は、確変状態で画像表示装置5にハズレの飾り図柄が停止したことを示している。図10-9(A)では、画像表示装置5の右部分に4つのミニキャラのトークンAK15が表示されており、ミニキャラが4体開放されていることを示している。ここで、確変状態の終了条件となる150回目の変動が終了したものとする。この場合、図10-9(B)に示すように、画像表示装置5に「確変終了」という文字が表示されて、確変状態が終了し通常状態に移行する。

【0258】

通常状態に移行すると、図10-9(C)に示すように、ミニキャラのトークンAK15が消去され、代わりに画像表示装置5の右下部分に示唆演出においてミニキャラがストック表示される特定領域であるミニキャラ広場AK16の画像が表示される。このように、ミニキャラの表示領域(特定領域)であるミニキャラ広場AK16は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出が実行される画面中央部(所定領域)や、小図柄が表示される部分を避けて設けられる。これにより、他の演出を妨げずにミニキャラを表示する演出を実行することができる。

【0259】

その後、図10-9(D)に示すように、保留が消化され、入賞球装置6A(第1始動入賞口)に遊技球が入賞したことに基づいて、示唆演出を実行することが決定された場合、図10-6(E)に示すように、ミニキャラ広場AK16に熊のミニキャラAK17(ミニキャラC)が表示される。これにより、今回の始動入賞に基づいて、何らかの演出(ここではミニキャラCに対応したスーパーリーチA)が実行されることや、大当たりとなる可能性が示唆される。

【0260】

その後、図10-9(F)、(G)に示すように、保留が消化され、示唆演出の対象変動となると、図10-9(H)に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて「7」の数字が停止してリーチとなり、図10-9(I)に示すように、ミニキャラAK17が画像表示装置5の中央部に飛び出して消滅した後、図10-9(J)に示すように、スーパーリーチAに発展したことが報知される。このようにして、ミニキャラCが登場する示唆演出が終了する。

【0261】

その後、例えば、図10-9(K)に示すように、スーパーリーチ用キャラクタのうち、女の子のキャラAK18と敵キャラAK19が戦うスーパーリーチAのリーチ演出が画面中央部(所定領域)で実行され、表示結果が大当たりとなる場合には、図10-9(L)に示すように、女の子のキャラAK18が勝利し、「777」の数字の飾り図柄や小図柄が停止し、大当たりとなったことが報知される。

【0262】

図10-10は、示唆演出が実行される場合の演出動作の他の一例を示している。図10-10(A)は、示唆演出が既に開始されており、ミニキャラ広場AK16に熊のミニキャラAK17(ミニキャラC)と豚のミニキャラAK20(ミニキャラB)とが表示されていることを示している。これにより、何らかの演出(ここではミニキャラCに対応し

10

20

30

40

50

たスーパーリーチ A とミニキャラ B に対応したアクティブ変化) が実行されることや、大当たりとなる可能性が示唆される。

【 0 2 6 3 】

ここで、アクティブ変化の実行タイミングとなると、図 10 - 10 (B) に示すように、ミニキャラ A K 2 0 がミニキャラ広場 A K 1 6 からアクティブ表示に移動して、アクティブ表示に作用するような演出が実行され、図 10 - 10 (C) に示すように、アクティブ表示の表示態様が変化する。これにより、今回の変動の表示結果が大当たりとなる期待度が高いことが示される。なお、アクティブ変化を示唆する示唆演出では、このようにミニキャラ自体がアクティブ表示に作用する演出となっているため、この示唆演出自体が予告演出(の一部)といえる。このように、ミニキャラを用いた示唆演出には、予告の予告として実行される演出と、予告演出として実行される演出と、があるので演出が多彩になり演出の興趣が向上する。なお、アクティブ変化の有無を決定する際に、アクティブ変化を示唆するミニキャラが開放されているか否かに基づいて実行有無を決定するようにしてもよい。

10

【 0 2 6 4 】

その後、図 10 - 10 (D) に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L 、5 R において「7」の数字が停止してリーチとなり、図 10 - 10 (E) に示すように、ミニキャラ A K 1 7 が画像表示装置 5 の中央部に飛び出して消滅した後、図 10 - 10 (F) に示すように、スーパーリーチ A に発展したことが報知される。このようにして、ミニキャラ B 及び C が登場する示唆演出が終了する。このように、複数のミニキャラ B 及び C が表示される示唆演出により、図 10 - 9 に示した単独のミニキャラ C が表示される場合よりも大当たりとなる可能性が高いことを示唆することができる。

20

【 0 2 6 5 】

図 10 - 11 は、確変状態でミニキャラが開放されて通常状態に制御された後、再度確変状態に制御される場合の流れを示した演出動作例である。図 10 - 11 (A) は、画像表示装置 5 の右部分に 4 つのミニキャラのトークン A K 1 5 が表示されており、ミニキャラが 4 体開放されていることを示している。また、「確変終了」という文字が表示されて、確変状態が終了したことを示している。その後、通常状態に移行する。

【 0 2 6 6 】

当該通常状態で、図 10 - 11 (B) に示すように、大当たりとなり、確変大当たりである場合には、例えば図 10 - 11 (C)、(D) に示すように、大当たり遊技状態の終了後、確変状態に移行することが報知され、確変状態に制御される。そして、制御された確変状態では、図 10 - 11 (E) に示すように、4 つのミニキャラのトークン A K 1 5 が表示され、前回の確変状態で開放されたミニキャラが引き継がれる。これにより、確変状態に制御された後、通常状態となってしまっても、再度確変状態に制御された場合には、ミニキャラの開放状況が引き継がれるので、遊技者が遊技を継続しやすくなり、遊技機の稼働を促進することができる。

30

【 0 2 6 7 】

(特徴部 0 7 2 A K の変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏すことができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

40

【 0 2 6 8 】

上記実施例では、示唆演出は、ミニキャラを表示することで、他の演出(特定演出)が実行されることを示唆する演出であったが、示唆演出はこのような演出に限定されない。即ち、示唆演出は、第 1 状態(例えば低確状態)において、遊技者にとって有利状態に制

50

御されることを直接的または間接的に示唆する演出であれば、演出内容は任意でよい。そして、第1状態とは異なる第2状態（例えば高確状態）における特定条件の成立に対応して、実行可能な示唆演出の演出態様が開放される（増加する）ようになっていればよい。

【0269】

上記実施例では、同じ対象変動において複数のミニキャラを表示する示唆演出を実行する場合、一辺に複数のミニキャラを表示することを想定しているが、複数のミニキャラが対象変動までに順次表示されるようにしてもよい。

【0270】

また、上記実施例では、示唆演出においてミニキャラの種類や数によって大当たりとなる期待度が示唆されるようになっていたが、示唆演出の実行回数や演出態様（ミニキャラの表示のさせ方や消去の仕方、同じミニキャラの表情等）によって大当たりとなる期待度が示唆されるようにしてもよい。

10

【0271】

上記実施例では、確変状態が終了した場合、開放状況が引き継がれない特別演出は、楽曲開放演出（において選択可能な楽曲）であったが、他の演出であってもよい。なお、電源が断たれた場合には、示唆演出（ミニキャラ）の開放状況も特別演出の開放状況もリセットされる。これに対して、電源が断たれた場合にもリセットされない開放演出（例えば演出のカスタマイズの内容や携帯連動（二次元コード）により設定された内容）があってもよい。

20

【0272】

上記実施例では、プレミアキャラ（ミニキャラSP）が開放される特殊条件は、それ以外のミニキャラが開放された状態で、確変状態で大当たりとなることであったが、特殊条件は他の条件でもよい。例えば、特殊条件は、操作が促進されない特殊なタイミングでプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aといった操作手段において、特定の操作をしたこと（裏ボタン演出）により成立するようにしてもよい。また、携帯連動で所定のパスワードやコードが入力されたことにより成立するようにしてもよい。

30

【0273】

また、楽曲（特別演出）は、確変大当たりで大当たりとなること（特定条件の成立）以外で開放されるようにしてもよい。例えば、楽曲（特別演出）は、裏ボタン演出により開放されるようにしてもよい。この場合、楽曲（特別演出）は、裏ボタン演出により開放される一方、ミニキャラ（示唆演出）は、裏ボタン演出では開放されないようにしてもよい。

【0274】

本実施例における、ミニキャラ（特定キャラクタ）は、主演出で使用されるキャラクタ（所定キャラクタ）と同じキャラクタであるが所定キャラクタと比べて、デフォルメされたり、実写に対してアニメ調であったり、減色されたり、画像加工されたものといった、遊技者が区別可能なものであってもよい。

30

【0275】

上記実施例では、1回の示唆演出でミニキャラが複数表示される場合があったが、1回の示唆演出では1つのミニキャラが表示されるようにしてもよい。

40

【0276】

上記実施例では、ミニキャラの開放数が所定数（3）未満である場合には、示唆演出は実行されないように制限されるようになっていたが、所定数未満である場合でも、実行可能な示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0277】

上記実施例では、大当たりを契機に時短制御が開始されるようになっていたが、大当たり以外の契機に時短制御が開始される（時短状態に制御される）遊技機に特徴部072AKを適用してもよい。例えば、特別図柄の表示結果が予め定められた時短図柄となった場合、小当たり遊技状態において開放する大入賞口に設けられた時短判定領域に遊技球が進入した場合、小当たり遊技状態において開放する大入賞口に設けられた時短判定領域に遊技球が進入した場合、普通図柄の表示結果が予め定められた時短図柄となった場合等に時短制御が

50

開始されるような遊技機に特徴部 072AK を適用してもよい。この場合、例えば、大当たりを契機に制御された時短状態では、上記実施例のミニキャラを開放する開放演出を実行する一方、大当たり以外の契機に制御された時短状態では、開放演出を実行しないようにしてもよい。また、通常状態において大当たり以外の契機に時短状態に制御された場合、当該時短状態（低確高ベース状態）では上記実施例の示唆演出を実行しないようにしてもよいし、当該時短状態（低確高ベース状態）でも上記実施例の示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0278】

始動入賞時に画像表示装置 5 の画面の暗転または発光させるような画面の視認性が悪くなる先読予告演出を実行する場合、当該始動入賞に基づいて示唆演出も実行される場合、画面の視認性が悪くなる先読予告演出が終了後にミニキャラを表示するようにしてもよいし、視認性が悪くなる先読予告演出の裏でミニキャラが表示完了されており、画面の視認性が戻った時点でミニキャラが視認可能になるようにしてもよい。

10

【0279】

示唆演出において、ミニキャラの組合せによって他の演出を示唆するようにしてもよい。例えば、ミニキャラ A により演出 A が実行されることを示唆し、ミニキャラ B により演出 B が実行されることを示唆する場合に、ミニキャラ A 及びミニキャラ B が表示された場合、演出 C が実行されることを示唆するようにしてもよい。

【0280】

上記実施例では、ミニキャラの開放状況は電源が断たれるまで維持されるが、遊技者の操作によりリセットできるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者は趣向にあつた演出を実行できる。

20

【0281】

また、ミニキャラの開放状況を、パスワードや二次元コードを介して引き継ぐことができるようにもよい。このようにすることで、遊技機の電源が断たれた後も、開放状況を引き継ぐことができ、ミニキャラの開放状況について継続的に攻略する遊技性を持たせることができる。

【0282】

上記実施例では、示唆演出においては、表示されるミニキャラの数が多い程、大当たりとなる期待度が高くなっていたが、他の演出と紐付かない（単独で特定演出が実行されることを示唆しない）数合わせ用のミニキャラが設けられていてもよい。このようなミニキャラを設けることで、実行される演出によらず、大当たりとなる期待度を示唆するために数合わせ用のミニキャラの数を増やすことができるので、ミニキャラの数による大当たり期待度の示唆をしやすくなる。

30

【0283】

確変大当たりとなること示唆する特定のミニキャラを設けてもよい。例えば、特定のミニキャラが登場した状態（表示された状態）で大当たりとなった場合、確変大当たりとなることが確定するようにしてもよい。即ち、ミニキャラの示唆対象が確変大当たりであってもよい。

【0284】

また、設定値を示唆するミニキャラや、大当たり以外の契機の時短状態に制御されることを示唆する大当たり以外の付加価値を示唆するミニキャラを設けてもよい。このような付加価値を示唆するミニキャラは、始動入賞時には登場させずに、対象変動（ミニキャラを登場させる契機となった始動入賞に対応した変動）の開始時や対象変動の変動中などの、始動入賞よりも後のタイミングで登場させるようにしてもよい。その場合に、始動入賞時に他のミニキャラ（予告やリーチ等を示唆するミニキャラ）を登場させないように制限してもよい。

40

【0285】

前回の大当たり後または電源投入後から規定回数変動を消化すると時短状態に制御される昨日（天井機能）を搭載するようにしてもよい。この場合、規定回数（天井）は通常状態における大当たり確率（大当たりが見込める変動回数）の 3 倍程度の回数としてもよい。

50

【0286】

このような天井機能を搭載する場合において、規定回数（天井）の直前の数変動（例えば10変動等）は、示唆演出を実行しないようにするか、大当たり期待度の高い演出に対応したミニキャラを登場させる示唆演出を実行しないように制限してもよい。また、規定回数（天井）の直前の数変動は、表示結果がハズレとなる変動に対して示唆演出を実行しないように制限してもよい。また、この場合、例えば、規定回数（天井）の直前の数変動間は、規定回数までの残りの変動回数を表示する演出を実行することで、天井直前であることを遊技者に認識可能にする。上記実施例のように、第2特別図柄で大当たりとなった場合の方が、第1特別図柄で大当たりとなった場合よりも、有利な大当たり種別となる遊技機において、間もなく天井となり時短状態に制御される状況で、第1特別図柄の変動表示結果が大当たりとなることを示唆する示唆演出が頻発すると、遊技者の不安を煽ってしまう場合があるため、天井直前の状況で大当たりとなることを示唆する示唆演出を制限することで、遊技者の不安を煽ってしまうことを防止でき、示唆演出によりかえって遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【0287】

（特徴部072AKに係る手段）

（1）特徴部072AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部072AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

第1状態（例えば通常状態）と該第1状態とは異なる第2状態（例えば確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えばステップS113、S117の処理を実行するCPU103）と、

前記第1状態において、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えばステップ072AKS008の示唆演出設定処理を実行する演出制御用CPU120）と、

前記第2状態における特定条件の成立に対応して、前記示唆演出に関する制御を行う示唆演出制御手段（例えば図10-2(A)のミニキャラ開放処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、第1示唆演出（例えばミニキャラA～Iのうちいずれかを登場させる示唆演出）と該第1示唆演出とは前記有利状態に制御される割合が異なる第2示唆演出（例えばミニキャラA～Iのうち第1示唆演出とは異なるミニキャラを登場させる示唆演出）とを含む複数種類の前記示唆演出を実行可能であり、

前記示唆演出制御手段は、

前記第2状態において、第1特定条件（例えば確変状態に制御されてから1回目の大当たりとなること）が成立した場合に前記第1示唆演出（例えばミニキャラAが登場する示唆演出）を実行可能に制御し、

前記第1特定条件成立後の前記第2状態において、第2特定条件（例えば確変状態に制御されてから2回目の大当たりとなること）が成立した場合に前記第2示唆演出（例えばミニキャラBが登場する示唆演出）を実行可能に制御し、

前記第1特定条件成立後に前記第1状態に制御され再び前記第2状態に制御される場合は、該第2状態において、前記第1特定条件が成立した状態を引き継ぎ、

前記第2特定条件成立後に前記第1状態に制御され再び前記第2状態に制御される場合は、該第2状態において、前記第2特定条件が成立した状態を引き継ぐ。

このような構成によれば、遊技の興味を向上させることができる。

【0288】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

演出用識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記第1状態に制御されているときに、前記演出用識別情報に対応した主演出（例えばリーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えばステップS172の処理を実行する演出

制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記演出実行手段は、前記主演出として、所定領域(図 10 - 9 (K)に示すような画像表示装置 5 中心部等)において所定キャラクタ(例えば図 10 - 7 (A)に示すスーパーリーチ用キャラクタ A K 1 や女の子のキャラ A K 1 8 、敵キャラ A K 1 9)を用いた演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記所定領域とは異なる特定領域(例えば図 10 - 9 に示すミニキャラ広場 A K 1 6)において前記所定キャラクタとは異なる特定キャラクタ(例えば図 10 - 7 (B)に示すミニキャラ A K 2 や犬のミニキャラ A K 1 3 、熊のミニキャラ A K 1 7 、豚のミニキャラ A K 2 0)を用いた演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 9 】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、特定期間において複数回の前記示唆演出を実行可能であり(例えば図 10 - 1 0)、

前記特定期間における前記示唆演出の実行回数に応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる(例えば図 10 - 5 に示すように大当たりとなるか否かによってミニキャラの数の決定割合が異なる)ようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出の実行回数に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 0 】

(4) 上記(3)に記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出制御手段により所定数の種類の前記示唆演出を実行可能に制御されるまで、前記示唆演出を実行しないように制限する(例えばステップ 0 7 2 A K S 0 2 2 で N o と判定された場合、示唆演出設定処理を終了する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行できる。

【 0 2 9 1 】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆演出制御手段は、前記第 2 状態において、前記第 1 特定条件及び前記第 2 特定条件とは異なる特殊条件(例えばミニキャラ A ~ I を開放したこと、確変状態において 10 回大当たりとなること)の成立した場合に特殊示唆演出(例えばミニキャラ S P が登場する示唆演出)を実行可能に制御するようにしてもよい。

このような構成によれば、特殊条件の成立に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 2 】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出制御手段により前記第 1 示唆演出を実行可能に制御されている状態と、前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とを実行可能に制御されている状態と、で異なる割合で前記示唆演出を実行可能である(例えば図 10 - 4 (B)に示すようにミニキャラの開放数に応じて示唆演出の実行有りに決定される割合が異なる)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定条件の成立数に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 3 】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆演出とは異なる特別演出(例えば楽曲選択演出)を実行可能な特別演出実行手段と、

前記第 2 状態の特定条件の成立に対応して、前記特別演出に関する制御を行う特別演出制御手段(例えば図 10 - 6 (A)に示す楽曲開放処理)と、を備え、

10

20

30

40

50

前記特別演出実行手段は、第1特別演出（例えば楽曲Aを選択可能な楽曲選択演出）と該第1特別演出とは異なる第2特別演出（例えば楽曲Bを選択可能な楽曲選択演出）を実行可能であり、

前記示唆演出制御手段は、

前記第2状態において、第1特定条件（例えば確変状態に制御されてから1回の大当たりとなること）が成立した場合に前記第1特別演出を実行可能に制御し、

前記第1特定条件成立後の前記第2状態において、第2特定条件（例えば確変状態に制御されてから2回の大当たりとなること）が成立した場合に前記第2特別演出を実行可能に制御し、

前記第1特定条件成立後に前記第1状態に制御され再び前記第2状態に制御される場合は、該第2状態において、前記第1特定条件が成立した状態を引き継がず、

前記第2特定条件成立後に前記第1状態に制御され再び前記第2状態に制御される場合は、該第2状態において、前記第2特定条件が成立した状態を引き継がない（例えばステップ072AKS129で楽曲開放状況等をリセットする）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定条件の成立を引き継ぐ演出と特定条件の成立を引き継がない演出とを実行可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0294】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかに記載の遊技機において、

特定演出（例えばリーチ、スーパーリーチ、アクティブ変化の先読み予告）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップS161、S171、S172の処理を実行する演出制御用CPU120）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出の実行を予告することで前記有利状態に制御されることを示唆する前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0295】

(9) 上記(8)に記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1示唆演出により前記特定演出のうち一の特定演出の実行を予告可能であり、

前記第2示唆演出により前記一の特定演出の実行を予告可能であり、

前記第1示唆演出を実行する場合は、前記第2示唆演出を実行しないように制限する（例えば図10-5に示すように、ミニキャラA+F、ミニキャラB+G、ミニキャラC+H、ミニキャラD+Iといった同じ演出を示唆するミニキャラが同時に登場する示唆演出パターンが設けられていない）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者を誤認させるような演出を防止でき、好適に示唆演出を実行できる。

【0296】

（特徴部073AKに係る手段）

特徴部072AKに係る遊技機は、以下のような特徴部073AKに係る遊技機を含んでいる。

(1) 特徴部073AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部073AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

第1状態（例えば通常状態）と該第1状態とは異なる第2状態（例えば確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えばステップS113、S117の処理を実行するCPU103）と、

前記第1状態において、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えばステップ072AKS008の示唆演出設定処理を実行する演出制御用CPU120）と、

前記第2状態における特定条件の成立に対応して、前記示唆演出に関する制御を行う示

10

20

30

40

50

唆演出制御手段（例えば図10-2(A)のミニキャラ開放処理を実行する演出制御用CPU120）と、

演出用識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記第1状態に制御されているときに、前記演出用識別情報に対応した主演出（例えばリーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記主演出として、所定領域（図10-9(K)に示すような画像表示装置5中心部等）において所定キャラクタ（例えば図10-7(A)に示すスーパーリーチ用キャラクタAK1や女の子のキャラAK18、敵キャラAK19）を用いた演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記所定領域とは異なる特定領域（例えば図10-9に示すミニキャラ広場AK16）において前記所定キャラクタとは異なる特定キャラクタ（例えば図10-7(B)に示すミニキャラAK2や犬のミニキャラAK13、熊のミニキャラAK17、豚のミニキャラAK20）を用いた演出を実行可能である。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0297】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、特定期間において複数回の前記示唆演出を実行可能であり（例えば図10-10）、

前記特定期間における前記示唆演出の実行回数に応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば図10-5に示すように大当たりとなるか否かによってミニキャラの数の決定割合が異なる）ようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出の実行回数に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0298】

(3) 上記(2)に記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出制御手段により所定数の種類の前記示唆演出を実行可能に制御されるまで、前記示唆演出を実行しないように制限する（例えばステップ072AKS022でNoと判定された場合、示唆演出設定処理を終了する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行できる。

【0299】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆演出制御手段は、前記第2状態において、前記第1特定条件及び前記第2特定条件とは異なる特殊条件（例えばミニキャラA～Iを開放したこと、確変状態において10回大当たりとなること）の成立した場合に特殊示唆演出（例えばミニキャラSPが登場する示唆演出）を実行可能に制御するようにしてもよい。

このような構成によれば、特殊条件の成立に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0300】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出制御手段により前記第1示唆演出を実行可能に制御されている状態と、前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とを実行可能に制御されている状態と、で異なる割合で前記示唆演出を実行可能である（例えば図10-4(B)に示すようにミニキャラの開放数に応じて示唆演出の実行有りに決定される割合が異なる）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定条件の成立数に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0301】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかに記載の遊技機において、前記示唆演出とは異なる特別演出(例えば楽曲選択演出)を実行可能な特別演出実行手段と、

前記第2状態の特定条件の成立に対応して、前記特別演出に関する制御を行う特別演出制御手段(例えば図10-6(A)に示す楽曲開放処理)と、を備え、

前記特別演出実行手段は、第1特別演出(例えば楽曲Aを選択可能な楽曲選択演出)と該第1特別演出とは異なる第2特別演出(例えば楽曲Bを選択可能な楽曲選択演出)を実行可能であり、

前記示唆演出制御手段は、

前記第2状態において、第1特定条件(例えば確変状態に制御されてから1回の大当たりとなること)が成立した場合に前記第1特別演出を実行可能に制御し、

前記第1特定条件成立後の前記第2状態において、第2特定条件(例えば確変状態に制御されてから2回の大当たりとなること)が成立した場合に前記第2特別演出を実行可能に制御し、

前記第1特定条件成立後に前記第1状態に制御され再び前記第2状態に制御される場合は、該第2状態において、前記第1特定条件が成立した状態を引き継がず、

前記第2特定条件成立後に前記第1状態に制御され再び前記第2状態に制御される場合は、該第2状態において、前記第2特定条件が成立した状態を引き継がない(例えばステップ072AKS129で楽曲開放状況等をリセットする)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定条件の成立を引き継ぐ演出と特定条件の成立を引き継がない演出とを実行可能になり、遊技の興奮を向上させることができる。

【0302】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかに記載の遊技機において、特定演出(例えばリーチ、スーパーりーチ、アクティブ変化の先読み予告)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップS161、S171、S172の処理を実行する演出制御用CPU120)を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出の実行を予告することで前記有利状態に制御されることを示唆する前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出に注目させることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【0303】

(8) 上記(7)に記載の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、

前記第1示唆演出により前記特定演出のうち一の特定演出の実行を予告可能であり、前記第2示唆演出により前記一の特定演出の実行を予告可能であり、

前記第1示唆演出を実行する場合は、前記第2示唆演出を実行しないように制限する(例えば図10-5に示すように、ミニキャラA+F、ミニキャラB+G、ミニキャラC+H、ミニキャラD+Iといった同じ演出を示唆するミニキャラが同時に登場する示唆演出パターンが設けられていない)ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者を誤認させるような演出を防止でき、好適に示唆演出を実行できる。

【0304】

(特徴部の関連づけに係る説明)

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

【0305】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えら

10

20

30

40

50

れるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0306】

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

10

20

30

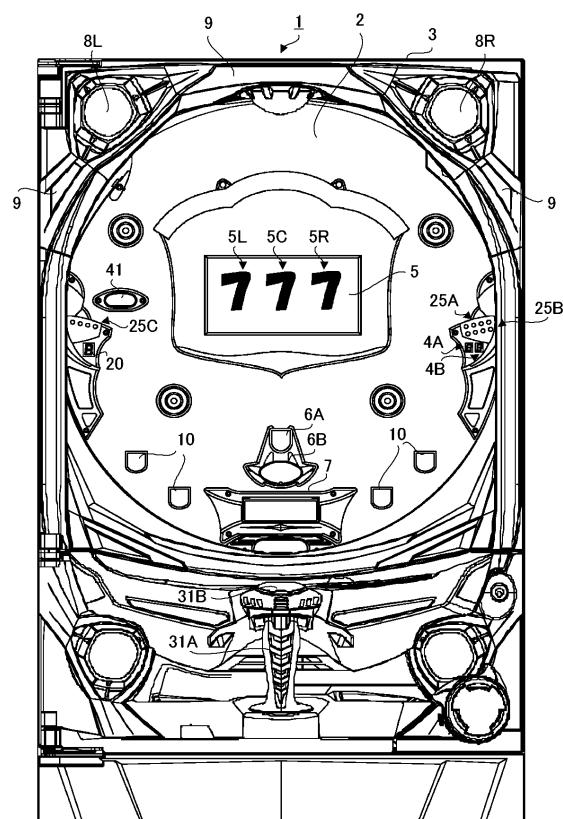
40

50

【図面】

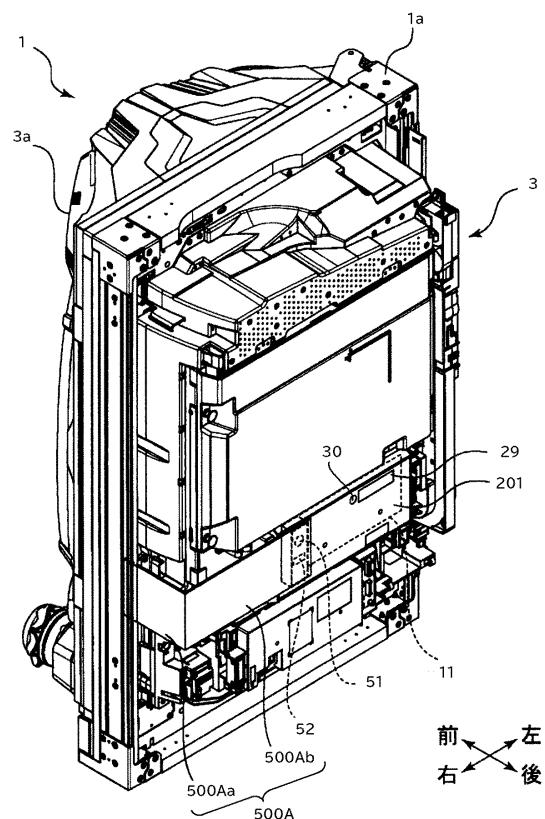
【図1】

【図1】



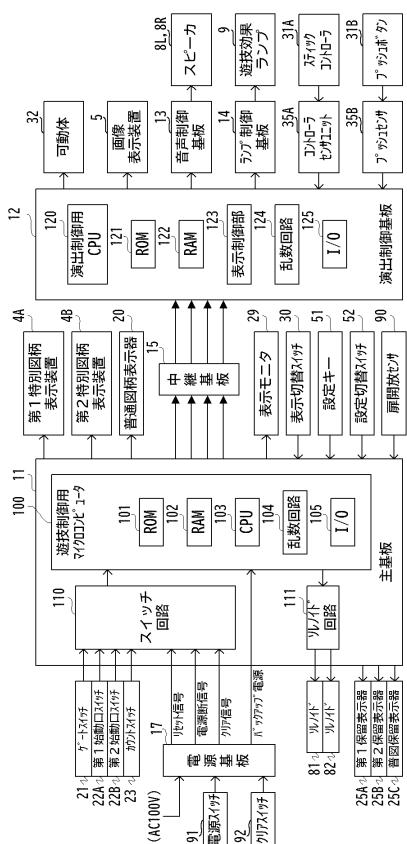
【図2】

【図2】



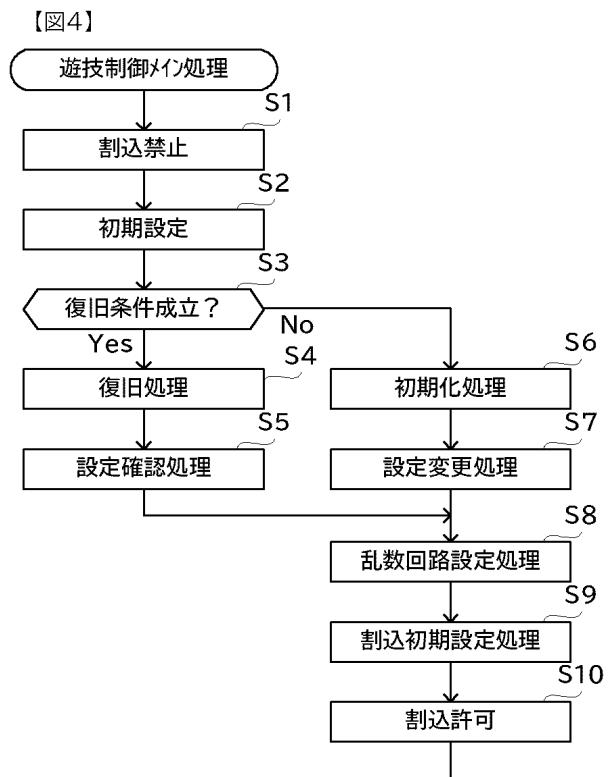
【図3】

【図3】



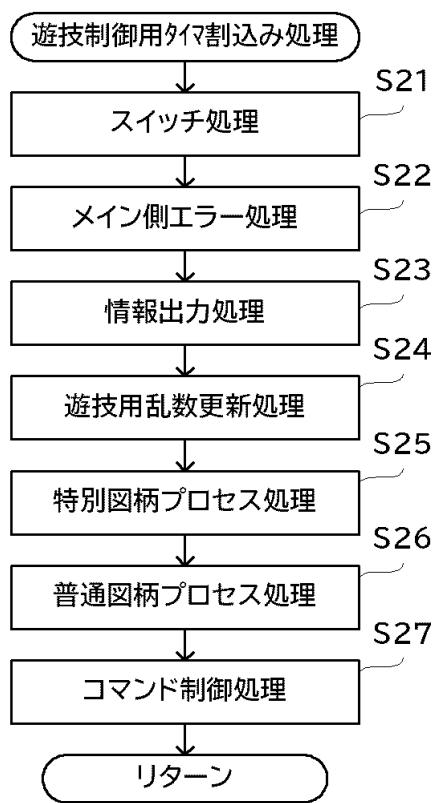
【図4】

【図4】

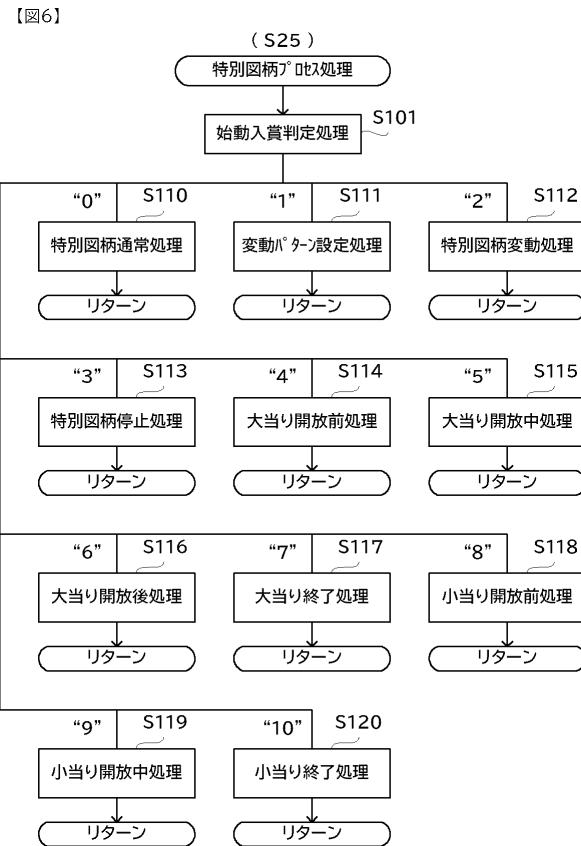


【図5】

【図5】



【図6】



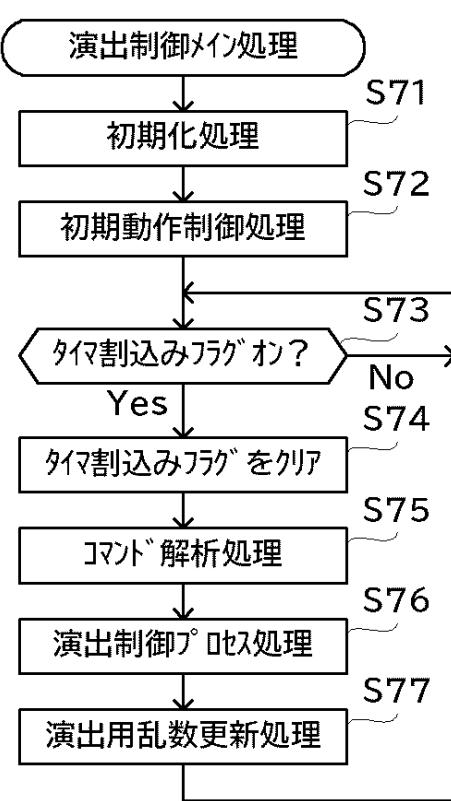
【図7】

【図7】

遊技状態		特別表示結果判定テーブル				
		MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)
通常状態 または持続状態	大当たり	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)
	小当たり	32767～34094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外
確変状態	大当たり	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1363 (確率:1/160)	1020～1329 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)
	小当たり	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外

【図8】

【図8】



10

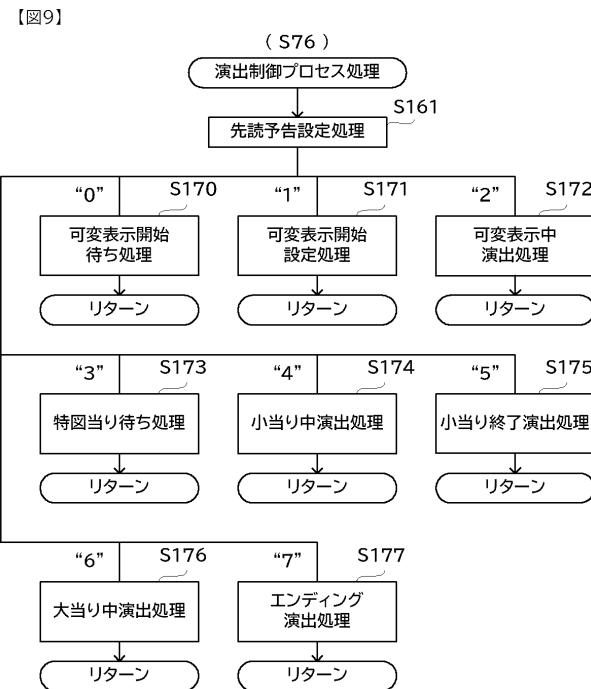
20

30

40

50

【図9】



【図10-1】

大当たり確率

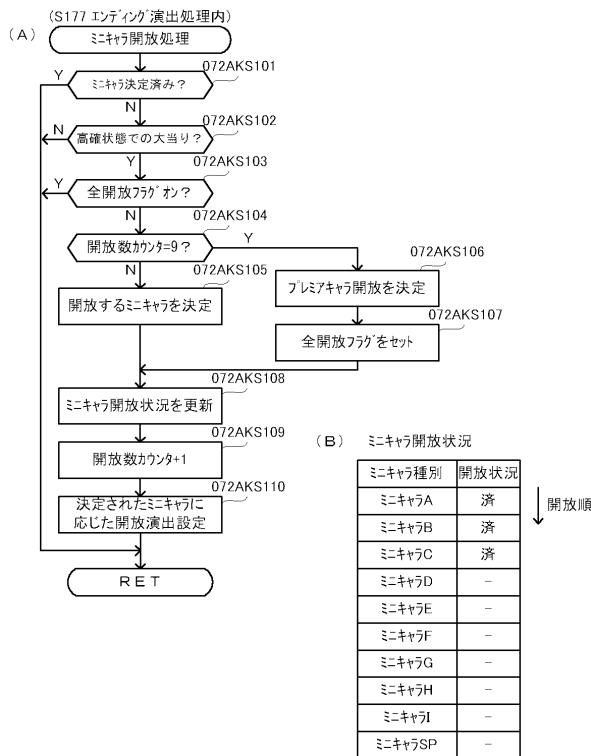
(A)	低確時	高確時
	1/319	1/70

072AKの大当たり種別

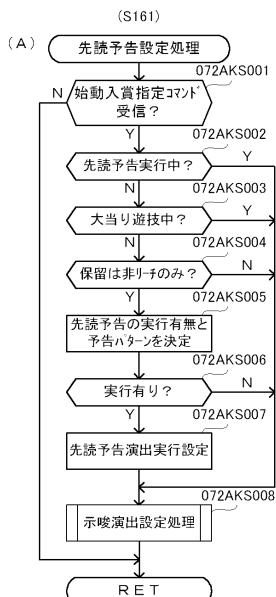
(B) 第1特図表示結果	時短回数	確変回数	割合
10R確変大当たり	150回	150回	50%
10R通常大当たり	100回	無し	50%

(C) 第2特図表示結果	時短回数	確変回数	割合
10R確変大当たり	150回	150回	100%

【図10-2】



【図10-3】



072AKS005における決定割合

変動パターン (表示結果)	先読み予告パターン			
	実行無し	アクトイブ 変化	先読み ゾーン	アクトイブ変化 +先読みゾーン
大当たり	5%	10%	15%	70%
SPリーチハズレ	20%	30%	40%	10%
その他のハズレ	95%	3%	2%	-

10

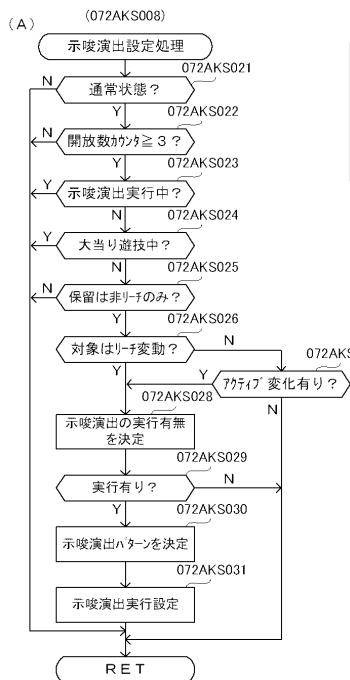
20

30

40

50

【図 10-4】



(B) 072AKS028における決定割合

開放数カウント	示唆演出実行有無	
	実行無し	実行有り
3~6	80%	20%
7~9	70%	30%
10	60%	40%

【図 10-5】

072AKS030にて決定される示唆演出パターン

(A)

表示結果	示唆演出パターン (登場するミニキャラ)	
	ミニキャラA	ミニキャラF
ノーマルリーチ大当り	30%	70%
ノーマルリーチハズレ	50%	50%

(B)

表示結果	示唆演出パターン			
	ミニキャラA	ミニキャラF	ミニキャラA+C	ミニキャラF+H
SPリーチA大当り	10%	20%	30%	40%
SPリーチAハズレ	40%	30%	20%	10%

(C)

表示結果	示唆演出パターン			
	ミニキャラA	ミニキャラF	ミニキャラA+D	ミニキャラF+I
SPリーチB大当り	10%	20%	30%	40%
SPリーチBハズレ	40%	30%	20%	10%

(D)

表示結果	示唆演出パターン			
	ミニキャラA	ミニキャラF	ミニキャラA+E	ミニキャラF+E
SPリーチC大当り	10%	20%	30%	40%
SPリーチCハズレ	40%	30%	20%	10%

(E)

表示結果	示唆演出パターン	
	プレミアリーチ	ミニキャラSP

(F)

表示結果	示唆演出パターン	
	ミニキャラB	ミニキャラG
大当り	30%	70%
ハズレ	50%	50%

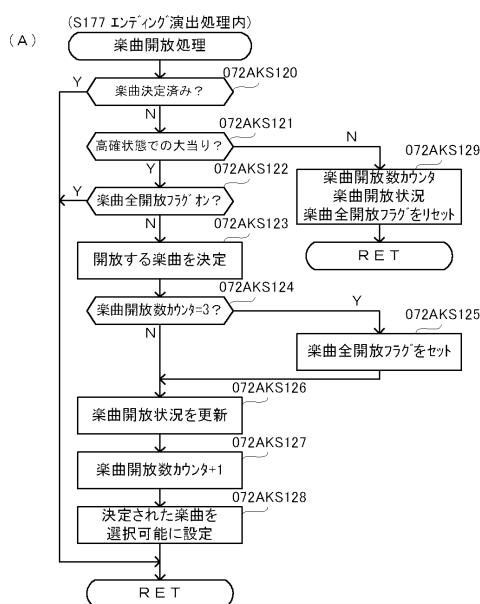
10

20

30

40

【図 10-6】



(B) 楽曲開放状況

楽曲種別	開放状況
楽曲A	済
楽曲B	-
楽曲C	-
楽曲D	-

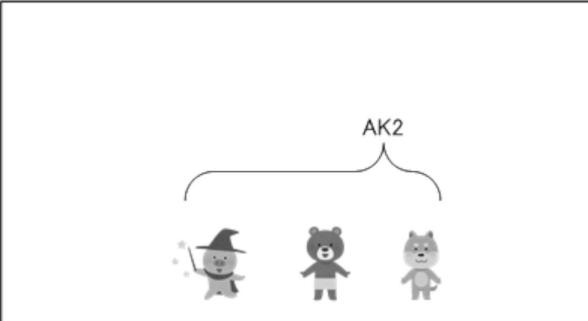
開放順

【図 10-7】

(A) スーパーリーチ用キャラクタ例

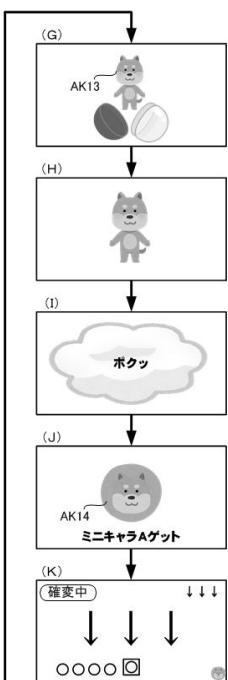
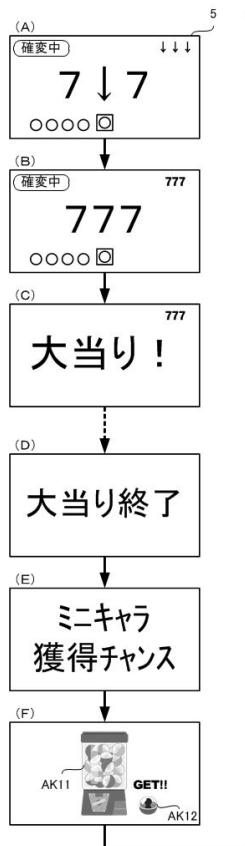


(B) ミニキャラ例

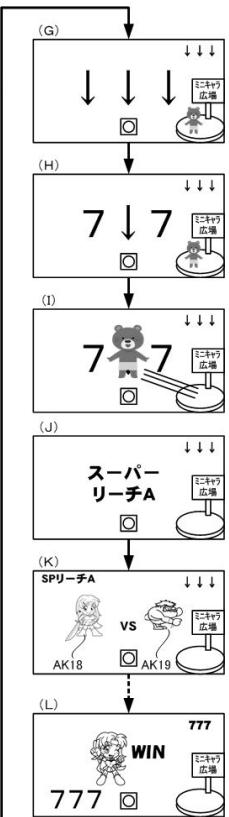
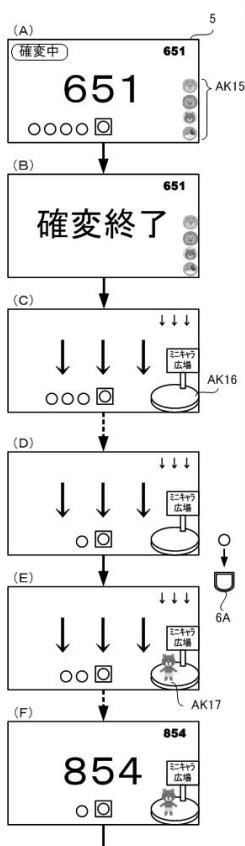


50

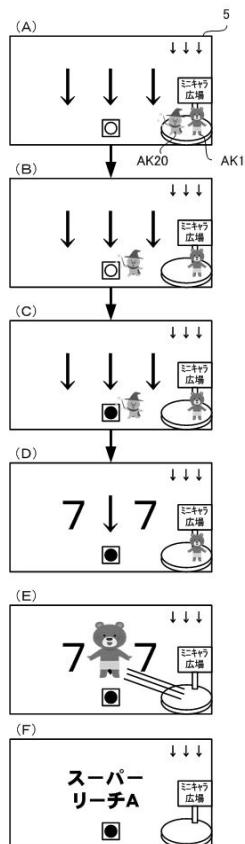
【図 10 - 8】



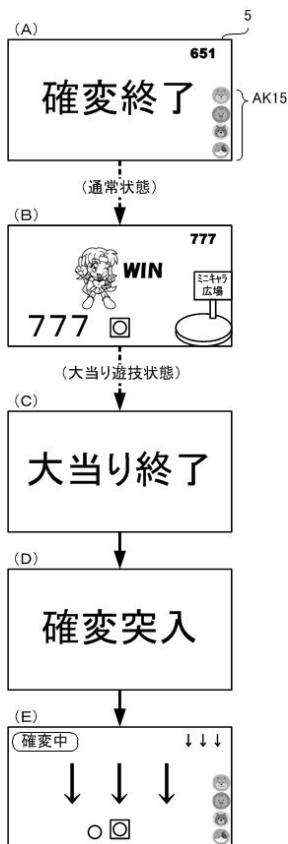
【図 10 - 9】



【図 10 - 10】



【図 10 - 11】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-080176 (JP, A)
 特開2012-105970 (JP, A)
 特開2003-305224 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02