

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7175833号  
(P7175833)

(45)発行日 令和4年11月21日(2022.11.21)

(24)登録日 令和4年11月11日(2022.11.11)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全60頁)

(21)出願番号	特願2019-77461(P2019-77461)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(22)出願日	平成31年4月16日(2019.4.16)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2020-174758(P2020-174758 A)	審査官	上田 正樹
(43)公開日	令和2年10月29日(2020.10.29)		
審査請求日	令和4年2月25日(2022.2.25)		

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、  
少なくとも前記有利状態に制御されることを示唆する有利態様と前記有利状態に制御されないことを示唆する不利態様とを含む複数種類の演出態様で所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、  
前記所定演出が前記不利態様にて実行された後に、前記所定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、  
前記特定演出の実行前に、該特定演出の実行を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、  
前記特定演出実行手段は、  
少なくとも第1 特定演出と該第1 特定演出よりも遊技者にとって有利度の高い第2 特定演出とを含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、  
前記有利状態に制御されることを示唆する有利特定態様と前記有利状態に制御されないことを示唆する不利特定態様とを含む複数種類の演出態様で前記第1 特定演出を実行可能であり、  
前記示唆演出実行手段は、  
少なくとも前記第1 特定演出の実行を示唆する第1 示唆演出と前記第2 特定演出の実行を示唆する第2 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、  
前記所定演出が前記不利態様で実行された後に前記第1 示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 示唆演出の実行後に前記第 1 特定演出が実行されない場合に、該第 1 示唆演出が実行された後に前記第 2 示唆演出を実行可能であり、  
前記第 1 示唆演出の実行後に前記第 1 特定演出が前記不利特定態様にて実行された場合、  
前記第 2 示唆演出を実行可能であり、  
前記第 2 示唆演出よりも短い演出期間で前記第 1 示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動

10

20

30

40

50

したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【 0 0 0 7 】

また、はずれ図柄を仮停止した後に発展する特定演出（例えば発展演出）を実行可能なものがあり、例えば複数種類の発展演出を実行可能なものがあった（例えば、特許文献 1 参照。）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

【 文献 】特開 2 0 1 8 - 2 9 7 1 3 号公報（図 3 8、段落 0 2 7 0 ~ 0 2 7 5）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

しかし、遊技の興趣を低下させてしまう虞があった。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、遊技の興趣の低下を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 1 】

（手段 A）本発明による遊技機は、

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、

少なくとも前記有利状態に制御されることを示唆する有利態様と前記有利状態に制御されないことを示唆する不利態様とを含む複数種類の演出態様で所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定演出が前記不利態様にて実行された後に、前記所定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出の実行前に、該特定演出の実行を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

少なくとも第 1 特定演出と該第 1 特定演出よりも遊技者にとって有利度の高い第 2 特定演出とを含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する有利特定態様と前記有利状態に制御されないことを示唆する不利特定態様とを含む複数種類の演出態様で前記第 1 特定演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、

少なくとも前記第 1 特定演出の実行を示唆する第 1 示唆演出と前記第 2 特定演出の実行を示唆する第 2 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、

前記所定演出が前記不利態様で実行された後に前記第 1 示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 示唆演出の実行後に前記第 1 特定演出が実行されない場合に、該第 1 示唆演出が実行された後に前記第 2 示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 示唆演出の実行後に前記第 1 特定演出が前記不利特定態様にて実行された場合、前記第 2 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 示唆演出よりも短い演出期間で前記第 1 示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする。

（手段 1）他の遊技機は、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であって、少なくとも有利状態に制御されることを示唆する有利態様（

10

20

30

40

50

例えば、大当り図柄を仮停止する態様）と有利状態に制御されないことを示唆する不利態様（例えば、はずれ図柄を仮停止する態様）とを含む複数種類の演出態様で所定演出（例えば、スーパーリーチ（スーパーリーチ A , B を含む））を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 017 IWS 214 およびステップ S172 を実行する部分）と、所定演出が不利態様にて実行された後に、所定演出よりも有利状態に制御される割合が高い特定演出（例えば、第 1 発展演出、第 2 発展演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 017 IWS 214 およびステップ S172 を実行する部分）と、特定演出の実行前に、該特定演出の実行を示唆する示唆演出（例えば、第 1 示唆演出、第 2 示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 017 IWS 214 およびステップ S172 を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第 1 特定演出（例えば、第 1 発展演出）と該第 1 特定演出よりも遊技者にとって有利度の高い第 2 特定演出（例えば、第 2 発展演出）とを含む複数種類の特定演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、少なくとも第 1 特定演出の実行を示唆する第 1 示唆演出（例えば、第 1 示唆演出）と第 2 特定演出の実行を示唆する第 2 示唆演出（例えば、第 2 示唆演出）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、所定演出が不利態様で実行された後に第 1 示唆演出を実行可能であり、第 1 示唆演出の実行後に第 1 特定演出が実行されない場合（例えば、第 1 示唆演出の失敗パターンが実行される場合）に、当該第 1 示唆演出が実行された後に第 2 示唆演出を実行可能である（例えば、Pt17, Pt18, Pt24 に対応する演出を実行可能である。図 8 - 3 参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技の興趣の低下を防止することができる。

10

20

#### 【0012】

（手段 2）手段 1 において、第 1 状態（例えば、低確率状態）と、該第 1 状態よりも有利状態に制御される確率が高い第 2 状態（例えば、高確率状態）とに制御可能であり、有利状態として、第 1 有利状態（例えば、通常大当り）と、該第 1 有利状態よりも終了後に第 2 状態に制御される割合が高い第 2 有利状態（例えば、確変大当り）とを有し、特定演出実行手段は、第 1 特定演出よりも、第 2 特定演出の方が、第 2 有利状態に制御される割合が高くなるように、特定演出を実行可能である（例えば、第 1 発展演出が行われた場合よりも第 2 発展演出が行われた場合の方が確変大当りに対する信頼度が高い。図 8 - 3 参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技の興趣の低下を防止することができる。

30

#### 【0013】

（手段 3）手段 1 または手段 2 において、示唆演出実行手段は、所定演出が不利態様で実行されてから所定期間（例えば、仮停止期間 Ta）経過後に第 1 示唆演出を実行可能であり、第 1 示唆演出の実行後に第 1 特定演出が実行されない場合（例えば、第 1 示唆演出の失敗パターンが実行される場合）に、当該第 1 示唆演出が終了してから所定期間よりも短い特定期間（例えば、仮停止期間 Tb（ $Tb < Ta$ ））経過後に第 2 示唆演出を実行可能である（図 8 - 9 参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣を高めることができる。

#### 【0014】

（手段 4）手段 1 または手段 2 において、示唆演出実行手段は、第 1 示唆演出の実行後に第 1 特定演出が実行されない場合（例えば、第 1 示唆演出の失敗パターンが実行される場合）に、当該第 1 示唆演出の終了に対応して第 2 示唆演出を開始する（図 8 - 2 参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣を高めることができる。

40

#### 【0015】

（手段 5）手段 1 から手段 4 のうちのいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、第 2 示唆演出よりも短い演出期間で第 1 示唆演出を実行する（例えば、第 1 示唆演出の実行期間  $T1 <$  第 2 示唆演出の実行期間  $T2$ 。図 8 - 2 参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者に演出が冗長であると感じさせることを防止することができる。

#### 【0016】

50

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、第1示唆演出の演出音よりも第2示唆演出の演出音の方が、遊技者が認識しやすい態様で出力される(図8-7(A)(1)および図8-7(B)(1)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者を第2示唆演出の開始に注目させることができる。

【0017】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、第1示唆演出よりも遊技者が認識しやすい態様(例えば、画像表示装置5に表示する演出画像の大きさが大きい態様)で第2示唆演出を実行可能であり(図8-7(A)および図8-7(B)参照)、特定演出実行手段は、第2示唆演出よりも遊技者が認識しやすい態様(例えば、画像表示装置5に表示する演出画像の大きさが大きい態様)で第1特定演出の実行を開始する(図8-7(B)および図8-8(A)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、第1特定演出に発展したことによる落胆を軽減することができる。

10

【0018】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、第1特定演出が実行された後に有利状態に制御されなかった場合に第2示唆演出を実行可能である(例えば、変形例2における演出制御用CPU120は、Pt19、Pt25の変動パターンに応じて演出を実行可能である。図8-10および図8-11参照)こととしてもよい。そ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。

【0019】

(手段9) 手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、所定演出実行手段は、所定演出として、第1所定演出(例えば、変形例3におけるスーパーリーチA)と該第1所定演出よりも有利状態に制御される割合が高い第2所定演出(例えば、変形例3におけるスーパーリーチB)とを実行可能であり、第1所定演出が実行された後に示唆演出が実行される場合の方が、第2所定演出が実行された後に示唆演出が実行される場合よりも、示唆演出の実行後に特定演出が実行される割合が高い(例えば、スーパーリーチAを経て成功パターンの第1示唆演出を実行する変動パターンであるPt36、Pt53の方が、スーパーリーチBを経て成功パターンの第1示唆演出を実行する変動パターンであるPt41、Pt56よりも、選択割合が高い。図8-13参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、第1所定演出が実行された場合の遊技興趣の低下を低減することができる。

20

【0020】

(手段10) 手段1から手段9のうちのいずれかにおいて、有利状態として、第1有利状態(例えば、通常大当り)と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度の高い第2有利状態(例えば、確変大当り)とを含み、所定演出実行手段は、所定演出として、第1所定演出(例えば、変形例4におけるスーパーリーチA)と該第1所定演出よりも第2有利状態に制御される割合が高い第2所定演出(例えば、変形例4におけるスーパーリーチB)とを含む複数種類の所定演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、所定演出実行手段により第2所定演出が実行された後には、第1示唆演出を実行することなく、第2示唆演出を実行する(例えば、変形例4における演出制御用CPU120は、Pt80、Pt81、Pt96の変動パターンに応じて演出を実行可能である。図8-14参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技興趣の低下を防止することができる。

30

40

【0021】

(手段11) 手段1から手段10のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されることを報知する報知演出(例えば、確定演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ017IWS206~S208およびステップS172を実行する部分。)を備え、示唆演出の実行タイミングよりも前のタイミングで報知演出が実行されることを制限する(例えば、演出制御用CPU120は、示唆演出を伴う変動である場合にはステップ017IWS206~S208を行わない)こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の演出効果が低下することを防止することができる。

【0022】

50

(手段 1 2) 手段 1 から手段 1 1 のうちのいずれかにおいて、複数の可変表示部 (例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R) において識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を実行可能な遊技機であって、可変表示に対応した特定表示 (例えば、保留表示) を特定表示部 (例えば、保留表示領域) に表示可能な特定表示手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 0 1 7 I W S 1 0 0 E を実行する部分) と、少なくとも第 1 表示態様 (例えば、通常態様) から該第 1 表示態様よりも有利状態に制御される割合が高い第 2 表示態様 (例えば、青色態様) に特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 0 1 7 I W S 4 8 0 4 を実行する部分) とを備え、特定表示手段は、複数の特定表示を表示可能であるとともに、当該複数の特定表示を、それぞれ対応した特定表示部に表示することが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は 4 個を上限として、1 個目の保留表示を第 1 保留表示領域に、2 個目の保留表示を第 2 保留表示領域に、3 個目の保留表示を第 3 保留表示領域に、4 個目の保留表示を第 4 保留表示領域に、表示可能である。図 8 - 2 1 参照。)、変化演出実行手段は、複数の可変表示部において可変表示される識別情報が、当該複数の可変表示部にそれぞれ対応した特定表示部に表示された特定表示に作用したことにともづいて、特定表示を第 1 表示態様から第 2 表示態様に変化させることが可能である (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、作用演出を行うとともに保留表示の表示態様を通常態様から青色態様に変化可能である) こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

【図面の簡単な説明】

20

【0 0 2 3】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 8 - 2】Pt 1 8, Pt 2 4 における演出内容を示すタイムチャートである。

30

【図 8 - 3】ROM に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 4】演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 5】確定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 6】本実施例における画像表示装置の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 7】本実施例における画像表示装置の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 8】本実施例における画像表示装置の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 9】変形例 1 における Pt 1 8, Pt 2 4 における演出内容を示すタイムチャートである。

【図 8 - 1 0】変形例 2 におけるあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

40

【図 8 - 1 1】変形例 2 における Pt 1 9, Pt 2 5 における演出内容を示すタイムチャートである。

【図 8 - 1 2】変形例 3 におけるあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 8 - 1 3】変形例 3 における ROM に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 1 4】変形例 4 におけるあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 8 - 1 5】変形例 4 における ROM に記憶されている変動パターン判定テーブルを示

50

す説明図である。

【図 8 - 1 6】第 2 の実施の形態における、先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1 7】第 2 の実施の形態における、先読み演出実行抽選テーブルと、最終態様決定抽選テーブルと、変化タイミング決定抽選テーブルとを示す説明図である。

【図 8 - 1 8】第 2 の実施の形態における、演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 1 9】第 2 の実施の形態における、先読み用停止図柄決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 2 0】第 2 の実施の形態における、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

10

【図 8 - 2 1】第 2 の実施の形態における、画像表示装置の表示例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

(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。

【0025】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

20

【0026】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

30

【0027】

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

40

【0028】

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

【0029】

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

50

構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 3 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 8 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって

10

20

30

40

50



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 3 9 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 4 0 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 4 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 8 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

10

20

30

40

50

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A (図 2 参照) により検出される。

【 0 0 5 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B (図 2 参照) により検出される。

【 0 0 5 2 】

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 5 3 】

( 遊技の進行の概略 )

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定

【 0 0 5 4 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄 (普図当り図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄 (普図ハズレ図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる (第 2 始動入賞口が開放状態になる)。

【 0 0 5 5 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 6 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 7 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入 (入賞) した場合 (始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) までその実行が保留される。

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 6 0 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で

10

20

30

40

50

開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29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。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。大当たり遊技状態では、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。

【0061】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

10

【0062】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当たり遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

【0063】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

20

【0064】

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。

【0065】

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「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

30

【0066】

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。

【0067】

40

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。

【0068】

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「普図当たり」となる確率及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

50

ある。

【 0 0 6 9 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 0 0 7 0 】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 7 1 】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【 0 0 7 2 】

（演出の進行など）

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

【 0 0 7 3 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

10

20

30

40

50

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

【0078】

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

10

【0079】

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

20

【0080】

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

30

【0081】

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。

【0082】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

40

【0083】

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

50

## 【 0 0 8 4 】

## ( 基板構成 )

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

## 【 0 0 8 5 】

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。

10

## 【 0 0 8 6 】

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

## 【 0 0 8 7 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

## 【 0 0 8 8 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

## 【 0 0 8 9 】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 0 9 0 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

40

## 【 0 0 9 1 】

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

## 【 0 0 9 2 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、

50

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

【 0 0 9 3 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

10

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

20

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

30

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

40

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）

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。

#### 【0103】

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。

#### 【0104】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

#### 【0105】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

#### 【0106】

（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3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

#### 【0107】

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

#### 【0108】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

#### 【0109】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

#### 【0110】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102

10

20

30

40

50



にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4 ; N o ）、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 1 6 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となつ

10

20

30

40

50

た回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

【0117】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

【0118】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0119】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、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。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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。

【0123】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 1 2 4 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

#### 【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

#### 【 0 1 2 6 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

#### 【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

#### 【 0 1 2 8 】

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

#### 【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間

10

20

30

40

50

や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

20

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

30

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

40

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

【 0 1 3 6 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフロ

50

ーチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

【0137】

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 CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3；No）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0138】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 120 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 122 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 CPU 120 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

【0139】

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；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ 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 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを RAM 122 の所定領域に格納したり、RAM 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

30

【0140】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

【0141】

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 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処

50

理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始す

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 1 4 8 】

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

10

#### 【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

20

#### 【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

#### 【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

#### 【 0 1 5 2 】

( 基本説明の変形例 )

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

40

#### 【 0 1 5 3 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

#### 【 0 1 5 4 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄 ( 例えば、「 - 」を示す記号 ) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい ( 表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい ) 。

50

## 【 0 1 5 5 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、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。

## 【 0 1 5 6 】

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

10

## 【 0 1 5 7 】

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

20

## 【 0 1 5 8 】

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「1 0 0 %」の割合又は「1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

## 【 0 1 5 9 】

（特徴部 0 1 7 I W に関する説明）

次に、特徴部 0 1 7 I W について説明する。

30

## 【 0 1 6 0 】

（第 1 の実施の形態）

特徴部 0 1 7 I W が備えるパチンコ遊技機 1 においては、図 8 - 1 に示す変動パターンが設けられている。

## 【 0 1 6 1 】

図 8 - 1 は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図 8 - 1 に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 1 1 および P t 1 2 の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 1 3 ~ P t 1 8 の変動パターンが用意されている。

40

## 【 0 1 6 2 】

また、図 8 - 1 に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、P t 2 1 ~ P t 2 4 の変動パターンが用意されている。

## 【 0 1 6 3 】

また、本実施例では、変動パターンに対応して実行される演出として、リーチ演出（ノーマルリーチ、スーパーリーチを経て実行されるスーパーリーチ）、発展演出（第 1 発展演出、第 2 発展演出）および該発展演出に発展することを示唆する示唆演出（第 1 発展演出に発展することを示唆する第 1 示唆演出、第 2 発展演出に発展することを示唆する第 2

50



示唆演出)が設けられている。第1示唆演出が行われて該第1示唆演出の演出結果が成功( )である場合には第1発展演出が行われるが、第1示唆演出の演出結果が失敗(×)である場合には第1発展演出は行われなくなっている。第2示唆演出が行われて該第2示唆演出の演出結果が成功( )である場合には第2発展演出が行われるが、第2示唆演出の演出結果が失敗(×)である場合には第2発展演出は行われなくなっている。

#### 【0164】

例えば、Pt11, Pt12は通常変動を行ってからいずれのリーチ演出も行わずに変動を終了する変動パターンである。なお、非リーチはすれに対応する変動パターンとして、通常時はPt11が選択されるが、特定条件が成立している状態ではPt11よりも変動時間が短い短縮変動としてのPt12が選択されるものである。特定条件とは、例えば、保留記憶数が所定数以上であること、高ベース状態であることなどである。

10

#### 【0165】

例えば、Pt13, Pt21は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行う変動パターンである。

#### 【0166】

Pt14, Pt22は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチに発展して大当り図柄(Pt22)またははずれ図柄(Pt14)を仮停止した後に停止表示する変動パターンである。

#### 【0167】

Pt15は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチに発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)である変動パターンである。

20

#### 【0168】

Pt16, Pt23は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチに発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が成功( )であり第1発展演出が行われる変動パターンである。

#### 【0169】

Pt17は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチに発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)であり、更に第2示唆演出を行い該第2示唆演出の演出結果が失敗(×)である変動パターンである。

30

#### 【0170】

Pt18, Pt24は、図8-2に示すように、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチに発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)であり、更に第2示唆演出を行い該第2示唆演出の演出結果が成功( )であり第2発展演出が行われる変動パターンである。このとき、第1示唆演出の実行期間T1よりも第2示唆演出の実行期間T2の方が長くなるよう構成されている。また、第1示唆演出が終了した場合、該第1示唆演出の終了タイミングから第2示唆演出が開始されるよう構成されている。

40

#### 【0171】

図8-3は、ROM101に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

#### 【0172】

図8-3(A), (B)は、ROM101に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0173】

50

例えば、図 8 - 3 ( A ) に示すように、短縮変動を選択可能とする条件が成立していない場合、P t 1 1 が 7 0 % の割合で、P t 1 3 が 1 0 % の割合で、P t 1 4 が 6 % の割合で選択され、P t 1 5 が 5 % の割合で選択され、P t 1 6 が 4 % の割合で選択され、P t 1 7 が 3 % の割合で選択され、P t 1 8 が 2 % の割合で選択されるようになっている。

【 0 1 7 4 】

また例えば、図 8 - 3 ( B ) に示すように、短縮変動を選択可能とする条件が成立している場合、P t 1 2 が 7 0 % の割合で、P t 1 3 が 1 0 % の割合で、P t 1 4 が 6 % の割合で選択され、P t 1 5 が 5 % の割合で選択され、P t 1 6 が 4 % の割合で選択され、P t 1 7 が 3 % の割合で選択され、P t 1 8 が 2 % の割合で選択されるようになっている。

【 0 1 7 5 】

図 8 - 3 ( C ) , ( D ) は、ROM 1 0 1 に記憶されている大当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「大当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別などに応じて、変動パターン判定用の乱数 ( ランダム 3 ) にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、大当り種別としては、大当り遊技状態終了後に確変状態 ( 高確率状態 ) に移行する確変大当りと、大当り遊技状態終了後に確変状態に移行せずに時短状態 ( 低確率状態 ) へ移行する通常大当りとが設けられている。すなわち、確変大当りの方が通常大当りよりも有利な大当り種別である。高確率状態は、低確率状態よりも大当りの当選確率が高い遊技状態である。

【 0 1 7 6 】

例えば、図 8 - 3 ( C ) に示すように、大当り種別が通常大当りである場合、P t 2 1 が 2 0 % の割合で、P t 2 2 が 3 0 % の割合で、P t 2 3 が 5 0 % の割合で選択され、P t 2 4 は選択されないようになっている。

【 0 1 7 7 】

また例えば、図 8 - 3 ( D ) に示すように、大当り種別が確変大当りである場合、P t 2 1 が 1 0 % の割合で、P t 2 2 が 2 0 % の割合で、P t 2 3 が 3 0 % の割合、P t 2 4 が 4 0 % の割合で選択されるようになっている。

【 0 1 7 8 】

このように、各演出の実行時に大当りとなることに対する信頼度は、ノーマルリーチ < スーパーリーチ < 第 1 発展演出 < 第 2 発展演出となっている。

【 0 1 7 9 】

またこのように、第 1 発展演出が行われた場合よりも第 2 発展演出が行われた場合の方が有利な大当りである確変大当りとなる割合が高い。つまり、第 1 発展演出よりも第 2 発展演出の方が有利な演出となっている。

【 0 1 8 0 】

C P U 1 0 3 は、始動入賞時に乱数を取得して格納しておき、変動開始時に可変表示結果、該乱数および図 8 - 3 に示した変動パターン判定テーブルを用いていずれかの変動パターンを選択し、選択した変動パターンを特定可能な変動パターンコマンドを演出制御基板 1 2 に送信する。変動パターンコマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド解析処理 ( ステップ S 7 5 ) において変動パターンコマンド格納領域に格納するようになっている。

【 0 1 8 1 】

また、C P U 1 0 3 は、変動開始時に可変表示結果 ( 大当り、はずれ、大当りである場合には大当り種別 ) を抽選により決定し、決定結果を特定可能な表示結果指定コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する。表示結果指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド解析処理 ( ステップ S 7 5 ) において表示結果指定コマンド格納領域に格納するようになっている。

【 0 1 8 2 】

図 8 - 4 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 ( ステップ S 1 7 1 ) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制

10

20

30

40

50

御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ017IWS201)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ017IWS201で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ017IWS202)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ017IWS202の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ017IWS202において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ017IWS202において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

#### 【0183】

例えば、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合)、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合)、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

20

#### 【0184】

また、「はずれ」の場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合)、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、画像表示装置5に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

#### 【0185】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

30

#### 【0186】

なお、飾り図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄(左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ)を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄(この実施の形態では、奇数図柄)を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄(この実施の形態では、偶数図柄)を非確変図柄ともいう。

#### 【0187】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に画像表示装置5において予告演出(例えば、ステップアップ予告演出や、キャラクタ予告演出、群予告演出、ボタン予告演出。)を実行するか否かを決定する予告演出設定処理を実行する(ステップ017IWS203)。

40

#### 【0188】

そして、演出制御用CPU120は、大当たり変動であるか否かを判定し(ステップ017IWS204)、大当たり変動でない場合にはステップ017IWS214へ移行する。大当たり変動である場合、示唆演出を伴う変動(変動パターンがPt23, Pt24のいずれか)であるか否かを判定し(ステップ017IWS205)、示唆演出を伴う変動ではない場合、確定演出の実行の有無を決定するための確定演出実行抽選を行う(ステップ0

50

17 IWS 206)。確定演出とは、大当たりとなることを確定的に報知する演出であり、ノーマルリーチ中に実行される演出である。ステップ017 IWS 206では、具体的に、図8-5に示す確定演出実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、確定演出の実行の有無を決定する。

【0189】

図8-5は、確定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-5に示す確定演出実行抽選テーブルでは、確定演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。例えば、10%の割合で確定演出を実行することが決定され、90%の割合で確定演出を実行しないことが決定される。

【0190】

そして、演出制御用CPU120は、確定演出を実行することが決定された場合、確定演出の実行を設定し(ステップ017 IWS 208)、ステップ017 IWS 214へ移行する。

【0191】

このように、示唆演出を伴う変動においては確定演出を行わないこととしている。これにより、示唆演出よりも早いタイミングで確定演出が行われることによる示唆演出の演出効果の低減を防止することができる。

【0192】

ステップ017 IWS 214では、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ017 IWS 214)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ017 IWS 215)。

【0193】

プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0194】

なお、演出制御用CPU120は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップ017 IWS 214において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0195】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0196】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ017 IWS 216)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0197】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0198】

10

20

30

40

50

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ017 IWS217）。

【0199】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ017 IWS218）。

【0200】

次に、本実施例における画像表示装置5の表示例について説明する。図8-6～図8-8は、本実施例における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。

【0201】

例えば、リーチを伴う変動パターン（Pt13～Pt18，Pt21～Pt24）である場合には、図8-6に示すように、（1）飾り図柄および小図柄の変動が開始され、（2）飾り図柄の左右図柄が同じ図柄（図示する例では「7」）で仮停止することによりリーチ状態が発生し、（3）飾り図柄の中図柄が左右図柄と異なる図柄（図示する例では「6」）で仮停止する。この後、変動パターンがPt13であればそのまま飾り図柄がはずれ図柄のまま停止表示されるとともに、小図柄もはずれ図柄が停止表示されて変動が終了する。変動パターンがPt14～Pt18，Pt21～Pt24であれば第1示唆演出が実行される。

10

【0202】

第1示唆演出を伴う変動では、図8-7（A）に示すように、（1）飾り図柄がはずれ図柄で仮停止している状態でキャラクタ画像の半身が表示され、（2）変動パターンがPt16，Pt23であればキャラクタ画像の全身が表示される成功パターンにて第1示唆演出が行われ、第1発展演出に発展する。また、（3）変動パターンがPt15，Pt17，Pt18，Pt24であれば全身が表示されることなくキャラクタ画像が消去される失敗パターンにて第1示唆演出が行われ、変動パターンがPt15であればそのまま飾り図柄がはずれ図柄にて停止表示されるとともに、小図柄もはずれ図柄が停止表示されて変動が終了する。変動パターンがPt17，Pt18，Pt24であれば第2示唆演出が実行される。

20

【0203】

第2示唆演出を伴う変動では、図8-7（B）に示すように、（1）飾り図柄がはずれ図柄で仮停止している状態で扉画像が表示され、（2）変動パターンがPt18，Pt24であれば扉画像が開放表示される成功パターンにて第2示唆演出が行われ、第2発展演出に発展する。また、（3）変動パターンがPt17であれば開放表示されることなく扉画像が消去される失敗パターンにて第2示唆演出が行われ、そのまま飾り図柄がはずれ図柄にて停止表示されるとともに、小図柄もはずれ図柄が停止表示されて変動が終了する。

30

【0204】

また、第1示唆演出と第2示唆演出とを比較すると、各示唆演出の実行開始時にスピーカ8L、8Rから出力される音声の音量が異なっている。具体的に、第1示唆演出の実行開始時にスピーカ8L、8Rから出力される音声の音量よりも、第2示唆演出の実行開始時にスピーカ8L、8Rから出力される音声の音量の方が大きくなるよう構成されている（図8-7（A）（1）および図8-7（B）（1）参照）。

40

【0205】

また、第1示唆演出と第2示唆演出とを比較すると、各示唆演出において画像表示装置5に表示される演出画像の大きさが異なっている。具体的に、第1示唆演出における演出画像は図8-7（A）に示すキャラクタ画像である一方、第2示唆演出における演出画像は図8-7（B）に示す扉画像であり、第2示唆演出における演出画像の方が第1示唆演出における演出画像よりも大きくなるよう構成されている。

【0206】

第1発展演出を伴う変動では、図8-8（A）に示すように、（1）第1示唆演出で表示されたキャラクタ画像と「アイテムをキャッチだ！」といった文字情報が表示され、（2）変動パターンがPt23であればキャラクタ画像がアイテムとして飛来してきた星を

50

キャッチする表示が行われ、大当り図柄が停止表示される。また、(3)変動パターンが Pt 16 であればキャラクタ画像がアイテムとして飛来してきた星をキャッチできない表示が行われ、はずれ図柄が停止表示される。なお、第1発展演出の実行中は、図8-8(A)に示すように、飾り図柄は表示されない一方で小図柄は変動表示される。

【0207】

第2発展演出を伴う変動では、図8-8(B)に示すように、(1)味方キャラクタ画像と敵キャラクタ画像と「ボス戦」といった文字情報が表示され、(2)変動パターンが Pt 24 であれば味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する表示が行われ、大当り図柄が停止表示される。また、(3)変動パターンが Pt 18 であれば味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する表示が行われ、はずれ図柄が停止表示される。なお、第2発展演出の実行中は、図8-8(B)に示すように、飾り図柄は表示されない一方で小図柄は変動表示される。

10

【0208】

また、第2示唆演出と第1発展演出とを比較すると、画像表示装置5に表示される演出画像の大きさが異なっている。具体的に、第2示唆演出における演出画像は図8-7(B)に示す扉画像である一方、第1発展演出における演出画像は図8-8(A)に示す全画面画像であり、第2示唆演出における演出画像よりも第1発展演出における演出画像の方が大きくなるよう構成されている。

【0209】

以上に説明したように、この特徴部017IWによれば、遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、少なくとも有利状態に制御されることを示唆する有利態様(本例では、大当り図柄を仮停止する態様)と有利状態に制御されないことを示唆する不利態様(本例では、はずれ図柄を仮停止する態様)とを含む複数種類の演出態様で所定演出(本例では、スーパーリーチ(スーパーリーチA,Bを含む))を実行可能な所定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017IWS214およびステップS172を実行する部分)と、所定演出が不利態様にて実行された後に、所定演出よりも有利状態に制御される割合が高い特定演出(本例では、第1発展演出、第2発展演出)を実行可能な特定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017IWS214およびステップS172を実行する部分)と、特定演出の実行前に、該特定演出の実行を示唆する示唆演出(本例では、第1示唆演出、第2示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017IWS214およびステップS172を実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出(本例では、第1発展演出)と該第1特定演出とは異なる第2特定演出(本例では、第2発展演出)とを含む複数種類の特定演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、少なくとも第1特定演出の実行を示唆する第1示唆演出(本例では、第1示唆演出)と第2特定演出の実行を示唆する第2示唆演出(本例では、第2示唆演出)とを含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、所定演出が不利態様で実行された後に第1示唆演出を実行可能であり、第1示唆演出の実行後に第1特定演出が実行されない場合(本例では、第1示唆演出の失敗パターンが実行される場合)に、当該第1示唆演出の終了に対応して第2示唆演出を開始する(図8-2参照)こととした。これにより、興趣を高めることができる。また、遊技者の期待感を過度に高めることを防止することができる。

20

30

40

【0210】

また、以上に説明したように、この特徴部017IWによれば、遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、少なくとも有利状態に制御されることを示唆する有利態様(本例では、大当り図柄を仮停止する態様)と有利状態に制御されないことを示唆する不利態様(本例では、はずれ図柄を仮停止する態様)とを含む複数種類の演出態様で所定演出(本例では、スーパーリーチ(スーパーリーチA,Bを含む))を実行可能な所定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017IWS214およびステップS172を実行する部分)と、所定演

50

出が不利態様にて実行された後に、所定演出よりも有利状態に制御される割合が高い特定演出（本例では、第1発展演出、第2発展演出）を実行可能な特定演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017 IWS214およびステップS172を実行する部分）と、特定演出の実行前に、該特定演出の実行を示唆する示唆演出（本例では、第1示唆演出、第2示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017 IWS214およびステップS172を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出（本例では、第1発展演出）と該第1特定演出よりも遊技者にとって有利度の高い第2特定演出（本例では、第2発展演出）とを含む複数種類の特定演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、少なくとも第1特定演出の実行を示唆する第1示唆演出（本例では、第1示唆演出）と第2特定演出の実行を示唆する第2示唆演出（本例では、第2示唆演出）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、所定演出が不利態様で実行された後に第1示唆演出を実行可能であり、第1示唆演出の実行後に第1特定演出が実行されない場合（本例では、第1示唆演出の失敗パターンが実行される場合）に、当該第1示唆演出が実行された後に第2示唆演出を実行可能である（本例では、Pt17, Pt18, Pt24に対応する演出を実行可能である。図8-3参照）こととした。これにより、遊技の興趣の低下を防止することができる。

10

#### 【0211】

また、特徴部017 IWでは、第1状態（本例では、低確率状態）と、該第1状態よりも有利状態に制御される確率が高い第2状態（本例では、高確率状態）とに制御可能であり、有利状態として、第1有利状態（本例では、通常大当り）と、該第1有利状態よりも終了後に第2状態に制御される割合が高い第2有利状態（本例では、確変大当り）とを有し、特定演出実行手段は、第1特定演出よりも、第2特定演出の方が、第2有利状態に制御される割合が高くなるように、特定演出を実行可能である（本例では、第1発展演出が行われた場合よりも第2発展演出が行われた場合の方が確変大当りに対する信頼度が高い。図8-3参照）こととした。これにより、第1示唆演出から第1特定演出へ発展しなかったことを意識させにくくすることができ、遊技の興趣の低下を防止することができる。

20

#### 【0212】

また、特徴部017 IWでは、特定演出実行手段は、第1特定演出（本例では、第1発展演出）と該第1特定演出よりも遊技者にとって有利度の高い第2特定演出（本例では、第2発展演出）とを実行可能である（図8-3参照）こととした。これにより、興趣の低下を軽減することができる。

30

#### 【0213】

また、特徴部017 IWでは、示唆演出実行手段は、第2示唆演出よりも短い演出期間で第1示唆演出を実行する（本例では、第1示唆演出の実行期間T1<第2示唆演出の実行期間T2。図8-2参照）こととした。これにより、遊技者に演出が冗長であると感じさせることを防止することができる。

#### 【0214】

また、特徴部017 IWでは、第1示唆演出の演出音よりも第2示唆演出の演出音の方が、遊技者が認識しやすい態様で出力される（図8-7(A)(1)および図8-7(B)(1)参照）こととした。これにより、遊技者を第2示唆演出の開始に注目させることができる。

40

#### 【0215】

なお、音声出力における「遊技者が認識しやすい態様」とは、音量が大きいものに限られるものではなく、例えば、遊技者が認識しやすい音域の音声を出力することとしてもよい。また、第1示唆演出の演出音や第2示唆演出の演出音とは異なる他の演出音の出力態様を変化させることにより、遊技者の認識のしやすさが異なるものとしてもよい。例えば、第1示唆演出の実行時には他の演出音の音量を小さくしない一方で、第2示唆演出の実行時には他の演出音の音量を小さくすることにより、相対的に第1示唆演出の演出音よりも第2示唆演出の演出音の方が認識しやすい態様となることとしてもよい。

50

## 【 0 2 1 6 】

また、特徴部 0 1 7 I Wでは、示唆演出実行手段は、第 1 示唆演出よりも遊技者が認識しやすい態様（本例では、画像表示装置 5 に表示する演出画像の大きさが大きい態様）で第 2 示唆演出を実行可能であり（図 8 - 7（A）および図 8 - 7（B）参照）、特定演出実行手段は、第 2 示唆演出よりも遊技者が認識しやすい態様（本例では、画像表示装置 5 に表示する演出画像の大きさが大きい態様）で第 1 特定演出の実行を開始する（図 8 - 7（B）および図 8 - 8（A）参照）こととした。これにより、第 1 特定演出に発展したことによる落胆を軽減することができる。

## 【 0 2 1 7 】

なお、「遊技者が認識しやすい態様」とは、画像表示装置 5 に表示する演出画像の大きさが大きい態様に限るものではなく、例えば、表示する演出画像の表示優先度が高い態様や、表示する演出画像の明度が高い態様などであってもよい。具体的に、第 2 示唆演出の演出画像を表示するレイヤーは第 1 示唆演出の演出画像を表示するレイヤーよりも表示優先度が高く、第 1 特定演出の演出画像を表示するレイヤーは第 2 示唆演出の演出画像を表示するレイヤーよりも表示優先度が高いこととしてもよい。また、第 2 示唆演出の演出画像の明度は第 1 示唆演出の演出画像の明度よりも高く、第 1 特定演出の演出画像の明度は第 2 示唆演出の演出画像の明度よりも高いこととしてもよい。また、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出の実行期間の一部が重複する場合には、第 2 示唆演出の実行を開始する際に第 1 示唆演出の演出画像や他の演出画像にマスキング処理を行うことにより第 2 示唆演出を認識しやすい演出としてもよい。

## 【 0 2 1 8 】

また、特徴部 0 1 7 I Wでは、有利状態に制御されることを報知する報知演出（本例では、確定演出）を実行可能な報知演出実行手段（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 0 1 7 I W S 2 0 6 ~ S 2 0 8 およびステップ S 1 7 2 を実行する部分。）を備え、示唆演出の実行タイミングよりも前のタイミングで報知演出が実行されることを制限する（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、示唆演出を伴う変動である場合にはステップ 0 1 7 I W S 2 0 6 ~ S 2 0 8 を行わない）こととした。これにより、示唆演出よりも早いタイミングで有利状態に制御されることが報知されて示唆演出の演出効果が低下することを防止することができる。

## 【 0 2 1 9 】

また、示唆演出および特定演出については必ずスーパーリーチを経てから実行されるものとして説明したが、これに限るものではなく、例えば通常変動の後にノーマルリーチを行い、その後にスーパーリーチを行うことなく示唆演出や特定演出を実行可能であることとしてもよい。また例えば通常変動の後に、ノーマルリーチおよびスーパーリーチを行うことなく示唆演出や特定演出を実行可能であることとしてもよい。

## 【 0 2 2 0 】

また、一般的な遊技機には複数の演出が設けられているが、該複数の演出のうち特定の演出を行った後に飾り図柄を仮停止した場合には、該仮停止後の示唆演出および特定演出の実行を制限する構成としてもよい。例えば、特定の機種において遊技者による注目度の高い注目演出が設けられている場合、該注目演出以外の演出が行われて飾り図柄がはずれ図柄で仮停止した後には示唆演出や特定演出を実行可能とする一方で、注目演出が行われて飾り図柄のはずれ図柄で仮停止した後には示唆演出や特定演出の実行をせずに、そのままはずれ図柄が停止表示する構成とすることにより、注目演出の特別感を担保することができる。

## 【 0 2 2 1 】

なお、第 1 示唆演出の実行後に第 1 特定演出が実行されない場合に、当該第 1 示唆演出が終了する前のタイミングから第 2 示唆演出を実行可能であること、すなわち、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とが時間的に重複するように実行可能であることとしてもよい。第 2 示唆演出の実行を開始するタイミングとしては、例えば、第 1 示唆演出の演出結果が表示される前のタイミングであってもよいし、第 1 示唆演出の演出結果が表示されてから該第

10

20

30

40

50



1 示唆演出が終了する前のタイミングであってもよい。

【0222】

また、所定演出が不利態様で実行されてから所定期間経過後に第1示唆演出を実行可能であり、第1示唆演出の実行後に第1特定演出が実行されない場合に、当該第1示唆演出が終了してから所定期間よりも短い特定期間経過後に第2示唆演出を実行可能であることとしてもよい。具体的には、以下の変形例1を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

【0223】

変形例1におけるPt18, Pt24は、図8-9に示すように、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチに発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)であり、その後に再度はずれ図柄を仮停止させた後に、更に第2示唆演出を行い該第2示唆演出の演出結果が成功(○)であり第2発展演出が行われる変動パターンである。このとき、第1示唆演出の実行期間よりも第2示唆演出の実行期間の方が長くなるよう構成されている。

【0224】

また、図示は省略するが、変形例1におけるPt17は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチに発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)であり、その後に再度はずれ図柄を仮停止させた後に、更に第2示唆演出を行い該第2示唆演出の演出結果が失敗(×)である変動パターンである。

【0225】

また、図示は省略するが、変形例1におけるPt15においても、第1示唆演出の演出結果が失敗(×)である場合には、該第1示唆演出が終了した後に再度はずれ図柄を仮停止させてから飾り図柄を停止表示するものである。これにより、Pt15の変動においても第2示唆演出が行われることへの期待感を与えるものである。

【0226】

以上に説明したように、この変形例1によれば、遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、少なくとも有利状態に制御されることを示唆する有利態様(本例では、大当たり図柄を仮停止する態様)と有利状態に制御されないことを示唆する不利態様(本例では、はずれ図柄を仮停止する態様)とを含む複数種類の演出態様で所定演出(本例では、スーパーリーチ(スーパーリーチA, Bを含む))を実行可能な所定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017 IWS214およびステップS172を実行する部分)と、所定演出が不利態様に実行された後に、所定演出よりも有利状態に制御される割合が高い特定演出(本例では、第1発展演出、第2発展演出)を実行可能な特定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017 IWS214およびステップS172を実行する部分)と、特定演出の実行前に、該特定演出の実行を示唆する示唆演出(本例では、第1示唆演出、第2示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017 IWS214およびステップS172を実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出(本例では、第1発展演出)と該第1特定演出とは異なる第2特定演出(本例では、第2発展演出)とを含む複数種類の特定演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、少なくとも第1特定演出の実行を示唆する第1示唆演出(本例では、第1示唆演出)と第2特定演出の実行を示唆する第2示唆演出(本例では、第2示唆演出)とを含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、所定演出が不利態様で実行されてから所定期間(本例では、仮停止期間Ta)経過後に第1示唆演出を実行可能であり、第1示唆演出の実行後に第1特定演出が実行されない場合(本例では、第1示唆演出の失敗パターンが実行される場合)に、当該第1示唆演出が終了してから所定期間よりも短い特定期間(本例では、仮停止期間Tb(Tb<Ta))経過後に第2示唆演出を実行可能である(図8-9参照)こととした。これにより、興趣を高めることができる。また、遊技者の期待感を過度に高めることを防止することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 7 】

また、示唆演出実行手段は、第 1 特定演出が実行された後に有利状態に制御されなかった場合に第 2 示唆演出を実行可能であることとしてもよい。具体的には、以下の変形例 2 を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

## 【 0 2 2 8 】

変形例 2 に示すパチンコ遊技機 1 においては、図 8 - 1 0 に示す変動パターンが設けられている。

## 【 0 2 2 9 】

図 8 - 1 0 は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図 8 - 1 0 に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 1 3 ~ P t 1 9 の変動パターンが用意されている。

10

## 【 0 2 3 0 】

また、図 8 - 1 0 に示すように、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、P t 2 1 ~ P t 2 5 の変動パターンが用意されている。

## 【 0 2 3 1 】

P t 1 9 , P t 2 5 以外の変動パターンは、図 8 - 1 に示した変動パターンと同じ変動パターンであるため、詳細な説明は省略する。P t 1 9 , P t 2 5 は、図 8 - 1 1 に示すように、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチに発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第 1 示唆演出を行い該第 1 示唆演出の演出結果が成功 ( ) であり、図 8 - 8 ( A ) ( 3 ) に示すパターンの第 1 発展演出を行い、更に第 2 示唆演出を行い該第 2 示唆演出の演出結果が成功 ( ) であり第 2 発展演出が行われる変動パターンである。

20

## 【 0 2 3 2 】

このように、変形例 2 では、示唆演出実行手段は、第 1 特定演出が実行された後に有利状態に制御されなかった場合に第 2 示唆演出を実行可能である ( 本例では、変形例 2 における演出制御用 C P U 1 2 0 は、P t 1 9 , P t 2 5 の変動パターンに応じて演出を実行可能である。図 8 - 1 0 および図 8 - 1 1 参照 ) こととした。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 2 3 3 】

また、所定演出実行手段は、所定演出として、第 1 所定演出と該第 1 所定演出よりも有利状態に制御される割合が高い第 2 所定演出とを実行可能であり、第 1 所定演出が実行された後に示唆演出が実行される場合の方が、第 2 所定演出が実行された後に示唆演出が実行される場合よりも、示唆演出の実行後に特定演出が実行される割合が高いこととしてもよい。具体的には、以下の変形例 3 を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

30

## 【 0 2 3 4 】

変形例 3 に示すパチンコ遊技機 1 においては、図 8 - 1 2 に示す変動パターンが設けられている。

## 【 0 2 3 5 】

図 8 - 1 2 は、変形例 3 においてあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図 8 - 1 2 に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 3 1 および P t 3 2 の変動パターンが用意されている。可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 3 3 ~ P t 4 3 の変動パターンが用意されている。

40

## 【 0 2 3 6 】

また、図 8 - 1 2 に示すように、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、P t 5 1 ~ P t 5 7 の変動パターンが用意されている。

## 【 0 2 3 7 】

50

例えば、P t 3 1 , P t 3 2 は通常変動を行ってからいずれのリーチ演出も行わずに変動を終了する変動パターンである。なお、通常時はP t 3 1 が選択されるが、特定条件が成立している状態ではP t 3 1 よりも変動時間が短い短縮変動としてのP t 3 2 が選択されるものである。特定条件とは、例えば、保留記憶数が所定数以上であること、高ベース状態であることなどである。

【 0 2 3 8 】

例えば、P t 3 3 , P t 5 1 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行う変動パターンである。

【 0 2 3 9 】

P t 3 4 , P t 5 2 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチAに発展して大当たり図柄またははずれ図柄を仮停止した後に停止表示する変動パターンである。

10

【 0 2 4 0 】

P t 3 5 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチAに発展してからははずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)である変動パターンである。

【 0 2 4 1 】

P t 3 6 , P t 5 3 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチAに発展してからははずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が成功( )であり第1発展演出が行われる変動パターンである。

20

【 0 2 4 2 】

P t 3 7 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチAに発展してからははずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)であり、更に第2示唆演出を行い該第2示唆演出の演出結果が失敗(×)である変動パターンである。

【 0 2 4 3 】

P t 3 8 , P t 5 4 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチAに発展してからははずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)であり、更に第2示唆演出を行い該第2示唆演出の演出結果が成功( )であり第2発展演出が行われる変動パターンである。

30

【 0 2 4 4 】

P t 3 9 , P t 5 5 、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチBに発展して大当たり図柄またははずれ図柄を仮停止した後に停止表示する変動パターンである。

【 0 2 4 5 】

P t 4 0 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチBに発展してからははずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)である変動パターンである。

【 0 2 4 6 】

P t 4 1 , P t 5 6 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチBに発展してからははずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が成功( )であり第1発展演出が行われる変動パターンである。

40

【 0 2 4 7 】

P t 4 2 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチBに発展してからははずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出の演出結果が失敗(×)であり、更に第2示唆演出を行い該第2示唆演出の演出結果が失敗(×)である変動パターンである。

【 0 2 4 8 】

P t 4 3 , P t 5 7 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチBに発展してからははずれ図柄を仮停止させた後に、第1示唆演出を行い該第1示唆演出

50

出の演出結果が失敗（×）であり、更に第2示唆演出を行い該第2示唆演出の演出結果が成功（○）であり第2発展演出が行われる変動パターンである。

【0249】

図8-13は、変形例3におけるROM101に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【0250】

図8-13（A）、（B）は、変形例3におけるROM101に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【0251】

例えば、図8-13（A）に示すように、短縮変動を選択可能とする条件が成立していない場合、Pt31が60%の割合で、Pt33が20%の割合で、Pt34が3%の割合で選択され、Pt35が2%の割合で選択され、Pt36が4%の割合で選択され、Pt37が2%の割合で選択され、Pt38が4%の割合で選択されるようになっている。また、Pt39が1%の割合で、Pt40が1.5%の割合で、Pt41が0.5%の割合で選択され、Pt42が1.5%の割合で選択され、Pt43が0.5%の割合で選択されるようになっている。

【0252】

このように、スーパーリーチAを伴う変動パターンであるPt34～Pt38は15%の割合で選択され、スーパーリーチBを伴う変動パターンであるPt39～Pt43は5%の割合で選択されるようになっている。

20

【0253】

また例えば、図8-13（B）に示すように、短縮変動を選択可能とする条件が成立している場合、Pt32が60%の割合で、Pt33が20%の割合で、Pt34が3%の割合で選択され、Pt35が2%の割合で選択され、Pt36が4%の割合で選択され、Pt37が2%の割合で選択され、Pt38が4%の割合で選択されるようになっている。また、Pt39が1%の割合で、Pt40が1.5%の割合で、Pt41が0.5%の割合で選択され、Pt42が1.5%の割合で選択され、Pt43が0.5%の割合で選択されるようになっている。

30

【0254】

このように、スーパーリーチAを伴う変動パターンであるPt34～Pt38は15%の割合で選択され、スーパーリーチBを伴う変動パターンであるPt39～Pt43は5%の割合で選択されるようになっている。

【0255】

図8-13（C）は、変形例3におけるROM101に記憶されている大当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。大当り変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「大当り」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

40

【0256】

例えば、図8-13（C）に示すように、Pt51が10%の割合で、Pt52が10%の割合で、Pt53が15%の割合で、Pt54が15%の割合で、選択されるようになっている。また、Pt55が15%の割合で、Pt56が15%の割合で、Pt57が20%の割合で、選択されるようになっている。

【0257】

このように、スーパーリーチAを伴う変動パターンであるPt52～Pt55は40%の割合で選択され、スーパーリーチBを伴う変動パターンであるPt55～Pt57は50%の割合で選択されるようになっている。

50

## 【 0 2 5 8 】

このように、各スーパーリーチの実行時に大当たりとなることに対する信頼度は、スーパーリーチ A < スーパーリーチ B となっている。

## 【 0 2 5 9 】

またこのように、スーパーリーチ A の後に第 1 示唆演出が行われる場合の方が、スーパーリーチ B の後に第 1 示唆演出が行われる場合よりも、実行される第 1 示唆演出が成功パターンである割合が高くなっている。

## 【 0 2 6 0 】

このように、変形例 3 では、所定演出実行手段は、所定演出として、第 1 所定演出（本例では、変形例 3 におけるスーパーリーチ A）と該第 1 所定演出よりも有利状態に制御される割合が高い第 2 所定演出（本例では、変形例 3 におけるスーパーリーチ B）とを実行可能であり、第 1 所定演出が実行された後に示唆演出が実行される場合の方が、第 2 所定演出が実行された後に示唆演出が実行される場合よりも、示唆演出の実行後に特定演出が実行される割合が高い（本例では、スーパーリーチ A を経て成功パターンの第 1 示唆演出を実行する変動パターンである P t 3 6 , P t 5 3 の方が、スーパーリーチ B を経て成功パターンの第 1 示唆演出を実行する変動パターンである P t 4 1 , P t 5 6 よりも、選択割合が高い。図 8 - 1 3 参照）こととした。これにより、第 1 所定演出が実行された場合の遊技興趣の低下を低減することができる。

10

## 【 0 2 6 1 】

また、第 1 有利状態と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利度の高い第 2 有利状態とを含み、所定演出実行手段は、所定演出として、第 1 所定演出と該第 1 所定演出よりも第 2 有利状態に制御される割合が高い第 2 所定演出とを含む複数種類の所定演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、所定演出実行手段により第 2 所定演出が実行された後には、第 1 示唆演出を実行することなく、第 2 示唆演出を実行することとしてもよい。具体的には、以下の変形例 4 を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

20

## 【 0 2 6 2 】

変形例 4 に示すパチンコ遊技機 1 においては、図 8 - 1 4 に示す変動パターンが設けられている。

## 【 0 2 6 3 】

図 8 - 1 4 は、変形例 4 においてあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図 8 - 1 4 に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 7 1 および P t 7 2 の変動パターンが用意されている。可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 7 3 ~ P t 8 1 の変動パターンが用意されている。

30

## 【 0 2 6 4 】

また、図 8 - 1 4 に示すように、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、P t 9 1 ~ P t 9 6 の変動パターンが用意されている。

## 【 0 2 6 5 】

例えば、P t 7 1 , P t 7 2 は通常変動を行ってからいずれのリーチ演出も行わずに変動を終了する変動パターンである。なお、通常時は P t 7 1 が選択されるが、特定条件が成立している状態では P t 7 1 よりも変動時間が短い短縮変動としての P t 7 2 が選択されるものである。特定条件とは、例えば、保留記憶数が所定数以上であること、高ベース状態であることなどである。

40

## 【 0 2 6 6 】

例えば、P t 7 3 , P t 9 1 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行う変動パターンである。

## 【 0 2 6 7 】

P t 7 4 , P t 9 2 、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリー

50

チ A に発展して大当たり図柄またははずれ図柄を仮停止した後に停止表示する変動パターンである。

【 0 2 6 8 】

P t 7 5 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチ A に発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第 1 示唆演出を行い該第 1 示唆演出の演出結果が失敗 ( × ) である変動パターンである。

【 0 2 6 9 】

P t 7 6 , P t 9 3 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチ A に発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第 1 示唆演出を行い該第 1 示唆演出の演出結果が成功 ( ) であり第 1 発展演出が行われる変動パターンである。

10

【 0 2 7 0 】

P t 7 7 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチ A に発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第 1 示唆演出を行い該第 1 示唆演出の演出結果が失敗 ( × ) であり、更に第 2 示唆演出を行い該第 2 示唆演出の演出結果が失敗 ( × ) である変動パターンである。

【 0 2 7 1 】

P t 7 8 , P t 9 4 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチ A に発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第 1 示唆演出を行い該第 1 示唆演出の演出結果が失敗 ( × ) であり、更に第 2 示唆演出を行い該第 2 示唆演出の演出結果が成功 ( ) であり第 2 発展演出が行われる変動パターンである。

20

【 0 2 7 2 】

P t 7 9 , P t 9 5 、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチ B に発展して大当たり図柄またははずれ図柄を仮停止した後に停止表示する変動パターンである。

【 0 2 7 3 】

P t 8 0 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチ B に発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第 2 示唆演出を行い該第 2 示唆演出の演出結果が失敗 ( × ) である変動パターンである。

【 0 2 7 4 】

P t 8 1 , P t 9 6 は、通常変動を行ってからノーマルリーチを行い、更にスーパーリーチ B に発展してからはずれ図柄を仮停止させた後に、第 2 示唆演出を行い該第 2 示唆演出の演出結果が成功 ( ) であり第 2 発展演出が行われる変動パターンである。

30

【 0 2 7 5 】

図 8 - 1 5 は、変形例 4 における R O M 1 0 1 に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【 0 2 7 6 】

図 8 - 1 5 ( A ) , ( B ) は、変形例 4 における R O M 1 0 1 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数 ( ランダム 3 ) にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

40

【 0 2 7 7 】

例えば、図 8 - 1 5 ( A ) に示すように、短縮変動を選択可能とする条件が成立していない場合、P t 7 1 が 6 0 % の割合で、P t 7 3 が 2 0 % の割合で、P t 7 4 が 6 % の割合で選択され、P t 7 5 が 3 . 5 % の割合で選択され、P t 7 6 が 3 % の割合で選択され、P t 7 7 が 2 . 5 % の割合で選択され、P t 7 8 が 2 % の割合で選択されるようになっている。また、P t 7 9 が 1 . 5 % の割合で、P t 8 0 が 1 % の割合で、P t 8 1 が 0 . 5 % の割合で選択されるようになっている。

【 0 2 7 8 】

このように、スーパーリーチ A を伴う変動パターンである P t 7 4 ~ P t 7 8 は 1 7 %

50

の割合で選択され、スーパーリーチ B を伴う変動パターンである P t 7 9 ~ P t 8 1 は 3 % の割合で選択されるようになっている。

【 0 2 7 9 】

また例えば、図 8 - 1 5 ( B ) に示すように、短縮変動を選択可能とする条件が成立している場合、P t 7 2 が 6 0 % の割合で、P t 7 3 が 2 0 % の割合で、P t 7 4 が 6 % の割合で選択され、P t 7 5 が 3 . 5 % の割合で選択され、P t 7 6 が 3 % の割合で選択され、P t 7 7 が 2 . 5 % の割合で選択され、P t 7 8 が 2 % の割合で選択されるようになっている。また、P t 7 9 が 1 . 5 % の割合で、P t 8 0 が 1 % の割合で、P t 8 1 が 0 . 5 % の割合で選択されるようになっている。このように、スーパーリーチ A を伴う変動パターンである P t 7 4 ~ P t 7 8 は 1 7 % の割合で選択され、スーパーリーチ B を伴う変動パターンである P t 7 9 ~ P t 8 1 は 3 % の割合で選択されるようになっている。

10

【 0 2 8 0 】

このように、スーパーリーチ A を伴う変動パターンである P t 7 4 ~ P t 7 8 は 1 5 % の割合で選択され、スーパーリーチ B を伴う変動パターンである P t 7 9 ~ P t 8 3 は 5 % の割合で選択されるようになっている。

【 0 2 8 1 】

図 8 - 1 5 ( C ) , ( D ) は、変形例 4 における R O M 1 0 1 に記憶されている大当たり変動パターン判定テーブルを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「大当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別などに応じて、変動パターン判定用の乱数 ( ランダム 3 ) にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【 0 2 8 2 】

例えば、図 8 - 1 5 ( C ) に示すように、大当たり種別が通常大当たりである場合、P t 9 1 が 1 0 % の割合で、P t 9 2 が 2 0 % の割合で、P t 9 3 が 3 0 % の割合で、P t 9 4 が 0 % の割合で、選択されるようになっている。また、P t 9 5 が 4 0 % の割合で、P t 9 6 が 0 % の割合で、選択されるようになっている。

【 0 2 8 3 】

このように、スーパーリーチ A を伴う変動パターンである P t 9 2 ~ P t 9 4 は 5 0 % の割合で選択され、スーパーリーチ B を伴う変動パターンである P t 9 5 ~ P t 9 6 は 4 0 % の割合で選択されるようになっている。

30

【 0 2 8 4 】

また例えば、図 8 - 1 5 ( D ) に示すように、大当たり種別が確変大当たりである場合、P t 9 1 が 1 0 % の割合で、P t 9 2 が 5 % の割合で、P t 9 3 が 1 5 % の割合で、P t 9 4 が 2 0 % の割合で、選択されるようになっている。また、P t 9 5 が 2 0 % の割合で、P t 9 6 が 3 0 % の割合で、選択されるようになっている。

【 0 2 8 5 】

このように、スーパーリーチ A を伴う変動パターンである P t 9 2 ~ P t 9 4 は 4 0 % の割合で選択され、スーパーリーチ B を伴う変動パターンである P t 9 5 ~ P t 9 6 は 5 0 % の割合で選択されるようになっている。

【 0 2 8 6 】

このように、各スーパーリーチの実行時に確変大当たりとなることに対する信頼度は、スーパーリーチ A < スーパーリーチ B となっている。

40

【 0 2 8 7 】

このように、変形例 4 では、有利状態として、第 1 有利状態 ( 本例では、通常大当たり ) と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利度の高い第 2 有利状態 ( 本例では、確変大当たり ) とを含み、所定演出実行手段は、所定演出として、第 1 所定演出 ( 本例では、変形例 4 におけるスーパーリーチ A ) と該第 1 所定演出よりも第 2 有利状態に制御される割合が高い第 2 所定演出 ( 本例では、変形例 4 におけるスーパーリーチ B ) とを含む複数種類の所定演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、所定演出実行手段により第 2 所定演出が実行された後には、第 1 示唆演出を実行することなく、第 2 示唆演出を実行する ( 本例

50

では、変形例 4 における演出制御用 CPU 120 は、Pt 80, Pt 81, Pt 96 の変動パターンに応じて演出を実行可能である。図 8 - 14 参照) こととした。これにより、遊技興趣の低下を防止することができる。

#### 【0288】

##### (第 2 の実施の形態)

複数の可変表示部において識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に対応した特定表示を特定表示部に表示可能な特定表示手段と、少なくとも第 1 表示態様から該第 1 表示態様よりも有利状態に制御される割合が高い第 2 表示態様に特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段とを備え、特定表示手段は、複数の特定表示を表示可能であるとともに、当該複数の特定表示を、それぞれ対応した特定表示部に表示することが可能であり、変化演出実行手段は、複数の可変表示部において可変表示される識別情報が、当該複数の可変表示部にそれぞれ対応した特定表示部に表示された特定表示に作用したことにともづいて、特定表示を第 1 表示態様から第 2 表示態様に変化させることが可能であるように構成してもよい。以下、そのように構成した第 2 の実施の形態について説明する。

#### 【0289】

なお、この実施の形態において、第 1 の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第 1 の実施の形態と異なる部分について説明する。

#### 【0290】

第 2 の実施の形態における先読み予告演出として、飾り図柄が保留表示に作用する作用演出を行うとともに該保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行可能である。保留表示の表示態様としては、通常態様と、通常態様よりも大当りに対する信頼度が高い青色態様と、青色態様よりも大当りに対する信頼度が高い赤色態様とが設けられている。いずれの保留表示も通常態様にて表示が開始され、先読み演出により青色態様や赤色態様に变化するようになっている。通常態様から赤色態様に变化する場合には、青色態様を経ってから変化するようになっており、つまり、表示開始から表示終了まで通常態様であるパターンと、表示開始時は通常態様であるが先読み演出により通常態様から青色態様に变化するパターンと、表示開始時は通常態様であるが先読み演出により通常態様から青色態様に变化し、更に赤色態様に变化するパターンとが設けられている。

#### 【0291】

図 8 - 16 は、第 2 の実施の形態における、先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 16 に示す先読予告設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、新たな始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定し(ステップ 017 IWS100A)、受信していない場合には先読み予告設定処理を終了する。新たな始動入賞時コマンドとは、始動入賞が発生したときに始動入賞判定処理(ステップ S101)にて判定された表示結果や変動パターンを示すコマンドや、該始動入賞により第 1 特別図柄に対応する第 1 保留記憶および第 2 特別図柄に対応する第 2 保留記憶のいずれが記憶されたかを示すコマンドである。すなわち、新たな始動入賞時コマンドを受信した場合とは、新たな始動入賞が発生した場合のことである。なお、RAM 122 には始動入賞時コマンドの格納領域が設けられており、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 における ROM 101 に記憶されている保留記憶に対応する始動入賞時コマンドが格納されている。すなわち、4 個の保留記憶が記憶されているときには、各保留記憶に対応する始動入賞時コマンドが RAM 122 に記憶されているものである。

#### 【0292】

新たな始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 CPU 120 は、低ベース状態(通常状態)に制御されており、且つ、新たな保留記憶が第 1 特別図柄に対応する第 1 保留記憶である場合(ステップ 017 IWS100B の N, S100C の Y)、または、高ベース状態(確変状態または時短状態)に制御されており、且つ、新たな保留記憶が第 2 特別図柄に対応する第 2 保留記憶である場合(ステップ 017 IWS100B の Y, S1

10

20

30

40

50



00DのY)、新たな保留表示の表示を開始する(ステップ017IWS100E)。これにより、低ベース状態では第1保留記憶に対応する第1保留表示が表示され、高ベース状態では第2保留記憶に対応する第2保留表示が表示されるようになっている。

【0293】

ステップ017IWS100Eの後、演出制御用CPU120は、高ベース状態であり、保留表示数が4個であり、これまでに記憶されている保留記憶は全てはずれ変動に対応する保留記憶であり、先読み演出の実行中であることを示す先読み中フラグがセットされていない場合(ステップ017IWS101のY, S102のY, S103のY, S104のN)、新たな保留記憶を予告対象とする先読み演出の実行の有無を決定するための先読み演出実行抽選を行う(ステップ017IWS105)。具体的に、図8-17(A)に示す先読み演出実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、先読み演出の実行の有無を決定する。

10

【0294】

図8-17(A)は、第2の実施の形態における、先読み演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-17(A)に示す先読み演出実行抽選テーブルでは、入賞時判定結果(大当り、スーパーリーチはずれ、その他)毎に先読み演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0295】

例えば、入賞時判定結果が大当りである場合、70%の割合で先読み演出を実行することが決定され、30%の割合で確定先読み演出を実行しないことが決定される。

20

【0296】

また例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、40%の割合で先読み演出を実行することが決定され、60%の割合で確定先読み演出を実行しないことが決定される。

【0297】

例えば、入賞時判定結果がその他である場合、5%の割合で先読み演出を実行することが決定され、95%の割合で確定先読み演出を実行しないことが決定される。

【0298】

ステップ017IWS105の後、演出制御用CPU120は、先読み演出を実行しないことを決定した場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。先読み演出を実行することを決定した場合(ステップ017IWS106のY)、新たな保留記憶に対応する保留表示における最終態様(保留表示の最終的な表示態様)を決定する最終態様決定抽選を行う(ステップ017IWS107)。具体的に、図8-17(B)に示す最終態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、新たな保留記憶に対応する保留表示における最終態様を決定する。

30

【0299】

図8-17(B)は、最終態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-17(B)に示す最終態様決定抽選テーブルでは、入賞時判定結果(大当り、スーパーリーチはずれ、その他)毎に新たな保留記憶に対応する保留表示における最終態様(通常態様、青色態様、赤色態様)に対する判定値が割り振られている。

40

【0300】

例えば、入賞時判定結果が大当りである場合、最終態様として通常態様を20%の割合で決定し、青色態様を30%の割合で決定し、赤色態様を50%の割合で決定する。

【0301】

また例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、最終態様として通常態様を30%の割合で決定し、青色態様を40%の割合で決定し、赤色態様を30%の割合で決定する。

【0302】

また例えば、入賞時判定結果がその他である場合、最終態様として通常態様を90%の割合で決定し、青色態様を10%の割合で決定する。

50

## 【0303】

ステップ017 IWS 107の後、演出制御用CPU120は、保留表示の表示態様の变化タイミングを決定するための变化タイミング決定抽選を行う(ステップ017 IWS 108)。なお、図示は省略するが、最終態様として通常態様が決定された場合には表示態様の变化が発生しないため、变化タイミング決定抽選については実行されない。ステップ017 IWS 108では、具体的に、図8-17(C)(D)に示す变化タイミング決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留表示の表示態様の变化タイミングを決定する。

## 【0304】

図8-17(C)(D)は、变化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-17(C)(D)に示す变化タイミング決定抽選テーブルでは、入賞時判定結果(大当たり、スーパーリーチはずれ、その他)毎に保留表示の表示態様の变化タイミング(1個目、2個目、3個目、1個目/2個目、1個目/3個目、2個目/3個目)に対する判定値が割り振られている。

10

## 【0305】

なお、保留表示の表示態様の变化タイミングとしては、変動が行われる時期に近い保留表示から何個目の保留表示として表示されている期間であるかが決定されるものであり、例えば、1個目の保留表示として表示されている期間である「1個目」、2個目の保留表示として表示されている期間である「2個目」、3個目の保留表示として表示されている期間である「3個目」が設けられている。また、保留表示の表示態様が2回変化する場合

20

## 【0306】

図8-17(C)は、最終態様が青色態様である場合に用いられる第1変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。

## 【0307】

例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合、変化タイミングとして「1個目」を20%の割合で決定し、「2個目」を30%の割合で決定し、「3個目」を50%の割合で決定する。

30

## 【0308】

また例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、変化タイミングとして「1個目」を30%の割合で決定し、「2個目」を40%の割合で決定し、「3個目」を30%の割合で決定する。

## 【0309】

また例えば、入賞時判定結果がその他である場合、変化タイミングとして「1個目」を90%の割合で決定し、「2個目」を10%の割合で決定する。

## 【0310】

図8-17(D)は、最終態様が赤色態様である場合に用いられる第2変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。

40

## 【0311】

例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合、変化タイミングの組み合わせとして「1個目/2個目」を20%の割合で決定し、「1個目/3個目」を30%の割合で決定し、「2個目/3個目」を50%の割合で決定する。

## 【0312】

また例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、変化タイミングの組み合わせとして「1個目/2個目」を50%の割合で決定し、「1個目/3個目」を30%の割合で決定し、「2個目/3個目」を20%の割合で決定する。

## 【0313】

ステップ017 IWS 108の後、演出制御用CPU120は、決定結果を記憶し(ス

50

テップ017IWS109)、先読み中フラグをセットし(ステップ017IWS110)、先読み演出を実行する残りの変動回数を示す残余変動回数Kに4をセットする(ステップ017IWS111)。

【0314】

図8-18は、第2の実施の形態における、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ017IWS301)。

【0315】

次いで、演出制御用CPU120は、先読み中フラグがセットされているか否かを判定し(ステップ017IWS320)、セットされていない場合、ステップ017IWS301で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ017IWS302)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ017IWS302の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ017IWS302において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ017IWS302において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0316】

例えば、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合)、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合)、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【0317】

また、「はずれ」の場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合)、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、画像表示装置5に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【0318】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0319】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄(左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ)を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄(この実施の形態では、奇数図柄)を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄(この実施の形態では、偶数図柄)を非確変図柄ともいう。

【0320】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に画像表示装置5において

予告演出（例えば、ステップアップ予告演出や、キャラクター予告演出、群予告演出、ボタン予告演出。）を実行するか否かを決定する予告演出設定処理を実行する（ステップ017 I W S 3 0 3）。

【0321】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ017 I W S 3 1 4）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ017 I W S 3 1 5）。

【0322】

プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【0323】

なお、演出制御用CPU120は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップ017 I W S 3 1 4において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0324】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

20

【0325】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ017 I W S 3 1 6）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0326】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0327】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ017 I W S 3 1 7）。

【0328】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ017 I W S 3 1 8）。

40

【0329】

また、ステップ017 I W S 3 2 0において、先読み中フラグがセットされている場合、演出制御用CPU120は、残余変動回数Kを「1」減算し（ステップ017 I W S 3 2 1）、減算後の残余変動回数Kの値が3である場合、中図柄を決定するための先読み用中図柄決定抽選を実行する（ステップ017 I W S 3 2 3）。ここで決定される図柄は、これから開始する変動の終了時に飾り図柄の中図柄として停止表示されるとともに、次の変動開始時に作用演出に用いられる図柄である。ステップ017 I W S 3 2 3においては、具体的に、図8 - 19に示す先読み用停止図柄決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、中図柄を決定する。

50

## 【0330】

図8-19は、第2の実施の形態における、先読み用停止図柄決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-19に示す先読み用停止図柄決定抽選テーブルでは、次の変動で行う作用演出に対応する保留表示の表示態様の变化の有無毎に停止図柄に対する判定値が割り振られている。

## 【0331】

例えば、次の変動で行う作用演出に対応して保留表示の表示態様が変化する場合、停止図柄として「1」、「3」、「5」、「9」がそれぞれ15%の割合で、「2」、「4」、「6」、「8」がそれぞれ5%の割合で、「7」が20%の割合で選択される。

## 【0332】

また例えば、次の変動で行う作用演出に対応して保留表示の表示態様が変化しない場合、停止図柄として「1」、「3」、「5」、「9」がそれぞれ10%の割合で、「2」、「4」、「6」、「8」がそれぞれ14%の割合で、「7」が4%の割合で選択される。

## 【0333】

このように、作用演出を行う飾り図柄の停止図柄毎の変化の信頼度の高さは「7」>「1」、「3」、「5」、「9」>「2」、「4」、「6」、「8」となっている。

## 【0334】

ステップ017IWS323の後、演出制御用CPU120は、決定した中図柄にもとづいて左右図柄を決定する(ステップ017IWS324)。具体的に、開始する変動ははずれ変動であるため、決定した中図柄とは異なる図柄を左右図柄として決定する。リーチを伴う変動である場合は左右図柄として同じ図柄を決定し、リーチを伴わない変動である場合は左右図柄として異なる図柄を決定するものである。

## 【0335】

その後、演出制御用CPU120は、停止表示されている飾り図柄(前回の変動における停止図柄)のうち右図柄を用いた右図柄作用演出の実行を開始する(ステップ017IWS325)。具体的に、左中図柄については変動表示を開始することで図柄列を半透明に表示する(視認性を低下させる)とともに、右図柄を3個目の保留表示にぶつけるように表示(作用表示)する。

## 【0336】

なお、新たに変動を開始することにもとづいて、前回の変動において表示されていたアクティブ表示を削除するとともに、1個目の保留表示をアクティブ表示としてシフト表示し、2個目の保留表示を1個目の保留表示としてシフト表示し、3個目の保留表示を2個目の保留表示としてシフト表示し、4個目の保留表示を3個目の保留表示としてシフト表示するものであるが、ステップ017IWS325において実行する右図柄作用演出では、シフト表示された後の3個目の保留表示を作用対象とする作用演出を行うものである。

## 【0337】

また、減算後の残余変動回数Kの値が2である場合、左図柄を決定するための先読み用左図柄決定抽選を実行する(ステップ017IWS327)。ここで決定される図柄は、これから開始する変動の終了時に飾り図柄の左図柄として停止表示されるとともに、次の変動開始時に作用演出に用いられる図柄である。ステップ017IWS327においては、具体的に、図8-19に示す先読み用停止図柄決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、左図柄を決定する。

## 【0338】

ステップ017IWS327の後、演出制御用CPU120は、決定した左図柄にもとづいて中右図柄を決定する(ステップ017IWS328)。具体的に、開始する変動ははずれ変動であるため、決定した左図柄とは異なる図柄を中右図柄として決定する。リーチを伴う変動である場合は左右図柄として同じ図柄を決定し、リーチを伴わない変動である場合は左右図柄として異なる図柄を決定するものである。

## 【0339】

その後、演出制御用CPU120は、停止表示されている飾り図柄(前回の変動におけ

10

20

30

40

50

る停止図柄)のうち中図柄を用いた中図柄作用演出の実行を開始する(ステップ017IWS329)。具体的に、左右図柄については変動表示を開始することで図柄列を半透明に表示する(視認性を低下させる)とともに、中図柄を2個目の保留表示にぶつけるように表示(作用表示)する。ステップ017IWS329において実行する中図柄作用演出では、シフト表示された後の2個目の保留表示を作用対象とする作用演出を行うものである。

#### 【0340】

また、減算後の残余変動回数Kの値が1である場合、演出制御用CPU120は、停止表示されている飾り図柄(前回の変動における停止図柄)のうち左図柄を用いた左図柄作用演出の実行を開始する(ステップ017IWS331)。具体的に、中右図柄については変動表示を開始することで図柄列を半透明に表示する(視認性を低下させる)とともに、左図柄を1個目の保留表示にぶつけるように表示(作用表示)する。ステップ017IWS331において実行する左図柄作用演出では、シフト表示された後の1個目の保留表示を作用対象とする作用演出を行うものである。

10

#### 【0341】

また、減算後の残余変動回数Kの値が0である場合、演出制御用CPU120は、先読み中フラグをリセットする(ステップ017IWS332)。

#### 【0342】

ステップ017IWS331, S332の後、演出制御用CPU120は、ステップ017IWS302へ移行する。

20

#### 【0343】

図8-20は、第2の実施の形態における、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ017IWS8101)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップ017IWS8102)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ017IWS8103)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ017IWS8104)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ017IWS8105)。

30

#### 【0344】

演出制御用CPU120は、先読み中フラグがセットされている場合、作用演出の終了タイミングであるか否かを判定する(ステップ017IWS4801のY, S4802)。終了タイミングである場合、実行する変動における保留表示の表示態様の变化予定の有無を確認し、变化予定がある場合には作用演出の実行対象であるターゲット保留の表示態様を変化させる(ステップ017IWS4804)。

#### 【0345】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップ017IWS8111)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ017IWS8112)。

40

#### 【0346】

図8-21は、第2の実施の形態における、画像表示装置5の表示例を示す説明図である。図8-21に示す説明図では、高ベース状態において始動入賞が発生し、該始動入賞に対応して表示される保留表示が4個目の保留表示であり、該保留表示に対する先読み演出の実行が決定されたものである。

#### 【0347】

また、図8-21に示す表示例では、画像表示装置5の中央に飾り図柄(「1」~「9」図柄)を表示可能な飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられているとともに、該飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下部には、アクティブ表示を表示するアクティブ表示領域と、保留表示を表示する保留表示領域とが設けられている。アクティブ表示領

50

域は、画像表示装置 5 の左下隅の四角に囲われた領域である。アクティブ表示領域においては、実行中の変動に対応するアクティブ表示が台座の上に表示される。保留表示領域は、画像表示装置 5 のアクティブ表示領域の右側の領域である。保留表示領域においては、4 個の台座が常時表示されるとともに、各台座の上に保留表示を表示可能になっている。

【 0 3 4 8 】

まず、( 1 ) 該始動入賞が発生した際に実行していた変動表示が終了し、左図柄として「 4 」、中図柄として「 6 」、右図柄として「 1 」が停止表示される。これらの図柄は、先読み中フラグがセットされる前に決定された図柄であるため、保留表示の表示態様の变化の有無を示唆するものにはなっていない。その後、( 2 ) 次の変動が開始することにもとづいてアクティブ表示が消去されるとともに各保留表示がシフト表示される。そして、左図柄と中図柄については変動表示が開始されることにより視認困難となるが、右図柄は継続して「 1 」が表示されるとともに、該「 1 」図柄が 3 個目の保留表示にぶつかるように表示されることにより作用演出が行われる。そして、( 3 ) 作用演出が終了したタイミングで 3 個目の保留表示の表示態様が通常態様から青色態様に变化する。

【 0 3 4 9 】

( 4 ) 変動表示が終了し、左図柄として「 1 」、中図柄として「 4 」、右図柄として「 3 」が停止表示される。これらの図柄は、先読み中フラグがセットされた後に、保留表示の表示態様の变化の有無にもとづいて決定された図柄であるから、保留表示の表示態様の变化の有無を示唆するものである。( 5 ) 次の変動が開始することにもとづいてアクティブ表示が消去されるとともに各保留表示がシフト表示される。そして、左図柄と右図柄については変動表示が開始されることにより視認困難となるが、中図柄は継続して「 4 」が表示されるとともに、該「 4 」図柄が 2 個目の保留表示にぶつかるように表示されることにより作用演出が行われる。そして、( 6 ) 作用演出が終了したタイミングにおいても 2 個目の保留表示の表示態様が変化しない。すなわち、ここで行われた作用演出は、いわゆるガセ演出である。

【 0 3 5 0 】

( 7 ) 変動表示が終了し、左図柄として「 7 」、中図柄として「 5 」、右図柄として「 8 」が停止表示される。これらの図柄は、先読み中フラグがセットされた後に、保留表示の表示態様の变化の有無にもとづいて決定された図柄であるから、保留表示の表示態様の变化の有無を示唆するものである。( 8 ) 次の変動が開始することにもとづいてアクティブ表示が消去されるとともに各保留表示がシフト表示される。そして、中図柄と右図柄については変動表示が開始されることにより視認困難となるが、左図柄は継続して「 7 」が表示されるとともに、該「 7 」図柄が 1 個目の保留表示にぶつかるように表示されることにより作用演出が行われる。そして、( 9 ) 作用演出が終了したタイミングで 1 個目の保留表示の表示態様が青色態様から赤色態様に变化する。

【 0 3 5 1 】

( 1 0 ) 変動表示が終了し、左図柄として「 2 」、中図柄として「 6 」、右図柄として「 1 」が停止表示される。これらの図柄は、先読み中フラグがセットされた後に、保留表示の表示態様の变化の有無にもとづいて決定された図柄であるが、残余変動回数 K が 1 であるときに決定された図柄であるため、保留表示の表示態様の变化の有無を示唆するものにはなっていない。そして、ターゲット変動が開始されることとなる。

【 0 3 5 2 】

以上に説明したように、この特徴部 0 1 7 I W によれば、複数の可変表示部（本例では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R）において識別情報（本例では、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、可変表示に対応した特定表示（本例では、保留表示）を特定表示部（本例では、保留表示領域）に表示可能な特定表示手段（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 1 7 I W S 1 0 0 E を実行する部分）と、少なくとも第 1 表示態様（本例では、通常態様）から該第 1 表示態様よりも有利状態に制御される割合が高い第 2 表示態様（本例では、青色態様）に特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能

10

20

30

40

50

な変化演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120におけるステップ017IWS4804を実行する部分）とを備え、特定表示手段は、複数の特定表示を表示可能であるとともに、当該複数の特定表示を、それぞれ対応した特定表示部に表示することが可能であり（本例では、演出制御用CPU120は4個を上限として、1個目の保留表示を第1保留表示領域に、2個目の保留表示を第2保留表示領域に、3個目の保留表示を第3保留表示領域に、4個目の保留表示を第4保留表示領域に、表示可能である。図8-21参照。）、変化演出実行手段は、複数の可変表示部において可変表示される識別情報が、当該複数の可変表示部にそれぞれ対応した特定表示部に表示された特定表示に作用したことにともづいて、特定表示を第1表示態様から第2表示態様に变化させることが可能である（本例では、演出制御用CPU120は、作用演出を行うとともに保留表示の表示態様を通常態様から青色態様に变化可能である）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

10

#### 【0353】

具体的に、識別情報が作用することにより作用対象の特定表示の表示態様が変化することを遊技者に認識させることができるため、注目すべき特定表示を遊技者に認識させ、いずれの保留表示の表示態様が変化したのかを見逃す可能性を低減することができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0354】

なお、「特定表示部」とは、画像を表示可能な表示手段（例えば画像表示装置5）における特定表示（例えば保留表示）を表示する表示位置（表示領域）を示す概念である。

20

#### 【0355】

なお、「可変表示に対応した特定表示」とは、変動を行う権利に対する表示（保留表示）に限るものではなく、例えば、可変表示中に実行される演出における画像であってもよい。具体的に、複数のアイテムを段階的に入手する演出を実行可能な遊技機であれば、既に入手したアイテムに関するアイコンを「特定表示」として表示し、飾り図柄がアイコン表示に作用するとともにアイコンの表示態様が変化するものであってもよい。また、タイマ表示を行って時間経過に応じて該タイマ表示を変化表示する演出を実行可能な遊技機であれば、飾り図柄がタイマ表示似たようするとともにタイマ表示の表示態様が変化するものであってもよい。

#### 【0356】

また、特徴部017IWでは、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（本例では、RAM102の所定領域）を備え、特定表示手段は、保留情報にもとづいて特定表示を表示可能である（本例では、演出制御用CPU120は、保留表示を表示可能である）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

30

#### 【0357】

また、特徴部017IWでは、変化演出実行手段は、複数の特定表示が表示されている場合に、識別情報が特定表示に作用する作用演出を実行可能であり、当該複数の特定表示に対応した回数の作用演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ017IWS325, S329, S331を実行することにより、飾り図柄が保留表示にぶつかるように作用する作用演出を3回実行可能である）こととした。これにより、特定表示の数に応じた回数の作用演出を実行できるので、遊技者に対して特定表示の表示態様の变化に対する期待感を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

#### 【0358】

なお、特徴部017IWでは、保留表示が4個表示された場合に先読み演出を実行可能な構成としたため、3回の作用演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、保留表示が3個表示された場合にも先読み演出を実行可能とすれば2回の作用演出を実行可能となり、保留表示が2個表示された場合にも先読み演出を実行可能とすれば1回の作用演出を実行可能となる。

#### 【0359】

また、特徴部017IWでは、先読み演出では変動開始時に必ず作用演出を実行するこ

50



としたが、これに限るものではない。例えば、作用演出の実行の有無を決定するための作用演出実行抽選を変動毎に実行可能であり、先読み演出中であっても該抽選により作用演出を実行しないことが決定された変動においては作用演出を実行しないこととしてもよい。これにより、先読み演出においては、作用演出が実行されるか否か、および作用演出が実行された場合に保留表示の表示態様が変化するか否かを遊技者に楽しませることができる。また、作用演出を実行しない変動においても、作用演出に用いるための図柄（前回変動における停止図柄）は継続して表示することにより、作用演出の実行タイミングになるまでに作用演出の実行の有無を遊技者が認識してしまうことを回避することができる。

#### 【 0 3 6 0 】

また、作用演出の実行を示唆する作用示唆演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、変動が開始されたときに飾り図柄が振動する演出を作用示唆演出として実行し、該作用示唆演出の後に作用演出を行うパターンと、作用演出を行わないパターンとが設けられていてもよい。また、作用示唆演出において作用演出を実行することに対する信頼度の異なる複数の演出態様が設けられていることとしてもよい。例えば、飾り図柄が振動する演出を作用示唆演出として実行するものであれば、振動期間の長さや振幅度合いによって作用演出の実行に対する信頼度が異なることとしてもよい。

#### 【 0 3 6 1 】

また、特徴部 0 1 7 I Wでは、可変表示部として、第 1 可変表示部（本例では、右図柄を表示する飾り図柄表示エリア 5 R）と該第 1 可変表示部で可変表示される識別情報とは異なる識別情報が可変表示される第 2 可変表示部（本例では、中図柄を表示する飾り図柄表示エリア 5 C）とを有し、特定表示部として、第 1 特定表示部（本例では、3 個目の保留表示を表示する第 3 保留表示領域）と該特定表示部とは異なる第 2 特定表示部（本例では、2 個目の保留表示を表示する第 2 保留表示領域）とを有し、変化演出実行手段は、第 1 可変表示部で可変表示される識別情報を第 1 特定表示部に表示される特定表示に対して作用させた後、第 2 可変表示部で可変表示される識別情報を第 2 特定表示部に表示される特定表示に対して作用させる作用演出を実行可能である（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 1 7 I W S 3 2 5 を行った次の変動においてステップ 0 1 7 I W S 3 2 9 を実行することにより、一のターゲット保留に対して右図柄作用演出を行った次の変動で中図柄作用演出を実行する）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

#### 【 0 3 6 2 】

また、特徴部 0 1 7 I Wでは、変化演出実行手段は、識別情報が特定表示に作用する作用演出を実行可能であり、作用演出を実行するときに、複数の可変表示部において可変表示されている識別情報のうち、当該作用演出において用いられる識別情報以外の識別情報の視認性を低下させることが可能である（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、右図柄作用演出を行う場合に、左図柄および中図柄の変動表示を開始することで図柄列を半透明に表示する。図 8 - 2 1 参照。）こととした。これにより、作用演出に用いられる識別情報を強調することができるため、注目すべき識別情報を遊技者に認識させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 6 3 】

また、特徴部 0 1 7 I Wでは、第 1 識別情報（本例では、「 7 」図柄）と該第 1 識別情報とは異なる第 2 識別情報（本例では、「 1 」～「 6 」、「 8 」、「 9 」図柄）とを含む複数種類の識別情報を可変表示させることが可能であり、変化演出実行手段は、第 1 表示態様で表示されている特定表示に、第 1 識別情報が作用した場合と、第 2 識別情報が作用した場合とで、当該特定表示を異なる割合で第 2 表示態様へ変化させる（本例では、「 7 」図柄で作用演出を行った場合の変化割合が最も高く、「 1 」、「 3 」、「 5 」、「 9 」図柄で作用演出を行った場合の変化割合が次に高く、「 2 」、「 4 」、「 6 」、「 8 」図柄で作用演出を行った場合の変化割合が最も低い。図 8 - 1 9 参照。）こととした。これにより、作用する識別情報の種類に注目を集めることで、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 6 4 】

また、特徴部 0 1 7 I Wでは、前回実行された可変表示において停止表示された識別情報が、対応した特定表示部に表示された特定表示に作用したことにもとづいて、特定表示を第 1 表示態様から第 2 表示態様に変化させる（本例では、前回の変動の停止図柄を用いて作用演出を行う。図 8 - 2 1 参照。）こととした。これにより、前回の可変表示の停止表示時に作用演出に用いられる識別情報を遊技者が確認することができ、変化演出において、特定表示への作用に用いる識別情報を認識しやすくすることができる。

## 【 0 3 6 5 】

また、作用演出が行われた場合のみ保留表示の表示態様が変化し得る構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留表示をシフト表示するときや、所定期間中に遊技者

10

## 【 0 3 6 6 】

作用演出が行われた場合とは異なる保留表示の表示態様の変化を実行可能な構成とした場合、作用演出が実行されることによる保留表示の表示態様の変化を行う変動では、作用演出が行われた場合とは異なる保留表示の表示態様の変化の実行を制限することとしてもよい。

## 【 0 3 6 7 】

また、飾り図柄として通常の変動では表示されない特殊図柄（例えば、左から順に「 1 2 3 」、「 2 3 4 」のように表示する図柄。いわゆるチャンス目）を停止表示する先読み

20

## 【 0 3 6 8 】

チャンス目演出と作用演出とを複合的に実行可能な構成とした場合、チャンス目演出と作用演出とを複合的に実行する場合と、チャンス目演出とかかわりなく作用演出を実行する場合とで、作用演出の実行対象の保留表示の表示態様が変化することに対する信頼度、または作用演出の実行対象の保留表示の表示態様が有利な表示態様に変化することに対する信頼度が異なることとしてもよい。例えば、チャンス目として左から順に「 1 2 3 」図柄を表示し、右図柄として停止表示した「 3 」図柄を用いた作用演出を実行する場合の方が、チャンス目演出とかかわりなく右図柄として停止表示した「 3 」図柄を用いた作用演出を実行する場合よりも、作用演出の実行対象の保留表示の表示態様

30

## 【 0 3 6 9 】

また、作用演出における飾り図柄の動作パターンが複数設けられていることとしてもよく、動作パターンによって保留表示の表示態様

40

## 【 0 3 7 0 】

また、本実施例では、図 8 - 1 7 ( C ) ( D ) に示す変化タイミング決定抽選テーブルを用いて保留表示の表示態様の変化タイミングを決定することとしたが、大当たりに対する

50

信頼度の高い表示態様（例えば、赤色態様）へ変化するタイミングとしては、先読み演出の実行期間における前期のタイミング（例えば、3 個目、2 個目）よりも先読み演出の実行期間における後期のタイミング（例えば、1 個目）が選択されやすいこととしてもよい。換言すれば、先読み演出の実行期間における前期のタイミングよりも先読み演出の実行期間における後期のタイミングの方が大当りに対する信頼度の高い表示態様（例えば、赤色態様）へ変化しやすいこととしてもよい。仮に早期に赤色態様に変化してしまうと、該変化よりも後の作用演出においては変化しないことを遊技者が認識することとなるため、該作用演出の演出効果の低下を招くことが考えられる。そこで、先読み演出の実行期間における前期のタイミングよりも先読み演出の実行期間における後期のタイミングの方が大当りに対する信頼度の高い表示態様（例えば、赤色態様）へ変化しやすい、もしくは変化しないこととすれば、作用演出の演出効果の低下を抑制することができる。

10

#### 【0371】

また、本実施例では、飾り図柄として変動表示される「1」～「9」の全ての図柄を用いた作用演出を実行可能であることとしたが、一部の図柄のみを作用演出に用いることが可能であることとしてもよい。また、作用演出に用いられた場合に必ず作用対象の保留表示の表示態様が変化する特殊図柄が設けられていてもよい。

#### 【0372】

また、擬似連を実行することを示す擬似連図柄を含む複数の図柄の図柄列を飾り図柄として変動表示し、擬似連を伴う変動においては該擬似連図柄を仮停止するとともに再変動を行う遊技機において、作用演出を実行可能な期間（先読み演出の実行期間）においては擬似連図柄を除いた図柄列を変動表示することとしてもよい。

20

#### 【0373】

また、本実施例では、先読み演出のターゲットである保留表示が表示された次の変動においては、保留表示の表示態様の変化の有無を示唆しない図柄を用いた作用演出が行われるものであるが、これに限るものではない。例えば、始動入賞が発生して該始動入賞に対応する保留表示をターゲットとした先読み演出を実行することを決定した場合、実行中の変動における停止図柄を作用演出に応じた図柄に変更することとしてもよい。作用演出に応じた図柄とは、例えば図8 - 19に示した先読み用停止図柄決定抽選テーブルを用いて決定される図柄である。これにより、いずれのタイミングで行われる作用演出においても、保留表示の表示態様の変化の有無を示唆する図柄を用いた作用演出を行うことができる。

30

#### 【0374】

また、本実施例では、変動開始時に作用演出を実行可能であることとしたが、他のタイミングにおいて作用演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、擬似連やリーチなどにより飾り図柄を仮停止するタイミングにおいて、該飾り図柄を用いた作用演出を実行可能であることとしてもよい。その場合、擬似連やリーチが行われている変動（作用演出が実行される際に実行されている変動）よりも、先読み演出のターゲット保留に対応する変動の方が大当りに対する信頼度が高い場合のみ、該ターゲット保留を対象とする作用演出を実行可能であることとしてもよい。または、擬似連やリーチが行われている変動（作用演出が実行される際に実行されている変動）において大当りとなった場合に、作用演出の実行対象の保留に対応する変動においても大当りとなることが確定すること（いわゆる、保留連の報知が行われること）としてもよい。

40

#### 【0375】

また、先読み演出の実行中であって該先読み演出の予告対象でない保留記憶に対応する変動において大当りが発生し得る構成であってもよい。

#### 【0376】

また、先読み演出の実行中であって該先読み演出の予告対象でない保留記憶に対応する変動が大当り変動である場合、該大当り変動において大当り図柄を仮停止させた後に該大当り図柄を用いた作用演出を実行可能であることとしてもよく、該作用演出が行われることにより、作用演出の実行対象の保留表示は大当り保留であることが報知されることとしてもよい。すなわち、作用演出の実行対象の保留表示は大当り保留である場合にのみ、大

50

当り図柄を用いた作用演出を実行可能であることとしてもよい。

【 0 3 7 7 】

上述した各実施形態および各変形例に記載した任意の構成を組み合わせた遊技機としてもよい。

【符号の説明】

【 0 3 7 8 】

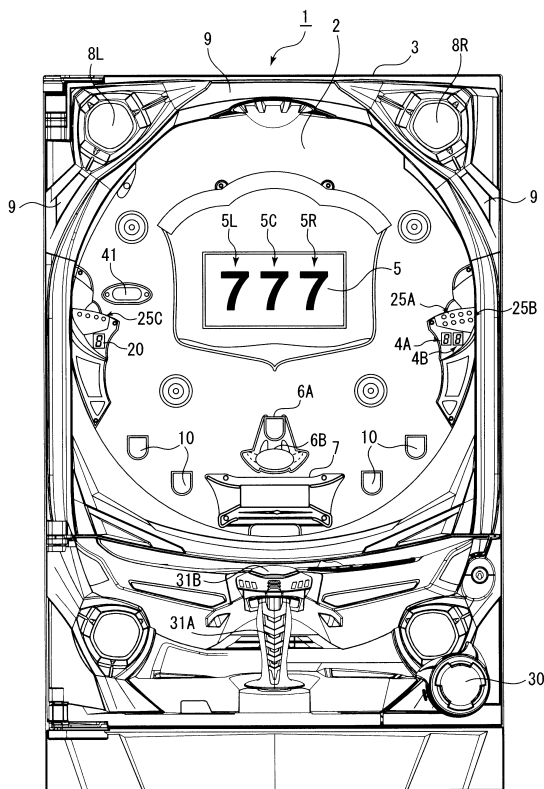
1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	10
5	...	画像表示装置	
6 A	...	入賞球装置	
6 B	...	可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
10	...	一般入賞口	
11	...	主基板	
12	...	演出制御基板	
13	...	音声制御基板	20
14	...	ランプ制御基板	
15	...	中継基板	
20	...	普通図柄表示器	
21	...	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	...	始動口スイッチ	
23	...	カウントスイッチ	
30	...	打球操作ハンドル	
31 A	...	スティックコントローラ	
31 B	...	プッシュボタン	
32	...	可動体	30
100	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	...	R O M	
102、122	...	R A M	
103	...	C P U	
104、124	...	乱数回路	
105、125	...	I / O	
120	...	演出制御用 C P U	
123	...	表示制御部	

40

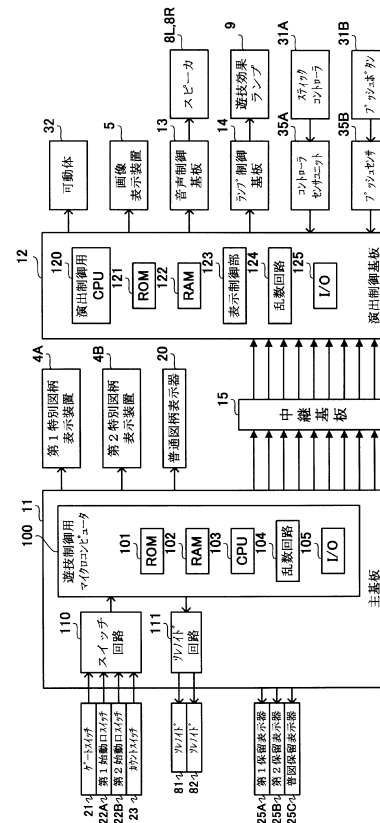
50

【図面】

【図 1】



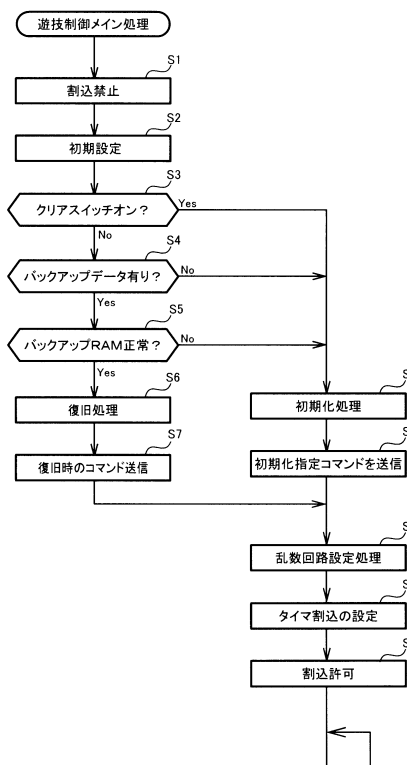
【図 2】



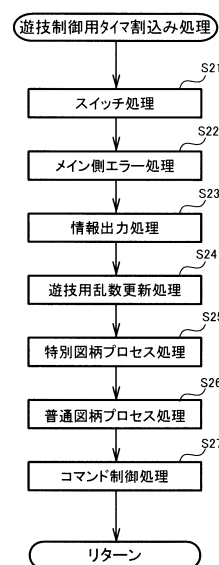
10

20

【図 3】



【図 4】

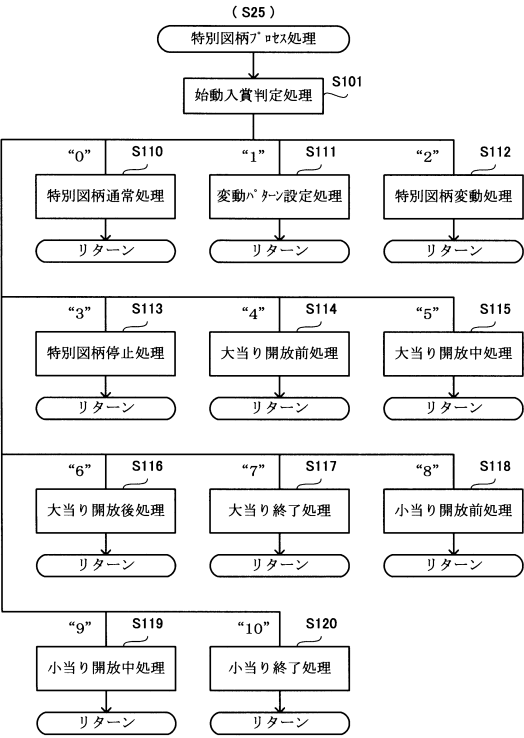


30

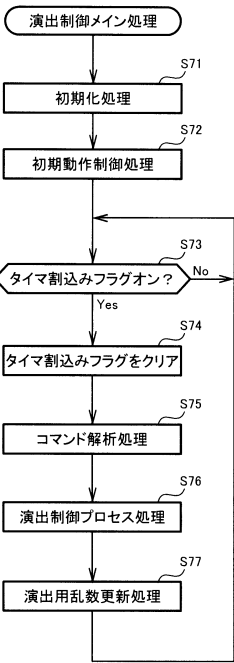
40

50

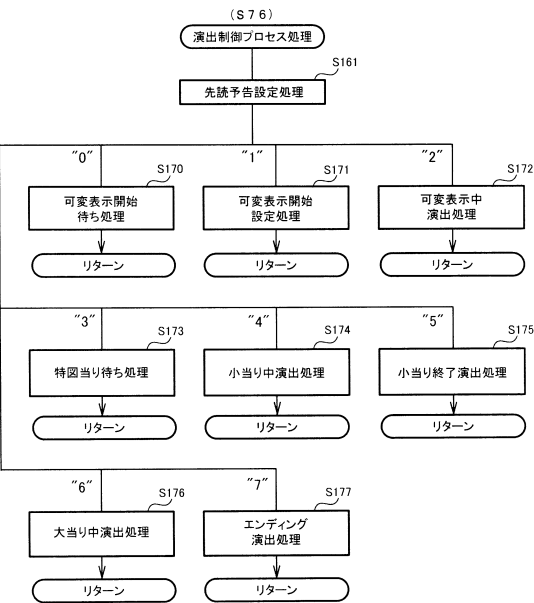
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

可変表示結果	演出パターン	演出内容
はずれ	Pt11	非リーチ(通常)
	Pt12	非リーチ(短縮)
	Pt13	ノーマルリーチ
	Pt14	SPリーチ
	Pt15	SPリーチ→第1示唆演出(×)
	Pt16	SPリーチ→第1示唆演出(O)→第1発展演出
	Pt17	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)
	Pt18	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(O)→第2発展演出
大当り	Pt21	ノーマルリーチ
	Pt22	SPリーチ
	Pt23	SPリーチ→第1示唆演出(O)→第1発展演出
	Pt24	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(O)→第2発展演出

10

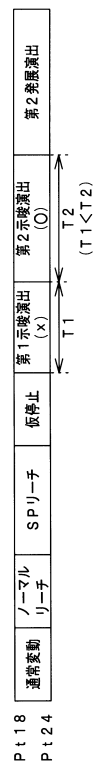
20

30

40

50

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル(通常用)

演出パターン	演出内容	選択割合
Pt11	非リーチ(通常)	70%
Pt13	ノーマルリーチ	10%
Pt14	SPリーチ	6%
Pt15	SPリーチ→第1示唆演出(×)	5%
Pt16	SPリーチ→第1示唆演出(○)→第1発展演出	4%
Pt17	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)	3%
Pt18	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	2%

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル(短縮用)

演出パターン	演出内容	選択割合
Pt12	非リーチ(短縮)	70%
Pt13	ノーマルリーチ	10%
Pt14	SPリーチ	6%
Pt15	SPリーチ→第1示唆演出(×)	5%
Pt16	SPリーチ→第1示唆演出(○)→第1発展演出	4%
Pt17	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)	3%
Pt18	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	2%

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル(通常大当り用)

演出パターン	演出内容	選択割合
Pt21	ノーマルリーチ	20%
Pt22	SPリーチ	30%
Pt23	SPリーチ→第1示唆演出(○)→第1発展演出	50%
Pt24	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	0%

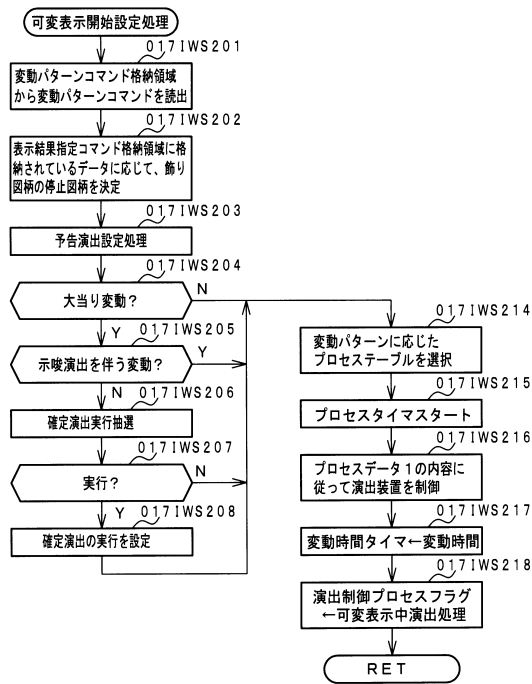
(D) 大当り用変動パターン判定テーブル(確変大当り用)

演出パターン	演出内容	選択割合
Pt21	ノーマルリーチ	10%
Pt22	SPリーチ	20%
Pt23	SPリーチ→第1示唆演出(○)→第1発展演出	30%
Pt24	SPリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	40%

10

20

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

確定演出実行抽選テーブル

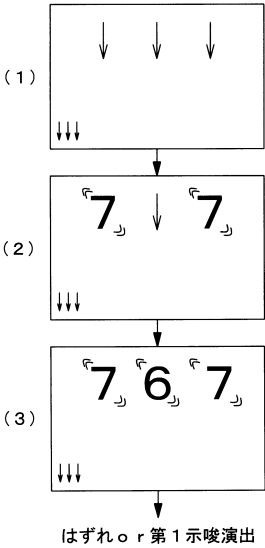
実行の有無	選択割合
実行する	10%
実行しない	90%

30

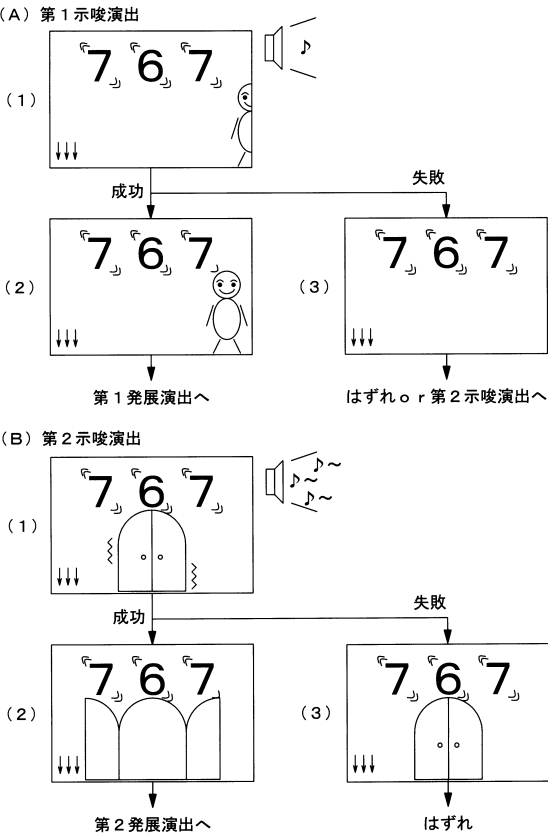
40

50

【図 8 - 6】



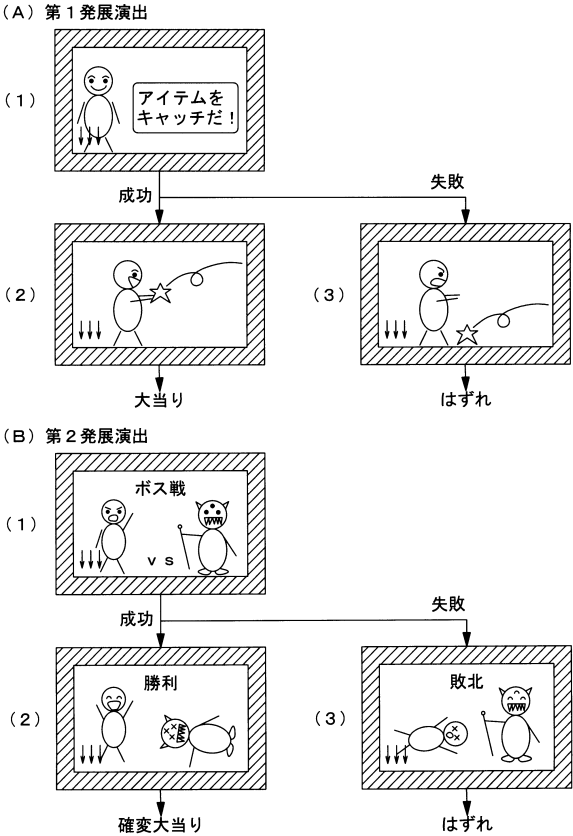
【図 8 - 7】



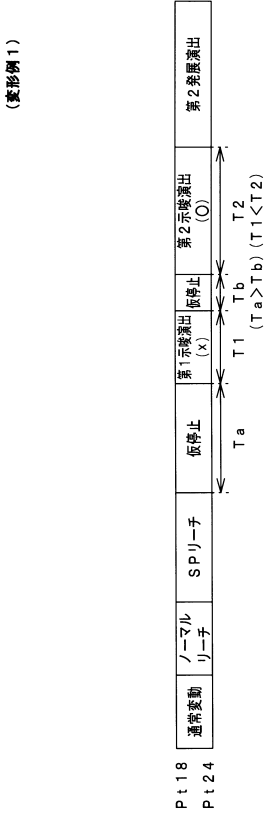
10

20

【図 8 - 8】



【図 8 - 9】



30

40

50



【図 8 - 1 0】

(変形例2)

可変表示結果	演出パターン	演出内容
はずれ	Pt11	非リーチ(通常)
	Pt12	非リーチ(短縮)
	Pt13	ノーマルリーチ
	Pt14	SPIリーチ
	Pt15	SPIリーチ→第1示唆演出(×)
	Pt16	SPIリーチ→第1示唆演出(○)→第1発展演出
	Pt17	SPIリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)
	Pt18	SPIリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出
	Pt19	SPIリーチ→第1示唆演出(○)→第1発展演出→第2示唆演出(○)→第2発展演出
大当り	Pt21	ノーマルリーチ
	Pt22	SPIリーチ
	Pt23	SPIリーチ→第1示唆演出(○)→第1発展演出
	Pt24	SPIリーチ→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出
	Pt25	SPIリーチ→第1示唆演出(○)→第1発展演出→第2示唆演出(○)→第2発展演出

【図 8 - 1 1】

(後述例2)



10

20

【図 8 - 1 2】

(変形例3)

可変表示結果	演出パターン	演出内容
はずれ	Pt31	非リーチ(通常)
	Pt32	非リーチ(短縮)
	Pt33	ノーマルリーチ
	Pt34	SPIリーチA
	Pt35	SPIリーチA→第1示唆演出(×)
	Pt36	SPIリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出
	Pt37	SPIリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)
	Pt38	SPIリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出
	Pt39	SPIリーチB
	Pt40	SPIリーチB→第1示唆演出(×)
	Pt41	SPIリーチB→第1示唆演出(○)→第1発展演出
	Pt42	SPIリーチB→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)
	Pt43	SPIリーチB→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出
	Pt51	ノーマルリーチ
大当り	Pt52	SPIリーチA
	Pt53	SPIリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出
	Pt54	SPIリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出
	Pt55	SPIリーチB
	Pt56	SPIリーチB→第1示唆演出(○)→第1発展演出
	Pt57	SPIリーチB→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出

【図 8 - 1 3】

(変形例3)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル(通常用)		
演出パターン	演出内容	選択割合
Pt31	非リーチ(通常)	60%
Pt33	ノーマルリーチ	20%
Pt34	SPIリーチA	3%
Pt35	SPIリーチA→第1示唆演出(×)	2%
Pt36	SPIリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出	4%
Pt37	SPIリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)	2%
Pt38	SPIリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	4%
Pt39	SPIリーチB	1%
Pt40	SPIリーチB→第1示唆演出(×)	1.5%
Pt41	SPIリーチB→第1示唆演出(○)→第1発展演出	0.5%
Pt42	SPIリーチB→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)	1.5%
Pt43	SPIリーチB→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	0.5%
(B)はずれ用変動パターン判定テーブル(短縮用)		
演出パターン	演出内容	選択割合
Pt32	非リーチ(短縮)	60%
Pt33	ノーマルリーチ	20%
Pt34	SPIリーチA	3%
Pt35	SPIリーチA→第1示唆演出(×)	2%
Pt36	SPIリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出	4%
Pt37	SPIリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)	2%
Pt38	SPIリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	4%
Pt39	SPIリーチB	1%
Pt40	SPIリーチB→第1示唆演出(×)	1.5%
Pt41	SPIリーチB→第1示唆演出(○)→第1発展演出	0.5%
Pt42	SPIリーチB→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)	1.5%
Pt43	SPIリーチB→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	0.5%
(C)大当り用変動パターン判定テーブル(大当り用)		
演出パターン	演出内容	選択割合
Pt51	ノーマルリーチ	10%
Pt52	SPIリーチA	10%
Pt53	SPIリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出	15%
Pt54	SPIリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	15%
Pt55	SPIリーチB	15%
Pt56	SPIリーチB→第1示唆演出(○)→第1発展演出	15%
Pt57	SPIリーチB→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	20%

30

40

50

【図 8 - 1 4】

(変形例4)

可変表示結果	演出パターン	演出内容
はずれ	Pt71	非リーチ(通常)
	Pt72	非リーチ(短縮)
	Pt73	ノーマルリーチ
	Pt74	SPリーチA
	Pt75	SPリーチA→第1示唆演出(×)
	Pt76	SPリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出
	Pt77	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)
	Pt78	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出
	Pt79	SPリーチB
	Pt80	SPリーチB→第2示唆演出(×)
大当り	Pt81	SPリーチB→第2示唆演出(○)→第2発展演出
	Pt91	ノーマルリーチ
	Pt92	SPリーチA
	Pt93	SPリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出
	Pt94	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出
	Pt95	SPリーチB
	Pt96	SPリーチB→第2示唆演出(○)→第2発展演出

【図 8 - 1 5】

(変形例4)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル(通常用)

演出パターン	演出内容	選択割合
Pt71	非リーチ(通常)	60%
Pt73	ノーマルリーチ	20%
Pt74	SPリーチA	6%
Pt75	SPリーチA→第1示唆演出(×)	3.5%
Pt76	SPリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出	3%
Pt77	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)	2.5%
Pt78	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	2%
Pt79	SPリーチB	1.5%
Pt80	SPリーチB→第2示唆演出(×)	1%
Pt81	SPリーチB→第2示唆演出(○)→第2発展演出	0.5%

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル(短縮用)

演出パターン	演出内容	選択割合
Pt72	非リーチ(短縮)	60%
Pt73	ノーマルリーチ	20%
Pt74	SPリーチA	6%
Pt75	SPリーチA→第1示唆演出(×)	3.5%
Pt76	SPリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出	3%
Pt77	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(×)	2.5%
Pt78	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	2%
Pt79	SPリーチB	1.5%
Pt80	SPリーチB→第2示唆演出(×)	1%
Pt81	SPリーチB→第2示唆演出(○)→第2発展演出	0.5%

(C)大当り用変動パターン判定テーブル(通常大当り用)

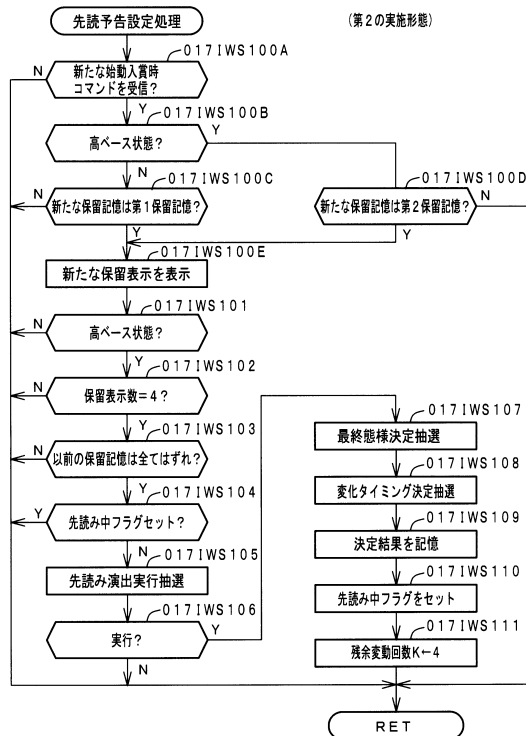
演出パターン	演出内容	選択割合
Pt91	ノーマルリーチ	10%
Pt92	SPリーチA	20%
Pt93	SPリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出	30%
Pt94	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	0%
Pt95	SPリーチB	40%
Pt96	SPリーチB→第2示唆演出(○)→第2発展演出	0%

(D)大当り用変動パターン判定テーブル(確率大当り用)

演出パターン	演出内容	選択割合
Pt91	ノーマルリーチ	10%
Pt92	SPリーチA	5%
Pt93	SPリーチA→第1示唆演出(○)→第1発展演出	15%
Pt94	SPリーチA→第1示唆演出(×)→第2示唆演出(○)→第2発展演出	20%
Pt95	SPリーチB	20%
Pt96	SPリーチB→第2示唆演出(○)→第2発展演出	30%

【図 8 - 1 6】

(第2の実施形態)



【図 8 - 1 7】

(第2の実施形態)

(A)先読み演出実行抽選テーブル

入賞時判定結果	実行する	実行しない
大当り	70%	30%
SPリーチはずれ	40%	60%
その他	5%	95%

(B)最終態様決定抽選テーブル

入賞時判定結果	通常	青	赤
大当り	20%	30%	50%
SPリーチはずれ	30%	40%	30%
その他	90%	10%	-

(C)第1変化タイミング決定抽選テーブル(青)

入賞時判定結果	1個目	2個目	3個目
大当り	20%	30%	50%
SPリーチはずれ	30%	40%	30%
その他	90%	10%	-

(D)第2変化タイミング決定抽選テーブル(赤)

入賞時判定結果	1個目/2個目	1個目/3個目	2個目/3個目
大当り	20%	30%	50%
SPリーチはずれ	50%	30%	20%

10

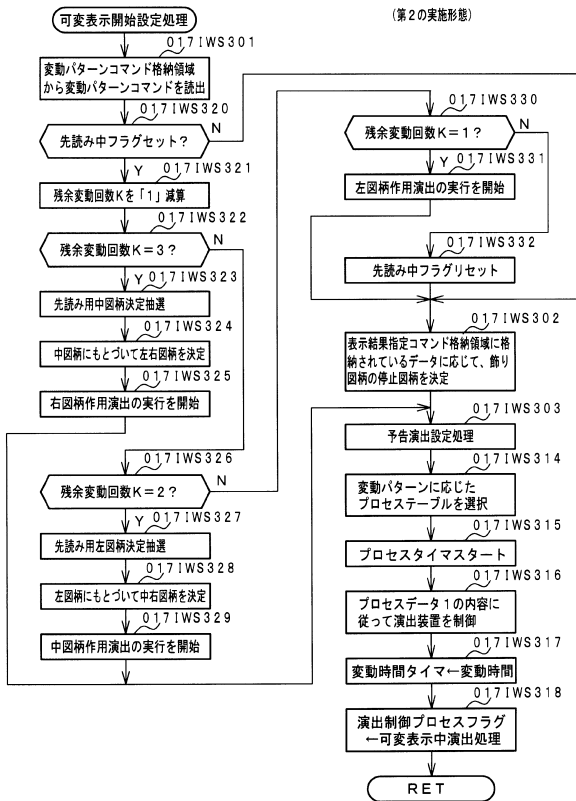
20

30

40

50

【図 8 - 18】



【図 8 - 19】

先読み用停止図柄決定抽選テーブル

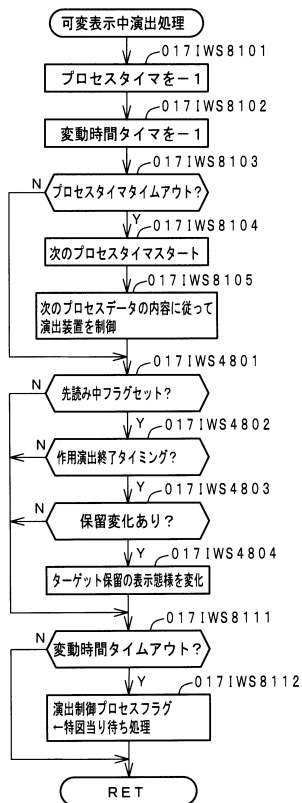
停止図柄	変化あり	変化なし
1	15%	10%
2	5%	14%
3	15%	10%
4	5%	14%
5	15%	10%
6	5%	14%
7	20%	4%
8	5%	14%
9	15%	10%

(第2の実施形態)

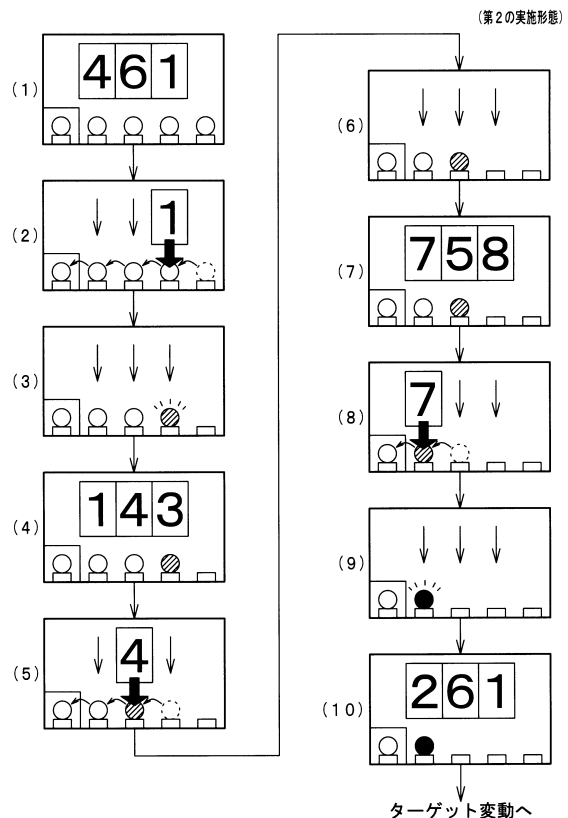
10

20

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】



30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 1 1 1 6 5 0 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 1 8 - 0 6 4 7 6 9 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2