

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7181112号
(P7181112)

(45)発行日 令和4年11月30日(2022.11.30)

(24)登録日 令和4年11月21日(2022.11.21)

(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88頁)

(21)出願番号	特願2019-19602(P2019-19602)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年2月6日(2019.2.6)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-124416(P2020-124416		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和2年8月20日(2020.8.20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和3年12月7日(2021.12.7)		株式会社三共内
		審査官	本村 真也

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】

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、
特定表示を表示し、当該特定表示を、段階が高いほど前記有利状態に制御される期待度
が高い複数段階に変化させることが可能な特定表示制御手段と、
前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する第1演出を実行する第1演出実行手
段と、
前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する、前記第1演出とは異なる開始タイ
ミングで実行可能な第2演出を実行する第2演出実行手段と、
前記特定表示の段階を高段階に変化させることが可能な第3演出を実行する第3演出実
行手段と、を備え、
前記第3演出実行手段は、前記第1演出が実行されて前記第2演出が実行されない場合
は、前記第1演出が実行されずに前記第2演出が実行される場合よりも、前記第3演出を
実行しやすく、
前記第3演出は、演出後に前記特定表示の段階を変化させる成功演出と、演出後に前記特
定表示の段階を変化させない失敗演出と、を含み、
前記特定表示の段階が特定段階未満のときよりも当該特定段階以上のときの方が、前記第
3演出として前記失敗演出が実行されやすく、
前記第1演出が実行されているときに前記第3演出を実行可能であり、
一の可変表示において、前記第2演出の開始前に前記第1演出が実行されているときと、

10

20

前記第 2 演出の終了後に前記第 1 演出が実行されているときとで、前記第 3 演出として前記成功演出が実行される割合が異なり、
前記第 2 演出は、前記第 1 演出が実行されるときの方が、前記第 1 演出が実行されないときよりも実行されやすい、

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献 1 には、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、特定表示（保留表示）を表示し、当該特定表示を、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数段階に変化させることが可能な特定表示制御手段と、前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する所定演出（保留変化アシストゾーン）を実行する所定演出実行手段と、を備える遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016 - 137126 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載の遊技機では、特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する所定演出が 1 種類のみで単調であり遊技の興味が向上していない。

【0005】

この発明は、遊技の興味が向上した遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）本発明に係る遊技機は、
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、
特定表示を表示し、当該特定表示を、段階が高いほど前記有利状態に制御される期待度が
高い複数段階に変化させることが可能な特定表示制御手段と、
前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段
と、
前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する、前記第 1 演出とは異なる開始タイミ
ングで実行可能な第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、
前記特定表示の段階を高段階に変化させることが可能な第 3 演出を実行する第 3 演出実行
手段と、を備え、
前記第 3 演出実行手段は、前記第 1 演出が実行されて前記第 2 演出が実行されない場合は
、前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行される場合よりも、前記第 3 演出を実
行しやすく、
前記第 3 演出は、演出後に前記特定表示の段階を変化させる成功演出と、演出後に前記特
定表示の段階を変化させない失敗演出と、を含み、
前記特定表示の段階が特定段階未満のときよりも当該特定段階以上のときの方が、前記第
3 演出として前記失敗演出が実行されやすく、
前記第 1 演出が実行されているときに前記第 3 演出を実行可能であり、
一の可変表示において、前記第 2 演出の開始前に前記第 1 演出が実行されているときと、
前記第 2 演出の終了後に前記第 1 演出が実行されているときとで、前記第 3 演出として前
記成功演出が実行される割合が異なり、

10

20

30

40

50

前記第2演出は、前記第1演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されないときよりも実行されやすい。

(1) 他の態様に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、特徴部79AKを有するパチンコ遊技機1)であって、

特定表示(例えば、メータ画像79AK001)を表示し、当該特定表示を、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数段階(例えば、複数レベルのうちのいずれか)に変化させることが可能な特定表示制御手段(例えば、演出制御基板12)と、

前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する第1演出(例えば、テロップ演出)を実行する第1演出実行手段(例えば、演出制御基板12)と、

前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する、前記第1演出とは異なる開始タイミング(例えば、第1演出よりも後の開始タイミング)で実行可能な第2演出(例えば、レベル変化ゾーン演出)を実行する第2演出実行手段(例えば、演出制御基板12)と、

前記特定表示の段階を変化させることに関連して第3演出(例えば、アイコン演出)を実行する第3演出実行手段(例えば、演出制御基板12)と、を備え、

前記第3演出実行手段は、前記第1演出が実行されて前記第2演出が実行されない場合は、前記第1演出が実行されずに前記第2演出が実行される場合よりも、前記第3演出を実行しやすい(例えば、アイコン演出は、テロップ演出(テロップ演出のみ、又は、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出)が実行されるときには実行され、レベル変化ゾーン演出のみが実行されるときには実行されない)。

【0007】

上記構成によれば、第1演出及び第2演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記第2演出は、前記第1演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されないときよりも実行されやすい(例えば、図11-7において、レベル変化ゾーン演出のみを実行する決定割合よりも、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出を実行する決定割合の方が、レベル変化ゾーン演出のみとテロップ演出及びレベル変化ゾーン演出とのうちの少なくとも一方を実行可能な全ての最終レベル(「6」~「10」)において高い)、

ようにしてもよい。

【0009】

上記構成によれば、特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する演出の実行が単調とならず、遊技の興趣を向上させることができる。なお、第1演出と第2演出とは、実行期間の少なくとも一部が重なってもよいし、異なってもよい。「実行される」、「実行されない」などの現在形または未来形の表現は、例えば、可変表示開始時など、対象の演出が実行される前のタイミングを基準とした表現である。従って、「前記第1演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されないときよりも」などは、「前記第1演出が実行されているときの方が、前記第1演出が実行されていないときよりも」などの表現を含む。

【0010】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記第1演出の実行期間と前記第2演出の実行期間とは異なる(例えば、図11-4のように、テロップ演出の実行期間内にレベル変化ゾーン演出が実行される)、

ようにしてもよい。

【0011】

上記構成によれば、第1演出と第2演出とを差別化でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

(4) 上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

前記第1演出が実行されずに前記第2演出が実行されるときよりも、前記第1演出と前

10

20

30

40

50

記第 2 演出との両者が実行されるときの方が、前記特定表示の段階が変化しやすい（例えば、図 11 - 7 のように、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合は最終レベルが「6」～「8」であるが、テロップ演出とレベル変化ゾーン演出との両演出を実行する場合は最終レベルが「6」～「10」となり、両者共通の「6」～「8」における決定割合も後者の方が高い）、

ようにしてもよい。

【0013】

上記構成によれば、第 1 演出及び第 2 演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

【0014】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記特定表示の段階は、

前記第 1 演出及び前記第 2 演出の終了タイミング以降でも変化可能であり（例えば、図 11 - 4 のアイコン画像の消化タイミング参照）、

前記第 1 演出が実行された後の方が、前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行された後よりも、変化しやすい（例えば、テロップ演出終了後のタイミング T10、T11 でメータ画像 79AK001 のレベルをアップさせる第 1 アイコン演出は、テロップ演出（テロップ演出のみ、又は、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出）が実行されるときには実行され、レベル変化ゾーン演出のみが実行されるときには実行されない）、

ようにしてもよい。

【0015】

上記構成によれば、第 1 演出及び第 2 演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

【0016】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記特定表示の段階が変化することを示唆する示唆演出（例えば、変化示唆演出）を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御基板 12）をさらに備え、

前記示唆演出は、前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行されるときよりも、前記第 1 演出と前記第 2 演出との両者が実行されるときの方が、実行されやすい（例えば、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合と、レベル変化ゾーン演出及びテロップ演出が実行される場合とで、タイミング T4～T7 では前者後者の両者の場合において変化示唆演出が実行されるが、タイミング T1～T3 では後者のみ変化示唆演出が実行され得る）、

ようにしてもよい。

【0017】

上記構成によれば、第 1 演出及び第 2 演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

【0018】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記特定表示の段階を変化させることが可能な第 3 演出（例えば、アイコン演出）を実行する第 3 演出実行手段（例えば、演出制御基板 12）をさらに備え、

前記第 3 演出として、前記特定表示の段階を変化させる第 3 - 1 演出（例えば、第 1 アイコン演出）と、前記特定表示を変化させない第 3 - 2 演出（例えば、第 2 アイコン演出）とがあり、

前記第 3 演出が実行される際、前記特定表示が特定段階（例えば、レベル「6」）未満のときよりも当該特定段階以上のときの方が、前記第 3 - 2 演出が実行されやすい（例えば、レベル「6」以上であれば、第 2 アイコン演出が実行され得るが、レベル「6」未満であれば、第 2 アイコン演出が実行されない）、

ようにしてもよい。

【0019】

10

20

30

40

50

上記構成によれば、特定表示が特定段階以上の場合であっても、第3演出の実行機会を確保できる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【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。

10

【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】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8-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-6】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-7】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-8】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図8-9】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。

20

【図9-1】特徴部53AKの予告Xの実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。

【図9-2】特徴部53AKの予告Xの他の実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。

【図9-3】特徴部53AKの予告Yの実行割合、出現率の一例を示す図である。

【図9-4】特徴部53AKの予告Zの実行割合、出現率の一例を示す図である。

【図9-5】特徴部53AKの演出動作例を示す図である。

【図10-1】特徴部57AKの演出動作例を示す図である。

【図10-2】特徴部57AKの特定表示処理を示すフローチャートである。

【図10-3】特定表示処理における決定割合を示す図である。

【図10-4】特定表示の表示態様の变化タイミングを示す図である。

30

【図10-5】特徴部57AKの特定表示の表示変化パターンを示す図である。

【図10-6】ゾーンの移行割合を示す図である。

【図10-7】特徴部57AKの変形例の演出動作例を示す図である。

【図11-1】特徴部79AKで使用される変動パターンの例の図である。

【図11-2】特徴部79AKの演出動作例を示す図である。

【図11-3】特徴部79AKの演出動作例（図11-2の続き）を示す図である。

【図11-4】特徴部79AKでの演出の実行タイミングを示す図である。

【図11-5】特徴部79AKの可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図11-6】メータ画像が示す最終レベルの決定例である。

【図11-7】テロップ演出とレベル変化ゾーン演出の実行の決定例である。

40

【図11-8】特徴部79AKの可変表示開始設定処理の一部を示すフローチャートである。

【図11-9】レベルアップのパターンの決定例を示す図である。

【図11-10】アイコン演出の実行パターンの決定例を示す図である。

【図11-11】特徴部79AKの変形例の演出動作例を示す図である。

【図11-12】特徴部79AKの変形例に係る特定表示の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

（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

50

制御でもある。)について説明する。

【 0 0 2 2 】

(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。

【 0 0 2 3 】

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 L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【 0 0 2 4 】

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。

20

【 0 0 2 5 】

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。

30

【 0 0 2 6 】

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 L C D (液晶表示装置) や有機 E L (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーン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 2 7 】

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。

40

【 0 0 2 8 】

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 2 9 】

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

50

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 0 】

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 1 】

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 2 】

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 3 】

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 4 】

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 5 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 6 】

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 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

10

20

30

40

50

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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。

【0050】

（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

10

20

30

40

50

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４１を通過すると、普通図柄表示器２０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４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００５１】

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６Ｂ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）。

10

【００５２】

入賞球装置６Ａ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４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【００５３】

可変入賞球装置６Ｂ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４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【００５４】

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。

20

【００５５】

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。

【００５６】

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。

30

【００５７】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば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。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【００５８】

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

【００５９】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。

50

大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 0 6 0 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【 0 0 6 1 】

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

10

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

20

【 0 0 6 4 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか 1 つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【 0 0 6 5 】

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

30

【 0 0 6 6 】

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。

40

【 0 0 6 7 】

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 6 8 】

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。

50

【 0 0 6 9 】

(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 0 】

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 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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「大当たり」となる割合 (大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。) が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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）。

【 0 0 8 1 】

（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 2 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 8 3 】

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

10

20

30

40

50

回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備える。

【0084】

CPU103 は、ROM101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101 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、RAM102 がメインメモリとして使用される。RAM102 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、ROM101 に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102 に展開して、RAM102 上で実行するようにしてもよい。

10

【0085】

乱数回路104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（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、CPU103 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。

【0086】

I/O105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0087】

スイッチ回路110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過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100 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。

【0088】

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

30

【0089】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0090】

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

40

【0091】

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

【0092】

演出制御用CPU120 は、ROM121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能

50

を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM 121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0093】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0094】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0095】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0096】

20

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

【0097】

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

【0098】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU 120が実行するようにしてもよい。

30

【0099】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU 120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。

【0100】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125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。

40

【0101】

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。

【0102】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0103】

(主基板11の主要な動作)

50

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

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

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

10

20

30

40

50

ップ S 6) を行う。復旧処理では、CPU 103 は、RAM 102 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 1 】

そして、CPU 103 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 12 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 CPU 120 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 CPU 120 は、前記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。

10

【 0 1 1 2 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 12 に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する (ステップ S 10)。そして、所定時間 (例えば 2 m s) 毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い (ステップ S 11)、割込みを許可する (ステップ S 12)。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 CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

【 0 1 1 3 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 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、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する (ステップ S 21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (ステップ S 22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報 (大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報 (始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報 (確変状態となった回数等を示す情報) などのデータを出力する (ステップ S 23)。

30

【 0 1 1 4 】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する (ステップ S 24)。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する (ステップ S 25)。CPU 103 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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される (詳しくは後述)。

40

【 0 1 1 5 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される (ステップ S 26)。CPU 103 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、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 1 6 】

50

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU 103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。

【0117】

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、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

10

【0118】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読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。

20

【0119】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0120】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第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「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第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）。

30

40

【0121】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

【0122】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パター

50

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 3 】

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 4 】

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。

10

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」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。

20

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【 0 1 2 7 】

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

40

【 0 1 2 8 】

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

50

新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 2 9 】

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

10

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

20

【 0 1 3 2 】

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

30

【 0 1 3 3 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

40

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割

50

込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 120 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 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 R A M 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 C P U 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。

10

【 0 1 3 6 】

ステップ S 73 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 73 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 74)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 75)。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 R A M 122 の所定領域に格納したり、 R A M 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。

20

【 0 1 3 7 】

ステップ S 75 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 76)。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 L E D 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。

30

【 0 1 3 8 】

ステップ S 76 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 77)、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 73 の処理に戻る。ステップ S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 9 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 76 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 C P U 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する (ステップ S 161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

40

【 0 1 4 0 】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 120 は、例えば R A M 122 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 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期値) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表

50

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 2 】

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 3 】

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 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開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 5 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 4 6 】

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。

【 0 1 4 7 】

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。

10

【 0 1 4 8 】

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。

20

【 0 1 4 9 】

(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。

【 0 1 5 0 】

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 1 】

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) 。

30

【 0 1 5 2 】

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。

40

【 0 1 5 3 】

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。

【 0 1 5 4 】

50

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。

【0155】

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

10

【0156】

（特徴部112IWに関する説明）

次に、特徴部112IWについて説明する。特徴部112IWのパチンコ遊技機1は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機1においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能である。他の特徴部のパチンコ遊技機1においても特徴部112IWと同様に設定変更可能に構成してもよい。先ず、図8-1及び図8-2に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠112IW001aと、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）112IW003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。また、遊技機用枠112IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠112IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠112IW003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠112IW003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠112IW003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

20

【0157】

また、遊技機用枠112IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠112IW003及びガラス扉枠112IW003aを開放することはできないようになっている。

30

【0158】

主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース112IW201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー112IW051と、設定変更状態において後述する大当たりの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ112IW052が設けられている。

【0159】

これら設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース112IW201内に收容されており、設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052は、基板ケース112IW201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース112IW201の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

40

【0160】

設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052を有する基板ケース112IW201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠112IW003を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠112IW003を開放することで操作が可能となる。また、設定キー112IW051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要するこ

50

とから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、後述する O N と O F F の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部 1 1 2 I W では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【 0 1 6 1 】

また、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 には、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 と、該表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

10

【 0 1 6 2 】

前述したように、本特徴部 1 1 2 I W における設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本特徴部 1 1 2 I W では、図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a と、該短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A は、短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

20

30

【 0 1 6 3 】

尚、図 8 - 2 に示すように、長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b によって操作不能な状態となる。一方で、図 8 - 3 に示すように、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 とともに移動して長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b から離間することによって長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

40

【 0 1 6 4 】

つまり、本特徴部 1 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 との操作が許容

50

される許容状態となる。

【 0 1 6 5 】

基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられているため、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放しない限り設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作して設定値を変更することはできない。

【 0 1 6 6 】

しかし、パチンコ遊技機 1 が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機 1 に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機 1 との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機 1 の背面側にある設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【 0 1 6 7 】

また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【 0 1 6 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【 0 1 6 9 】

本特徴部 1 1 2 I W では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 1 7 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8 - 4 に示す判定テーブル等の複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテ

10

20

30

40

50

ブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0171】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図8-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図8-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)の他、大当たり種別判定テーブル(図示略)、大当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、ハズレ変動パターン判定テーブル(図示略)、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン判定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0172】

本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~3の3段階からなり、1が最も出玉率が低く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。

【0173】

(表示結果判定テーブル)

図8-4(A)~(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【0174】

図8-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当たりに当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当たりに当選する。

【0175】

また、図8-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当たりに当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当たりに当選する。

【0176】

また、図8-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率(非確変時は1/280、確変時は1/28)で大当たりに当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合

10

20

30

40

50

と同じ確率（非確変時は 1 / 2 8 0、確変時は 1 / 2 8）で大当りに当選する。

【 0 1 7 7 】

つまり、CPU 1 0 3 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が図 8 - 4 (A) ~ (C) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り種別 A ~ 大当り種別 C）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図 8 - 4 (A) ~ (C) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 4 A または第 2 特別図柄表示器 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【 0 1 7 8 】

尚、本特徴部 1 1 2 I W では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ~ 3 の計 3 個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、2 個または 4 個以上であってもよい。

【 0 1 7 9 】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まる）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

20

【 0 1 8 0 】

（表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9）

本特徴部 1 1 2 I W では、パチンコ遊技機 1 において、各入賞口（大入賞口、第 2 大入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能である。

【 0 1 8 1 】

具体的には、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 は、4 桁の表示部を備えている。各桁の表示部は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。

【 0 1 8 2 】

1 桁目の表示部と 2 桁目の表示部には表示内容が表示され、3 桁目の表示部と 4 桁目の表示部には数値が百分率で表示される。表示 N o 1 では、短期の連比が表示され、表示 N o 2 では、短期の役比が表示される。表示 N o 3 では、総累計の連比が表示され、表示 N o 4 では、総累計の役比が表示される。また、表示 N o 5 では、前回の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース（ベース 1）が表示され、表示 N o 6 では、直前の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース（ベース 2）が表示される。

30

【 0 1 8 3 】

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が 6 0 0 0 個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【 0 1 8 4 】

なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第 2 始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

40

【 0 1 8 5 】

表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「y 6 .」が表示され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「y 7 .」が表示される。また、表示 N o 1 の短期連比が表示される場

50

合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示N o 2の短期役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、短期役比が百分率表示（％表示）される。

【0186】

表示N o 3の総累計連比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「A 6 .」が表示され、表示N o 4の総累計役比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「A 7 .」が表示される。また、表示N o 3の総累計連比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示N o 4の総累計役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

10

【0187】

表示N o 5のベース1が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「b L .」が表示され、表示N o 4のベース2が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「B 6 .」が表示される。また、表示N o 5のベース1が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示N o 6のベース2が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【0188】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。

20

【0189】

尚、本特徴部112IWでは、表示モニタ112IW029においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ112IW029においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1の数値のみ、或いはいずれか2の数値のみ表示可能であってもよい。

【0190】

また、本特徴部112IWでは、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ112IW029にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ112IW029には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

30

【0191】

（設定変更処理）

次に、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図8-5～図8-7は、特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部112IWにおいて、ステップ112IWS001～S002の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0192】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ112IWS003）。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ112IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ112IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ112IWS004に戻り、ステップ112IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ112IWS006に移行する。

40

50

【 0 1 9 3 】

ステップ 1 1 2 I W S 0 0 3 ~ S 0 0 5 の処理が実行されることによって、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動するまで待ってからステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、R A M の初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用 C P U 1 2 0 が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

【 0 1 9 4 】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定値が工場出荷時の値（例えば「 0 」や取り得る設定値以外の値）であるか否かを判定する（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 ）。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 ; Y e s ）、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 に移行する。

10

【 0 1 9 5 】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 ; N o ）、すなわち少なくとも既に 1 回は設定値の変更が行われていれば、C P U 1 0 3 は、ステップ S 4 と同様の処理により、R A M 1 0 2 （バックアップ R A M ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 7 ）。具体的には、ステップ 1 1 2 I W S 0 0 7 では、C P U 1 0 3 は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 7 ; N o ）、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 に移行する。

20

【 0 1 9 6 】

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 1 1 2 I W S 0 0 7 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、ステップ S 5 と同様の処理により、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 1 1 2 I W S 0 0 8 ）。ステップ 1 1 2 I W S 0 0 8 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。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 1 1 2 I W S 0 0 8 ; N o ）、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 に移行する。

30

【 0 1 9 7 】

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 1 1 2 I W S 0 0 8 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 9 ）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 9 ; Y e s ）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 に移行する。

【 0 1 9 8 】

ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 では、C P U 1 0 3 は、R A M 異常エラー報知コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 ）。なお、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 において R A M 異常エラーであることを示す表示（例えば、「 E 」の表示）を表示する制御を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 9 9 】

次いで、C P U 1 0 3 は、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオン（扉（遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 ）が開放している状態）であるか否かを判定する（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 1 ）。扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであれば、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであるか否かを判定する（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 2 ）。設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであれば、C P U 1 0 3 は、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 1 1 2 I W S 0 1 3 ）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグをセットする（ステップ 1 2 0 A K S A 0 1 ）。R A M クリアフラグがオンである場合

50

、設定変更に係る処理が実行された後、RAM 102の記憶内容をクリアするためのRAMクリア処理が実行される。そして、ステップ120AKSA03に移行する。

【0200】

一方、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオフ（扉が閉鎖している状態）である場合や（ステップ112IWS011のN）、設定キー112IW051がオフである場合（ステップ112IWS012のN）、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合（ステップ112IWS013のN）には、ステップ120AKSA01には移行せず、ループ処理に移行する。なお、ループ処理に入る前に、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御（ステップ112IWS010の処理）を実行するようにしてもよい。

10

【0201】

ステップ112IWS006～S013の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ112IWS007、S008のN）、工場出荷時用の設定のままとなっている場合（ステップ112IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ112IWS009のY）には、遊技機用枠112IW003が開放された状態で設定キー112IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件に、ステップ120AKSA03以降の設定値の変更が可能となり、その後RAMクリアされる。一方で、遊技機用枠112IW003が開放され、設定キー112IW051およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

20

【0202】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ112IWS009；No）、CPU103は、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112IWS015）。

【0203】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば（ステップ112IWS015；Yes）、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ120AKSA02）。

【0204】

ステップ120AKSA02の処理の後や、クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ112IW090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112IWS016）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS017）。

30

【0205】

設定キー112IW051がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA03）。ここで、設定キー112IW051がオンある場合には、RAMクリアフラグの状態（即ちクリアスイッチのオン/オフ）によって、設定確認するための処理（設定確認処理）または設定変更するための処理（設定変更処理）を実行する。なお、設定変更中や設定確認中に扉開放センサ112IW090からの出力信号がオフとなった場合にエラー処理を実行するようにしてもよい。

40

【0206】

RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA03；Yes）、設定変更処理を開始することを示す設定変更開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA04）。また、RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA03；No）、設定確認処理を開始することを示す設定確認開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA05）。

【0207】

演出制御基板12側では、設定変更コマンドまたは設定確認コマンドを受信すると、設定変更中または設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用L

50

E Dといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする)。

【0208】

次いで、CPU103は、設定値が工場出荷時の値(例えば「0」等)であるか否かを判定する(ステップ120AKSA06)。工場出荷時の設定値であれば(ステップ120AKSA06; Yes)、設定値を「1」に設定する(ステップ120AKSA07)。ステップ120AKSA07では、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を「1」に更新する。

【0209】

ステップ120AKSA07では、設定値が工場出荷時の値である場合、初期値として設定値を「1」に設定するが、他の設定値を初期値としてもよい。また、RAM102にバックアップデータが記憶されていない場合、バックアップデータが正常でない場合といったRAM異常エラーがある場合(例えばステップ112IWS010の処理を実行した場合)にも、設定値を初期値「1」に設定するようにしてもよい。このようにする場合、ステップ112IWS010の処理を実行した場合に(ステップ112IWS006; Yes、ステップ112IWS007; No、またはステップ112IWS008; Noである場合に)RAM異常フラグをセットし、ステップ120AKSA06では当該RAM異常フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

【0210】

工場出荷時の設定値でない場合や(ステップ120AKSA06; No)、ステップ120AKSA07の処理を実行した後は、CPU103は、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示モニタ112IW029に表示する(ステップ120AKSA08)。

【0211】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ120AKSA09)。RAMクリアフラグがオンである場合(ステップ120AKSA09; Yes)、設定変更中フラグをセットする(ステップ120AKSA10)。

【0212】

続いて、設定切替スイッチ112IW052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120AKSA11)。設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンであれば(ステップ120AKSA11; Yes)、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を更新する(ステップ120AKSA12)。設定値は、設定切替スイッチ112IW052の操作(押下)毎に更新される。例えば、設定値が「1」であった場合「2」に更新し、設定値が「2」であった場合「3」に更新し、設定値が「3」であった場合「1」に更新すればよい。なお、設定切替スイッチ112IW052の操作により特定の設定値を指定できるようにしてもよい。

【0213】

RAMクリアフラグがオフである場合は(ステップ120AKSA09; No)、設定確認が行われた場合であるので、設定変更に関する処理は実行しない。この場合や、設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンでない場合(ステップ120AKSA11; No)、ステップ120AKSA12の処理を実行した後は、設定キー112IW051からの出力信号がオフになったか否かを判定する(ステップ120AKSA13)。

【0214】

設定キー112IW051からの出力信号がオンのままである場合には(ステップ120AKSA13; No)、ステップ120AKSA08に戻り、設定確認処理または設定変更処理を継続する。ステップ120AKSA12にて設定値が更新された場合には、再度ステップ120AKSA08の処理が実行されることで、更新後の設定値が表示モニタ112IW029表示される。

【0215】

設定キー112IW051からの出力信号がオフである場合には(ステップ120AK

10

20

30

40

50

S A 1 3 ; Y e s)、R A M クリアフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ 1 2 0 A K S A 1 4)。R A M クリアフラグがオンである場合 (ステップ 1 2 0 A K S A 1 4 ; Y e s)、設定変更中フラグをリセットし (ステップ 1 2 0 A K S A 1 5)、設定変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 2 0 A K S A 1 6)。

【 0 2 1 6 】

R A M クリアフラグがオフである場合 (ステップ 1 2 0 A K S A 1 4 ; N o)、設定確認が終了したことを示す設定確認終了コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 2 0 A K S A 1 7)。

【 0 2 1 7 】

その後、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 における設定値の表示を消去し (ステップ 1 2 0 A K S A 1 8)、設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 3 1)。なお、設定値が更新された場合のみ設定値コマンドを送信するようにしてもよい。

【 0 2 1 8 】

次いで、R A M クリアフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ 1 2 0 A K S A 1 9)。R A M クリアフラグがオンである場合 (ステップ 1 2 0 A K S A 1 9 ; Y e s)、R A M クリア処理を実行する (ステップ 1 2 0 A K S A 2 0)。R A M クリア処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、R A M クリア処理では、R A M 1 0 2 の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

【 0 2 1 9 】

その後、C P U 1 0 3 は、ステップ S 9 と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 3 3)。

【 0 2 2 0 】

R A M クリアフラグがオフである場合 (ステップ 1 2 0 A K S A 1 9 ; N o)、C P U 1 0 3 は、ステップ S 6 と同様の処理により、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 1 1 2 I W S 0 2 2) 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。また、C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 と同様の処理により、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 1 1 2 I W S 0 2 3)。

【 0 2 2 1 】

ステップ 1 1 2 I W S 0 3 3 またはステップ 1 1 2 I W S 0 2 3 の処理の後、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 の処理に移行する。なお、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 ~ S 0 3 6 の処理は、図 3 で示したステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理と同様である。

【 0 2 2 2 】

なお、ステップ 1 2 0 A K S A 0 8 において、設定値を画像表示装置 5 に表示するようにしてもよい。そして、以降の処理が画像表示装置 5 を用いて実行されるようにしてもよい。

【 0 2 2 3 】

また、設定確認処理および設定変更処理の実行中は、特別図柄表示装置 4 A、4 B を通常遊技中では表示されない態様 (たとえば、7 セグメント L E D の全セグメントを点灯または点滅させる態様) とするようによい。このように特別図柄表示装置 4 A、4 B を用いて報知することで、好適に設定確認状態や設定変更状態であることを遊技者に報知することができる。なお、特別図柄表示装置 4 A、4 B を、設定確認状態中と設定変更状態中とで異なる態様としてもよい。

【 0 2 2 4 】

10

20

30

40

50

また、設定変更処理の実行中に電源断となった場合には、再度、設定変更処理が実行されて更新後の設定値がRAM102（バックアップRAM）に記憶されることによって設定変更が完了しない限り、エラーとするようにしてもよい。具体的には、設定変更処理の開始時に、設定値を記憶するバックアップRAMと同じバックアップRAMに設定変更フラグ（RAMクリアされても消去されない）を格納し、設定変更処理の終了時に、その設定変更フラグをオフにし、設定変更処理以外の処理（たとえば、遊技制御メイン処理）を実行する場合に設定変更フラグがオンであればエラーとする。上述のように、設定変更処理が途中で正常に進行しなくなるような状況においては、遊技場の店員が設定変更が完了していないのに完了したと勘違いする場合がある。このような場合に、設定変更が完了しなくてはエラーとなるようにすることで、設定変更の確実な完了を担保することができる。

10

【0225】

また、ステップ120AKSA08で、バックアップRAMから現在の設定値を読み出し、当該設定値を表示させるようにしている。しかし、バックアップRAMへのバックアップが正常に行われなかったときは、画像表示装置5にエラーであることを示す情報を表示するとともに、特別図柄表示装置4A、4Bを、通常遊技中とは異なる態様（たとえば、7セグメントLEDの全セグメントを消灯させる態様、設定確認処理および設定変更処理中が全点灯であれば、全点滅させる態様）とするようにしてもよい。

【0226】

図8-8は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部112IWでは、図8-8に示すように、電源投入時に設定キー112IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理（ステップ120AKSA08～120AKSA13等）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（ステップ120AKSA08、120AKSA13等）が実行される。また、電源投入時に設定キー112IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化处理（ステップ120AKSA20等）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ112IWS024）が実行される。

20

【0227】

本実施例では、図8-5～図8-7に示す遊技制御メイン処理において、一部の処理を共通化しつつ、設定キー112IW051とクリアスイッチ（RAMクリアフラグ）の状態に応じて分岐することで、設定変更処理、設定確認処理、初期化处理、または、復旧処理が実行されるようになっていたが、それぞれをモジュール化して個別の処理として実行するようにしてもよい。

30

【0228】

次に、設定変更処理における表示モニタ112IW029の表示態様について説明する。まず、図8-9（A）及び図8-9（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ112IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当たり遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

40

【0229】

次に、図8-9（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー112IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ112IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0230】

このように表示モニタ112IW029にて設定値が表示されている状態において、図8-9（D）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ1

50

1 2 I W 0 5 2 の操作を検出する毎に表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示している数値を順次更新（例えば、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される毎に 1 2 3 1 . . . のように更新）表示していく。

【 0 2 3 1 】

次いで、図 8 - 9 (E) に示すように、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 が遊技場の店員等の操作によって O F F となったことに基づいて、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に、表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 を表示させる。また、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図 8 - 9 (A) のタイミング（パチンコ遊技機 1 の電源が O F F となったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われると R A M クリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、C P U 1 0 3 は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

10

【 0 2 3 2 】

また、図 8 - 9 (F) に示すように、C P U 1 0 3 は、設定値が記憶される R A M 1 0 2 にエラーが発生したことに基づいて、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に「 E . E . E . E . 」と表示させることが可能である。

20

【 0 2 3 3 】

尚、本特徴部 1 1 2 I W における設定変更処理では、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する初期表示として、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値（本特徴部 1 1 2 I W であれば「 1 」）、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値（本特徴部 1 1 2 I W であれば「 3 」）を表示するようにしてもよい。

【 0 2 3 4 】

（特徴部 5 3 A K に関する説明）

続いて、特徴部 5 3 A K について説明する。特徴部 5 3 A K のパチンコ遊技機 1 は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当り遊技状態）に制御可能である。特徴部 5 3 A K では、可変表示の実行中に表示結果が大当りとなること（大当り遊技状態に制御されることを）を予告・示唆する予告演出を実行可能になっている。

30

【 0 2 3 5 】

予告演出は、可変表示を開始するときに、図 7 に示すステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、表示結果が大当りとなるか否かに応じて実行の有無が決定される。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、設定値が大きい程、大当りとなる確率が高くなる。予告演出（特に大当りとなる信頼度の高い予告演出）は、表示結果が大当りとなる場合には実行されやすくなっているため、設定値によらず均等な割合で実行有無を決定すると、設定値が高い程予告演出の出現率、及び、信頼度が高くなる。なお、信頼度とは、この実施例では、大当り信頼度のことをいい、当該予告演出が実行された場合に大当りとなる割合のことをいう。

40

【 0 2 3 6 】

そのため、設定値によるブレにより予告演出の出現率や信頼度が意図していたものと異なってしまうたり、信頼度が変化して遊技者が困惑してしまうおそれがあった。特徴部 5 3 A K に係るパチンコ遊技機 1 では、設定値に応じて予告演出の実行割合を調整（変更）することで、予告演出の出現率、及び、信頼度の少なくとも一方を同一または略同一の範囲内に調整している。これにより、予告演出の出現率や信頼度を意図したものとするこ

50

ができ、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。また、予告演出の実行頻度によりむやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。

【0237】

なお、予告演出の出現率、及び、信頼度の調整する場合において、小数点以下の割合を完全一致させることが困難な場合がある。そのため、特徴部53AKに係る発明は、予告演出の出現率や信頼度の同一とするものに加えて、略同一の範囲内に調整したものも含む。なお、略同一の範囲内であれば同一である場合と同様の効果を奏することができる。略同一の範囲内とは、予め定められた範囲内であればよく、所定の誤差範囲内（例えばプラスマイナス5%等）であったり、遊技者の体感的に予告演出の出現率や信頼度が同一と感じられるような実質同一の範囲内であってもよい。

10

【0238】

図9-1は、特徴部53AKの予告演出として予告Xの実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。図9-1(A)は、予告Xの出現率、信頼度が未調整の場合の例を示している。この実施例では、設定値として「1」～「3」の3段階が設けられている。図9-1(A)に示すように、この実施例では、大当たり確率aは、設定値「1」の場合「1/300」、設定値「2」の場合「1/250」、設定値「3」の場合「1/200」となっている。そして、大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50/100」となっている。従って、予告Xが実行されて大当たりとなる割合（全変動に占める割合）A（＝大当たり確率a×実行割合b）は、設定値「1」の場合「1/600」、設定値「2」の場合「1/500」、設定値「3」の場合「1/400」となっている。

20

【0239】

また、ハズレ確率c（＝1－大当たり確率a）は、設定値「1」の場合「299/300」、設定値「2」の場合「249/250」、設定値「3」の場合「199/200」となっている。そして、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、「1/100」となっている。従って、予告Xが実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合）B（＝ハズレ確率c×実行割合d）は、いずれの設定値でも約「1/100」となっている。

【0240】

全変動における予告Xの出現率C（＝A＋B）は、設定値「1」の場合「7/600」、設定値「2」の場合「6/500」、設定値「3」の場合「5/400」となっている。また、予告Xの信頼度D（＝A/C）は、設定値「1」の場合「1/7」（約14%）、設定値「2」の場合「1/6」（約17%）、設定値「3」の場合「1/5」（20%）となっている。

30

【0241】

このように、設定値によらず調整せずに予告演出（予告X）の実行割合を同一とした場合、高設定値程、予告演出の出現率及び信頼度が高くなる。特に、信頼度は設定値「2」の場合を基準とした場合、プラスマイナス3%程度の誤差が生じてしまう。

【0242】

図9-1(B)は、予告Xの出現率、信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(B)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値「1」の場合「60/100」、設定値「2」の場合「50/100」、設定値「3」の場合「40/100」となっている。また、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「3/299」、設定値「2」の場合「2.5/249」、設定値「3」の場合「2/199」となっている。

40

【0243】

このようにすることで、全変動における予告Xの出現率Cは、設定値によらず「6/500」となる。また、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず「1/6」となる。これにより、設定値に応じて予告演出の出現率や信頼度が変化してしまっていて意図しない割合となってしまうことを防止でき、好適に予告演出を実行できる。また、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【0244】

50

なお、この実施例では、予告演出として予告Xの出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整しているが、複数種類の予告演出のうち予告Xのような比較的高信頼度な予告演出や、目玉となる特別な予告演出（即ち一部の予告演出）についてはそのような調整を行い、他の予告演出については実行割合を調整せずに、設定値によって出現率や信頼度が変化するようにしてもよい。即ち、他の予告演出については設定値によらず同一の実行割合で実行するようにしてもよい。このようにすることで、全ての予告演出について出現率や信頼度を調整する場合に比べて、出現率や信頼度を調整する負担が発生することや、予告演出の実行有無を決定する処理負担の増大を防止できる。

【0245】

なお、図9-1(B)に示す例では、ハズレ時の予告Xの実行割合dを異ならせているが、図9-1(A)に示すように同一とした場合でも、予告Xが実行されてハズレとなる割合Bは、いずれの設定値でも略同一である「1/100」となり、予告Xの出現率Cも略同一（約1.17%～1.25%）となるため、ハズレ時の予告Xの実行割合dは設定値によらず同一としてもよい。

【0246】

この場合、大当たり時の予告Xの実行割合bのみを調整することで、予告Xの出現率Cや信頼度Dを同一または略同一の範囲内とすることができる。このように、全変動においてほとんどの割合を占めるハズレ時の予告演出の実行割合を共通とすることで、ハズレの変動毎に設定値を判定して実行割合を異ならせる必要がなくなるので、予告演出を実行するための制御負担を軽減できる。

【0247】

図9-1(C)は、予告Xの出現率を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(C)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「2.5/299」、設定値「2」の場合「2/249」、設定値「3」の場合「1.5/199」となっている。大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50/100」のままである。

【0248】

このようにすることで、全変動における予告Xの出現率Cは、設定値によらず「1/100」となる。このようにすることで、予告演出の実行頻度によって遊技者に違和感を与えたり、むやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。また、大当たりとなる場合の予告Xの占有率を共通とすることができ、大当たり時の好適な出現率を維持することができる。

【0249】

なお、この場合、予告Xの出現率Cは、設定値によらず共通となるが、図9-1(C)に示すように、予告Xの信頼度は設定値に応じて変化するようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Xの出現数が多くなる程、信頼度を推測することができ、設定値も推測することができるようになるため、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を期待できる。なお、出現率を合わせることで、設定値に応じた信頼度が30%～50%というように比較的大きく（プラスマイナス10%程度）変化するようにしてもよい。これにより、設定値をより推測しやすくなる。

【0250】

図9-1(D)は、予告Xの信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(D)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「2.5/299」、設定値「2」の場合「2.5/249」、設定値「3」の場合「2.5/199」となっている。大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50/100」のままである。

【0251】

このようにすることで、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず「1/6」となる。このようにすることで、予告Xにより設定値によらず同一の信頼度を報知することができる。また、大当たりとなる場合の予告Xの占有率を共通とすることができ、大当たり時の好適な出

10

20

30

40

50

現率を維持することができる。

【 0 2 5 2 】

なお、この場合、予告 X の信頼度 D は、設定値によらず共通となるが、図 9 - 1 (D) に示すように、予告 X の出現率は設定値に応じて変化するようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告 X の出現数が多くなる程、設定値も推測することができるようになるため、パチンコ遊技機 1 の稼働率の向上を期待できる。

【 0 2 5 3 】

なお、図 9 - 1 (D) では、ハズレ時の予告 X の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、予告 X の信頼度を設定値によらず同一となるように調整していたが、ハズレ時の予告 X の実行割合を設定値によらず同一として、大当たり時の予告 X の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、予告 X の信頼度を設定値によらず同一となるように調整してもよい。このように、全変動においてほとんどの割合を占めるハズレ時の予告演出の実行割合を共通とすることで、ハズレの変動毎に設定値を判定して実行割合を異ならせる必要がなくなるので、予告演出を実行するための制御負担を軽減できる。

【 0 2 5 4 】

図 9 - 1 (A) ~ (D) に示した大当たり確率 a や、予告の実行割合 b、d の調整例は一例である。設定値によらず出現率 C と信頼度 D との少なくともいずれかを同一（略同一）とするためには、設定値によらず出現率 C や信頼度 D が同一（略同一）となるように、予告の実行割合 b、d の少なくとも一方が設定値に応じて変更されていればよい。即ち、出現率 C を同一（略同一）とする場合には、設定値によらず出現率 $C = a \times b + (1 - a) \times d$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b、d の少なくとも一方が調整されればよい。また、予告演出の信頼度 D を同一（略同一）とする場合には、設定値によらず予告演出の信頼度 $D = (a \times b) / (a \times b + (1 - a) \times d)$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b、d の少なくとも一方が調整されればよい。

【 0 2 5 5 】

図 9 - 1 に示した実行割合では、大当たり種別に応じた実行割合は考慮されていなかったが、大当たり種別が複数ある場合には、大当たり種別に応じて予告演出（予告 X）の実行割合を異ならせてもよい。例えば、大当たり確率 a は、図 9 - 1 に示したものと同一であり、大当たり種別として通常大当たりと確変大当たりとがあり、大当たり時に均等割合（50%）でいずれかの大当たり種別となる場合について説明する。

【 0 2 5 6 】

この場合、図 9 - 2 (A) に示すように、通常大当たり確率 a 1 と確変大当たり確率 a 2 は、それぞれ図 9 - 1 の大当たり確率 a の半分となる。そして、この例では、通常大当たり時の予告 X の実行割合 b 1 は、設定値「1」の場合「60 / 100」、設定値「2」の場合「50 / 100」、設定値「3」の場合「40 / 100」となっている。従って、予告 X が実行されて通常大当たりとなる割合（全変動に占める割合）A 1（＝通常大当たり確率 a 1 × 実行割合 b 1）は、設定値によらず「1 / 1000」となっている。

【 0 2 5 7 】

また、図 9 - 2 (A) に示すように、確変大当たり時の予告 X の実行割合 b 2 は、設定値によらず 50 / 100（未調整）となっている。従って、予告 X が実行されて確変大当たりとなる割合（全変動に占める割合）A 2（＝確変大当たり確率 a 2 × 実行割合 b 2）は、設定値「1」の場合「1 / 1200」、設定値「2」の場合「1 / 1000」、設定値「3」の場合「1 / 800」となっている。そして、予告 X が実行されて大当たりとなる割合（全変動に占める割合）A（＝A 1 + A 2）は、設定値「1」の場合「44 / 24000」、設定値「2」の場合「48 / 24000」、設定値「3」の場合「54 / 24000」となっている。

【 0 2 5 8 】

そして、図 9 - 2 (B) に示すように、ハズレ時の予告 X の実行割合 d は、設定値「1」の場合「196 / (299 × 80)」、設定値「2」の場合「192 / (249 × 96)

10

20

30

40

50

）」、設定値「3」の場合「 $186 / (199 \times 120)$ 」となっている。従って、予告Xが実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合）は、設定値「1」の場合「 $196 / 24000$ 」、設定値「2」の場合「 $192 / 24000$ 」、設定値「3」の場合「 $186 / 24000$ 」となっている。

【0259】

以上の結果、図9-2(B)に示すように、全変動における予告Xの出現率 $C (= A + B)$ は、設定値によらず「 $1 / 100$ 」となっている。このように、大当たり種別が複数ある場合に、大当たり種別毎に、予告演出の実行割合を異ならせることで、設定値によらず予告演出の出現率を同一または略同一の範囲内に調整するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の実行割合を同一または略同一の範囲内としつつ、予告演出が実行された場合、設定値によっていずれの大当たり種別となるかの割合が異なるので、設定値によって予告演出が実行されたことで特定の大当たり（例えば確変大当たり）となることを期待するようになる。

10

【0260】

なお、図9-2に示す例では、通常大当たり時の予告Xの実行割合を異ならせることで、予告Xの出現率を同一（略同一）に調整していたが、他の大当たり種別やハズレ時の実行割合を異ならせることで、予告Xの出現率 C を同一（略同一）に調整してもよい。即ち、予告Xの出現率 $C = a_1 \times b_1 + a_2 \times b_2 + c \times d$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b_1 、 b_2 の少なくともいずれかと d が調整されればよい。

【0261】

20

また、大当たり種別に応じて予告Xの実行割合を異ならせることで、予告Xの信頼度 D を同一（略同一）としてもよい。この場合には、設定値によらず予告演出の信頼度 $D = (a_1 \times b_1 + a_2 \times b_2) / (a_1 \times b_1 + a_2 \times b_2 + ((1 - a_1 - a_2) \times d))$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b_1 、 b_2 の少なくともいずれかと d が調整されればよい。このようにすることで、予告演出の信頼度を同一または略同一の範囲内としつつ、予告演出が実行された場合、設定値によっていずれの大当たり種別となるかの割合が異なるので、設定値によって予告演出が実行されたことで特定の大当たり（例えば確変大当たり）となることを期待するようになる。

【0262】

また、予告演出のうち一部の予告演出については、特定の大当たり種別の実行割合は設定値によらず同一の実行割合で実行するようにしてもよい。例えば、大当たり種別として通常大当たりと確変大当たり（大当たり種別の振分50%）とがあり、予告演出として、確変大当たりとなることを報知する予告Yを実行するようにしてもよい。この場合、図9-3に示すように、通常大当たりやハズレとなる場合には、設定値によらず予告Yの実行割合は $0 / 100$ （0%）となる。一方、確変大当たり時の予告Yの実行割合 b_2 は、設定値「1」の場合「 $60 / 100$ 」、設定値「2」の場合「 $50 / 100$ 」、設定値「3」の場合「 $40 / 100$ 」となっている。大当たり確率は、図9-1に示した例と同様である。従って、全変動の予告Yの出現率は、設定値によらず「 $1 / 1000$ 」となっている。このようにすることで、確変大当たり時には確変大当たりとなることを報知する予告Yを設定値によらず同じ出現率で実行できる。また、設定値によらず確変大当たりとなることを予告できる。また、通常大当たりのときには、設定値によらず予告Yを実行しないので、処理負担が軽減できる。なお、図示していないが、予告Yは確変大当たり時にしか実行されないため、信頼度は100%となる。

30

40

【0263】

確変大当たりとなることを予告する予告演出をハズレのときに実行するようにしてもよい。例えば、予告演出として、確変大当たりとなることを予告する予告Zを実行する場合、図9-4に示すように、通常大当たりとなる場合には、設定値によらず予告Zの実行割合は $0 / 100$ （0%）となる。一方、確変大当たり時の予告Zの実行割合 b_2 は、図9-3に示した予告Yの実行割合と同一であり、予告Zが実行されて大当たりとなる割合は、設定値によらず「 $1 / 1000$ 」となっている。そして、ハズレ時の予告Zの実行割合 d は、設定

50

値「1」の場合「3 / 2 9 9 0」、設定値「2」の場合「2 . 5 / 2 4 9 0」、設定値「3」の場合「2 / 1 9 9 0」となっている。予告Yが実行されてハズレとなる割合Bは、いずれの設定値でも「1 / 1 0 0 0」となっている。

【0264】

このようにすることで、全変動における予告Zの出現率Cは、設定値によらず「2 / 1 0 0 0」となる。また、予告Zの信頼度Dは、設定値によらず「1 / 2」となる。これにより、設定値に応じて予告Zの出現率や信頼度が変化してしまっていて意図しない割合となってしまうことを防止でき、大当たりとなった場合には確変大当たりとなることを予告する予告Zを好適に実行できる。また、通常大当たりのときには、設定値によらず予告Zを実行しないので、処理負担が軽減できる。なお、予告Zの出現率と信頼度のうちのいずれかが設定値によって異なるようにしてもよい。

10

【0265】

続いて、53AKにおける予告演出の演出動作例を説明する。図9-5(A)の下側矢印は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。予告演出として予告Xを実行することが決定された場合、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの実行中に、図9-5(B)に示すようなキャラクタ画像53AK001が「チャンス」というセリフを発する予告Xが実行される。これにより、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。特に、信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内に調整されている場合には、設定値を意識することなく、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。

20

【0266】

その後、図9-5(C)に示すように、各飾り図柄表示エリア5L、5Rに7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチが成立する。そして、図9-5(D)に示すように、「スーパーリーチ！」という文字が表示されて、例えば、図9-5(E)に示すように、キャラクタが対決するスーパーリーチのリーチ演出が開始される。スーパーリーチのリーチ演出中、例えば、図9-5(E)に示すように、飾り図柄の可変表示は画像表示装置5の右下部分で縮小して実行される。

【0267】

そして、例えば、可変表示の表示結果が導出表示される直前に、図9-5(F)に示すように、キャラクタ画像53AK002が「確変!？」というセリフを発する予告Yまたは予告Zが実行される。これにより、遊技者は確変大当たりとなることを期待するようになる。特に、予告Yであった場合は、確変大当たりとなることが確定するので、興味が向上する。

30

【0268】

なお、予告Yと予告Zとの双方を実行可能とする場合には、共に確変大当たりとなることを予告・示唆する演出であるが、遊技者が判別可能なように、セリフの表示色やセリフ内容といった一部の演出態様を異ならせることが好ましい。

【0269】

その後、表示結果が大当たりである場合には、図9-5(G)に示すように、味方のキャラクタが勝利した旨が表示され、図9-5(H)に示すように、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示される。なお、図9-5に示した予告演出の演出態様は一例であり、大当たりとなるかや確変大当たりとなることを示唆・予告できる演出であれば任意の演出態様でよい。

40

【0270】

(特徴部53AKの変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0271】

50

上記実施例では設定値として１～３の３段階が設けられていたが、設定値は２段階以下や４段階以上（例えば６段階）であってもよい。また、設定値は大きい値である程遊技者にとって有利な大当たり確率となっていたが、設定値は小さい値である程遊技者にとって有利な大当たり確率となっていてよい。また、図９－１等にした設定値に応じた大当たり確率も一例であり、設定値に応じた段階的な大当たり確率となっていればよい。

【０２７２】

上記実施例では、全ての設定値（設定値１～３）の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるように、予告演出の実行割合を設定値に応じて変更（調整）するようにしていたが、複数種類の設定値のうち、一部の設定値の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。例えば、第１設定値（例えば設定値１）と第２設定値（例えば設定値２）との予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。また、設定値が６段階である場合に、第１設定値群（例えば設定値１～３）の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにして、第２設定値群（例えば設定値４～６）の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。

10

【０２７３】

上記実施例では、特定演出として、少なくとも一部の予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内となるようにしていたが、特定演出は有利状態に制御されることを示唆する他の演出であってもよい。例えば、演出制御基板１２の側でリーチ演出の種類や擬似連回数を決定する場合には、設定値に応じてリーチ演出の種類や擬似連回数の決定割合を異ならせることで、設定値によらず各リーチ演出の出現率や信頼度、各擬似連回数の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように制御されればよい。

20

【０２７４】

また、予告演出の実行有無を決定する際に、設定値毎に異なる実行割合が割り当てられたテーブルを使用して、予告演出の実行有無を決定してもよいし、予告演出を決定するための基準となるテーブルを設けて、当該テーブルに設定値に応じたパラメータにより演算して設定値に応じたテーブルを生成し、生成したテーブルを使用して予告演出の実行有無を決定してもよい。

30

【０２７５】

図９－１～図９－４で示した予告演出の実行割合、出現率、信頼度は一例であり、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。また、予告演出として、上記実施例に示した予告演出以外の他の予告演出が実行可能であってもよい。そのような他の予告演出においても、設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにしてもよいし、他の予告演出の一部または全部においては設定値によらず同一の実行割合として出現率や信頼度は設定値に応じて変化するようにしてもよい。例えば、予告演出の内、比較的信頼度の高い予告演出については設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにして、比較的信頼度が低かったり出現率の高い予告演出については設定値によらず同一の実行割合としてもよい。このようにすることで、全部の予告演出について設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにする場合と比較して、予告演出の実行有無決定に関する制御負担を軽減することができる。

40

【０２７６】

また、複数種類の予告演出のうち特定の予告演出について、一部の設定値ではハズレとなる場合にも実行され、その他の設定値である場合にはハズレとなる場合には実行されない（あるいは実行されづらい）ようにしてもよい。例えば、高信頼度（例えば大当たり確率９０％以上等）の特定の予告演出は、低設定値（例えば６段階の場合の１～３）の場合にはハズレ時に実行されず、高設定値（例えば６段階の場合の４～６）の場合にはハズレ時に実行され得るようにしてもよい。このようにすることで、当該特定の予告演出が実行されたにも関わらずハズレとなることで意外性のある演出が実行できるとともに、高設定値

50

であることを示唆・報知することができる。

【0277】

図9-1、図9-2に示す図では、予告演出として予告Xの実行割合を示していたが、表示結果に応じて予告演出の実行有無を決定した後に、予告演出の種類（演出パターン）を決定するようにしてもよい。この場合において、予告演出の種類を決定する際にも各予告演出の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように、各予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせてもよい。

【0278】

上記実施例では、ハズレ時の変動パターンによらず予告の実行有無が決定されるようになっていたが、ハズレ時に変動パターン（リーチの有無や種類、擬似連の有無や回数）に応じて、予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

10

【0279】

上記実施例では、確変状態における大当たり確率は考慮されていなかったが、確変状態においても、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。また、遊技状態に応じて、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、大当たりとなる確率が高く、予告演出も実行されやすい確変状態（高確状態）においては、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整して、通常状態（低確状態）ではそのような調整をしないようにしてもよい。また、異なる遊技状態間で、予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度が異なっているようにし、同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで背景を共通する等により見分けが付きにくいようにした場合、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度を同一または略同一範囲内に調整してもよい。さらに、設定値によらず予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度を同一または略同一範囲内に調整してもよい。このようにすることで、予告演出の出現率や信頼度により見た目状見分けの付かない遊技状態を認識されてしまうことを防止できる。

20

【0280】

上記実施例では、大当たり種別として通常大当たりと確変大当たりとがある場合において、大当たり種別に応じて、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整するようになっていた。大当たり種別の相違は、大当たりのラウンド数の大小であったり、大当たり遊技状態に制御される時短状態や確変状態の長さの相違であってもよい。

30

【0281】

表示結果として小当たりを設け、小当たりとなる場合にも予告演出を実行する場合、上記実施例のように、大当たり時、ハズレ時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることに加えて、小当たり時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、当該予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、小当たり遊技状態において開放する入賞口内に特定領域を設けて、小当たり遊技状態において特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技機においては、小当たりとなることを予告する予告演出は大当たりとなることの予告ともいえるため、小当たりとなることを予告する予告演出について、出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。この場合において、設定値に応じて小当たり確率を変化させる場合には、当該設定値に応じた小当たり確率を考慮して予告演出の実行割合を変更することで、予告演出の出現率や信頼度を調整すればよい。具体的には、設定値に応じた大当たり確率、小当たり確率、ハズレ確率を考慮して、大当たり時、小当たり時、ハズレ時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、当該予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整すればよい。

40

【0282】

擬似連の複数回の変動の各々において、予告演出を実行可能である場合、擬似連の最終変動における予告演出についてのみ、出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。このようにすることで、擬似連の全ての変動について、出現率

50

や信頼度を調整する場合に比べて、予告演出の設計に容易にでき処理負担も軽減できる。

【0283】

上記実施例では、設定値によって変化するものは大当たり確率だけであったが、演出制御基板12の側で設定値に応じて、演出態様や演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、同じ変動パターンであっても設定値に基づいて異なるリーチ演出や擬似連等の可変表示中の演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出態様は演出の実行割合によって設定値を示唆することができる。

【0284】

上記特徴部53AKに係る実施例の構成と変形例の構成との一部または全部を適宜組み合わせてもよい。

【0285】

(特徴部53AKに係る手段の説明)

(1)特徴部53AKに係る遊技機は、

複数の設定値(例えば設定値1~3あるいは設定値1~6等)のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部53AKに係るパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば予告X、予告Y、予告Z等)を実行可能な特定演出実行手段を備え、

前記特定演出実行手段は、設定値が第1設定値であるときの前記特定演出の出現率と、設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値であるときの前記特定演出の出現率と、が同一または略同一の範囲内となるように前記特定演出を実行する(例えば図9-1(B)、(C)、図9-2~図9-3)。

このような構成によれば、設定値によらず共通の出現率で特定演出を実行できるので、遊技の興趣が向上する。

【0286】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-1(B)、(C)、図9-2、図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御されるときの特出演出の出現率を維持した上で、特定演出の出現率を好適に調整できる。

【0287】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されるときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-1(B)、図9-2~図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の出現率を好適に調整できる。

【0288】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合(例えば信頼度)が、設定値によらず同一または略同一の範囲内となる(例えば図9-1(B)、図9-3、図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、設定値によらず同一の出現率、信頼度で特定演出が実行され、有利状態に制御されることが示唆されるので、興趣が向上する。

【0289】

(5)上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合が、設定値によって変化する(例えば図9-1(C)、図9-2)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の出現率は調整されるが、信頼度が変化するので、

10

20

30

40

50

信頼度を推測する遊技性を提供でき、興味が向上する。

【0290】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、制御される前記有利状態の種類毎に前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-2~図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値に応じて特定の有利状態となることを期待でき、興味が向上する。また、特定演出の種類により設定値の示唆が可能になり興味が向上する。

【0291】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、特定の前記有利状態に制御されるときの前記特定演出の実行割合を設定値によらず変化させない(例えば図9-2~図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状態となることを期待でき、興味が向上する。

【0292】

(特徴部54AKに係る手段の説明)

また、特徴部53AKは、特徴部54AKに係る発明を含んでいる。

(1) 特徴部54AKに係る遊技機は、

複数の設定値(例えば設定値1~3あるいは設定値1~6等)のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部54AKに係るパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば予告X、予告Y、予告Z等)を実行可能な特定演出実行手段を備え、

前記特定演出実行手段は、設定値が第1設定値であるときの前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合と、設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値であるときの前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合と、が同一または略同一の範囲内となるように前記特定演出を実行する(例えば図9-1(B)、(D)、図9-4)。

このような構成によれば、設定値によらず共通の信頼度(有利状態に制御される割合)で特定演出を実行できるので、遊技の興味が向上する。

【0293】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-1(B)、(D)、図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御されるときの特定期演出の出現率を維持した上で、特定演出の信頼度を好適に調整できる。

【0294】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されるときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-1(B)、図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の信頼度を好適に調整できる。

【0295】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の出現率が、設定値によらず同一または略同一の範囲内となる(例えば図9-1(B)、図9-3、図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、設定値によらず同一の出現率、信頼度で特定演出が実行され

10

20

30

40

50

、有利状態に制御されることが示唆されるので、興味が向上する。

【 0 2 9 6 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の出現率が、設定値によって変化する (例えば図 9 - 1 (D)) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の信頼度は調整されるが、出現率が変化するので、興味が向上する。

【 0 2 9 7 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、制御される前記有利状態の種類毎に前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる (例えば図 9 - 2 ~ 図 9 - 4) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値に応じて特定の有利状態となることを期待でき、興味が向上する。また、特定演出の種類により設定値の示唆が可能になり興味が向上する。

【 0 2 9 8 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、特定の前記有利状態に制御されるときの前記特定演出の実行割合を設定値によらず変化させない (例えば図 9 - 2 ~ 図 9 - 4) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状態となることを期待でき、興味が向上する。

【 0 2 9 9 】

(特徴部 5 7 A K に関する説明)

続いて、特徴 5 7 A K について説明する。特徴部 5 7 A K のパチンコ遊技機 1 は、可変表示に対応する特定表示として、実行前の保留された可変表示に対応する保留表示と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示可能である。また、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる先読予告演出 (保留変化予告) を実行可能となっている。

【 0 3 0 0 】

また、通常 (電源投入時等) の演出状態とは異なる演出状態であって、遊技者にとって有利な状態であることを示す、演出上のゾーンに移行するゾーン演出を実行可能となっている。ゾーン演出中は、画像表示装置 5 に演出上のゾーンに移行していることを示す表示等が行われる。ゾーン演出は、複数回の可変表示に亘って実行可能であり、複数回の可変表示に亘って遊技者にとって有利な状態であることを報知できる。このようなゾーン演出も、実行前の可変表示に基づいて有利となる (大当たり信頼度が高いこと等) ことを示す先読予告演出として実行される。

【 0 3 0 1 】

この実施例では、演出上のゾーンとして、特定表示の表示態様に変化しやすいことを示す表示変化高確率ゾーンが設けられている。表示変化高確率ゾーンのゾーン演出を特定演出ともいう。表示変化高確率ゾーン (特定演出の実行中) である場合、表示変化高確率ゾーンでない場合よりも保留変化予告が実行されて特定表示の表示態様に変化しやすくなる。これにより、表示変化高確率ゾーンである場合、遊技者は特定表示の表示態様に変化すること、即ち、大当たりとなることを期待できるようになる。

【 0 3 0 2 】

また、特徴部 5 7 A K では、表示変化高確率ゾーンから通常の演出状態に移行することにより、表示変化高確率ゾーン (特定演出の実行) が終了した後も、表示変化高確率ゾーンで表示態様に変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンで表示態様に変化しなかった特定表示よりも、保留変化予告が実行されて特定表示の表示態様に変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了した後も特定表示の表示態様が更に変化することに期待できるので、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者の落胆を抑

10

20

30

40

50

えつつ、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。

【0303】

特徴部57AKでは、演出上のゾーンとして表示変化高確率ゾーンの他に、大当たりとなる確率が高いことを示すチャンスゾーンが設けられている。チャンスゾーンのゾーン演出を特別演出ともいう。このように、この実施例では、複数のゾーンが設けられており、ゾーン演出としていずれかのゾーンに移行可能になっている。チャンスゾーンの詳細については後述する。

【0304】

図10-1は、特徴部57AKに係るパチンコ遊技機1の演出動作例を示す図である。図10-1(A)は、下向きの矢印で画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていること示している。画像表示装置5には、アクティブ表示を表示するアクティブ表示領域57AK001と、保留表示を表示する保留表示領域57AK002と、が設けられている。保留表示領域57AK002には、保留の上限数に対応して4つまで保留表示を表示可能であり、右側が古く左側が新しい保留情報に対応している。可変表示が終了して次の可変表示が実行されるときに、アクティブ表示が消去され全ての特定表示(保留表示及びアクティブ表示)が右側にシフトする。

【0305】

図10-1(A)では、保留表示が2つ表示されている。ここでは、アクティブ表示及び保留表示は全て通常態様である白の円形で表示されている。また、ゾーン演出も実行されておらず、通常の演出状態となっている。

【0306】

ここで、入賞球装置6Aに遊技球が進入すると、図10-1(B)に示すように、保留表示が1つ増加して計3つとなる。また、ここで表示変化高確率ゾーンに移行すると決定されたことにより、画像表示装置5の上部に表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003が表示され、表示変化高確率ゾーンに制御される。

【0307】

その後、例えば、図10-1(C)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、保留表示(特定表示)がシフトするタイミングで、2番目の保留表示に対して星の画像57AK004が移動して作用(衝突)するような演出(変化示唆演出)が実行される。表示変化高確率ゾーンでは、このような変化示唆演出により、作用対象の保留表示(特定表示)の表示態様が変化する(保留変化予告が実行される)ことを示唆するようになっている。そして、図10-1(D)に示すように、変化示唆演出の対象となった保留表示の表示態様が例えば青色に変化する。

【0308】

続いて、図10-1(E)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、保留表示(特定表示)がシフトするタイミングで、1番目の保留表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(F)に示すように、変化示唆演出の対象となった保留表示の表示態様が例えば緑色に変化する。

【0309】

その後、図10-1(G)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、1番目の保留表示がアクティブ表示にシフトするタイミングで、アクティブ表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(H)に示すように、変化示唆演出の対象となったアクティブ表示の表示態様が例えば紫色に変化する。

【0310】

そして、図10-1(I)に示すように、アクティブ表示に対応する可変表示においてリーチが成立するタイミングで、アクティブ表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(J)に示すように、変化示唆演出の対象となったアクティブ表示の表示態様が例えば赤色に変化する。このとき、ゾーン表示57AK003が消去され、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了する。このように、この実施例では、表示変化高確率ゾ

10

20

30

40

50

ーンは、対象の可変表示（ゾーン演出実行の契機となった始動入賞に対応する可変表示）の途中で終了するようになっている。

【0311】

その後、図10-1（K）に示すように、スーパーリーチへ発展するタイミングで、変化示唆演出が実行されることなく、アクティブ表示の表示態様が例えば金色に変化する。

【0312】

このように、表示変化高確率ゾーンに移行した場合、特定表示の表示態様が変化しやすくなっている。よって、表示変化高確率ゾーンに移行したことで、遊技者は特定表示の表示態様が変化することや大当たりとなることを期待できるようになる。また、表示変化高確率ゾーンが終了した後も、特定表示の変化タイミング（図10-1（K））が設けられており、表示変化高確率ゾーン終了前に表示態様が変化していた特定表示は、表示態様が変化していない特定表示よりも表示変化高確率ゾーンが終了後も表示態様が変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者の落胆を抑えつつ、表示変化高確率ゾーンが終了した後も遊技者の期待感を維持できるので、遊技の興趣が向上する。

10

【0313】

表示変化高確率ゾーンでない場合にも保留表示予告が実行されて特定表示の表示態様が変化する場合もあるようになっている。しかし、表示変化高確率ゾーンである場合に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンでない場合に表示態様が変化した特定表示よりも、更に表示態様が変化しやすくなっている。即ち、表示変化高確率ゾーン中には特定表示が変化する回数が多くなりやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーン中は、特定表示の表示態様が変化するといった成功の体験を多く味わえることから、表示変化高確率ゾーン中の興趣を向上させることができる。なお、表示変化高確率ゾーンである場合に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンが終了した後も、表示変化高確率ゾーンでない場合に表示態様が変化した特定表示よりも、更に表示態様が変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者の落胆を抑えつつ、表示変化高確率ゾーンが終了した後も遊技者の期待感を維持できるので、遊技の興趣が向上する。

20

【0314】

この実施例では、特定表示の表示態様の変化タイミングは、特定表示のシフト時と、アクティブ表示中の所定タイミングと、になっている。また、この実施例では、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行されるようになっている。特に、表示変化高確率ゾーン中は特定表示の変化し得る全てのタイミングで必ず実行される。なお、図10-1では、変化示唆演出が実行された後、必ず特定表示の表示態様が変化する（変化が成功する）ようになっているが、変化しない（変化が失敗する）場合もある。即ち、変化示唆演出がガセの場合もある。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンに特定表示の表示態様が変化することを、効果的に煽ることができ、演出効果が向上する。

30

【0315】

一方、この実施例では、表示変化高確率ゾーンでない場合には、変化示唆演出が実行されないようになっている。なお、表示変化高確率ゾーンでない場合も、変化示唆演出が実行されるようにしてもよい。この場合、表示変化高確率ゾーンでない場合の変化示唆演出の実行割合を表示変化高確率ゾーンである場合よりも低くしてもよい。例えば、表示変化高確率ゾーンでない場合のガセの変化示唆演出の実行割合を表示変化高確率ゾーンである場合よりも低くする（例えばガセの変化示唆演出を実行しない）ことで、相対的な時刻割合を低くしてもよい。

40

【0316】

なお、変化示唆演出が実行された後、特定表示の表示態様が変化する割合（成功割合）を、表示変化高確率ゾーンでない場合と、それ以外である場合と、で異ならせてもよい。例えば、表示変化高確率ゾーンでない場合の方がそれ以外である場合よりも成功割合を高くしてもよいし低くしてもよい。また、変化示唆演出の演出態様を複数設けて、変化示唆

50

演出の演出態様の演出態様によって成功割合や、その後に変化する演出態様（段階数）の割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、変化示唆演出が多彩になり、変化示唆演出により遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。

【0317】

また、表示変化高確率ゾーンでない場合は変化示唆演出の実行態様が異なるようにしてもよい。表示変化高確率ゾーンでない場合は表示変化高確率ゾーンである場合と、異なる演出態様の变化示唆演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出が多彩になり、演出効果を向上させることができる。

【0318】

なお、いずれのゾーンであるかに関わらず、実際に特定表示が変化するかによって変化示唆演出の実行割合や実行する場合の演出態様の決定割合を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンでは変化示唆演出の実行割合が高くなるとともに、特定表示の表示態様が変化する割合が高い態様の变化示唆演出が実行されやすくなる。また、変化示唆演出の有無や演出態様によって、成功割合を異ならせることができる。

10

【0319】

図10-2は、特徴部57AKの特定表示を表示したり保留変化予告を実行するための特定表示処理の動作を示すフローチャートである。特定表示処理は、例えば、図7に示す演出制御プロセス処理のステップS161の先読予告設定処理内にて、演出制御用CPU120により実行される。なお、本発明に係る演出動作が実現できれば対応表示処理の位置（実行タイミング）は先読予告設定処理内に限定されない。

20

【0320】

特定表示処理では、演出制御用CPU120は、先ず、第1始動入賞口または第2始動入賞口に遊技球が進入したことによって始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ57AKS001）。ステップ57AKS001の処理では、例えば主基板11から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドを受信したか否かを判定することにより、始動入賞が発生したか否かを判定すればよい。

【0321】

始動入賞が発生したと判定された場合（ステップ57AKS001；Yes）、当該始動入賞に対応する特定表示の最終的な表示態様（最終表示態様）及び特定表示の表示態様の变化過程（保留変化予告の演出態様）に対応する表示変化パターンを決定する（ステップ57AKS002）。

30

【0322】

ステップ57AKS002の処理では、始動入賞時に受信する先読み判定の判定結果を指定する演出制御コマンドに基づいて、表示結果や変動カテゴリ（大まかな変動パターンの分類等）を先読みして、最終表示態様や表示変化パターンが決定される。ステップ57AKS002の処理では、最終表示態様や表示変化パターンを決定することで、保留変化予告の実行有無やその演出態様を決定する。この実施例では、特定表示が表示されてから当該特定表示に対応する可変表示が終了するまでの間に、表示態様が複数回変化する保留変化予告が実行される場合があるが、最終表示態様を決定した後に、その最終表示態様に対応した表示変化パターン（変化過程）が決定される。

40

【0323】

ステップ57AKS002では、まず、例えば図10-3に示す決定割合で、表示結果に応じて、最終表示態様を決定する。この実施例では、特定表示の表示態様（表示色）として、図10-3に示すように、変化演出実行前の通常態様である「白」、及び、保留変化予告によって変化する予告態様として、「青」、「緑」、「紫」、「赤」、「金」、「虹」の表示態様が設けられている。そして、図10-3の決定割合に示すように、表示結果（変動カテゴリ）が「非リーチ」、「ノーマルハズレ」、「スーパーリーチハズレ」、「大当たり」のいずれであるかに応じて異なる割合で最終表示態様が決定されるようになっている。図10-3に示す決定割合では、最終表示態様が（「白」<）「青」<「緑」<

50

「紫」＜「赤」＜「金」＜「虹」の順に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）やスーパーリーチとなる可能性（スーパーリーチ信頼度）、リーチが成立する可能性が高くなっている。

【0324】

なお、この実施例では、図10-3に示すように、「白」、「青」、「緑」、「紫」、「赤」、「金」、「虹」の表示態様を、それぞれ「a」、「b」、「c」、「d」、「e」、「f」、「g」とも表記する。この実施例では、色の違いによって特定表示の表示態様を複数設けていたが、形状や模様、モチーフやキャラクタの相違によって特定表示の表示態様を複数設けてもよい。即ち、「a」～「g」の相違は形状や模様、モチーフやキャラクタの相違であってもよい。

10

【0325】

図10-3に示すように、特定表示の表示態様が「白」のままの場合（最終表示態様が「白」の場合）には大当たりとなることは無く、大当たり信頼度は0%となっている。表示態様が「青」になった場合には、リーチが成立する可能性が高くなる。表示態様が「緑」となった場合には、少なくともリーチが成立する。また、表示態様が「紫」となった場合には、スーパーリーチとなることが確定する。しなしながら、最終表示態様が「青」～「紫」の場合、大当たり信頼度は低い。

【0326】

特定表示の表示態様が「赤」になった場合には、「紫」以下の場合よりも大当たり信頼度が大幅（12倍以上）に高くなる。よって、遊技者は表示態様が「赤」以上になるか否かに注目するようになる。表示態様が「金」になった場合には、更に大当たり信頼度が高く（60%）なり、表示態様が「虹」になった場合には、大当たりとなることが確定する。なお、「虹」の表示態様は大当たり時（概ね通常状態で1/300等）に7%のみ決定されるようになっているため、その出現率は低く、希少価値のある演出（プレミアム演出）となっている。

20

【0327】

このように、この実施例では、特定表示の表示態様が細分化されており、8段階の表示態様が設けられている。よって、表示変化高確率ゾーンになった場合に、表示態様が変化しやすく（変化回数が多く）なるように設計できるとともに、変化し得る回数を多くすることができる。また、この実施例では、特定表示の表示態様の变化タイミング（変化し得るタイミング）として、図10-4（A）、（B）に示すように、7つのタイミング「保4」、「保3」、「保2」、「保1」、「ア1」、「ア2」、「ア3」が設けられている。「保4」は4番目の保留表示として表示されるときである。「保3」は3番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「保2」は2番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「保1」は1番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「ア1」はアクティブ表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「ア2」はアクティブ表示として表示されているときであって、飾り図柄の最初の仮停止のタイミング（リーチ成立による左右図柄の仮停止時、擬似連時の全ての図柄の仮停止時といった変動中の最初の大当たり煽りのタイミング等）である。「ア3」はアクティブ表示として表示されているときであって、スーパーリーチに発展するとき等（スーパーリーチのリーチ演出開始時等）である。

30

40

【0328】

このように、本実施例では、特定表示の変化段階数や変化タイミングが複数設けられている。これにより、特定表示の表示態様が変化する頻度を多くすることができ、保留変化予告の興趣を向上させることができる。

【0329】

また、図10-4（B）に示すように、表示変化高確率ゾーンへの制御は、「保4」から「ア1」のいずれかのタイミングで実行され、「ア2」のタイミングで終了する。よって、「ア3」は必ず表示変化高確率ゾーン外となる。「ア3」は、スーパーリーチに発展するとき等なので、スーパーリーチに発展する前に表示変化高確率ゾーンを終了させるこ

50

とで、演出が煩雑にあることを防止でき、スーパーリーチのリーチ演出に注目させることができる。なお、表示変化高確率ゾーン外に2つ以上の変化タイミングを設けてもよい。

【0330】

ステップ57AKS002の処理において、最終表示態様を決定した後は、決定した最終表示態様に応じて表示変化パターンを決定する。この実施例では、各変化タイミングにおける特定表示の表示態様の变化のシナリオに対応した表示変化パターンが複数種類設けられており、最終的に最終表示態様に变化することに対応した表示変化パターンを複数種類の中から選択決定するようになっている。

【0331】

図10-5は、特徴部57AKの表示変化パターンの一部を示す図である。図10-5(A)は、最終表示態様がb(青)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(A)に示すように、この実施例では、最終表示態様がb(青)のときの表示変化パターンとして4種類の表示変化パターンpt2-1、pt2-2、pt2-3、pt2-4が設けられている。図10-5では、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が示されている。例えば、表示変化パターンpt2-1は「保4」から「ア1」までa(白)で表示され、「ア2」においてa(白)からb(青)に変化することを示している。また、表示変化パターンpt2-4は「保4」から「ア3」までb(青)で表示されることを示している。

10

【0332】

表示変化パターンを決定する際には、現在の保留記憶数(即ち、入賞時に何番目の保留表示またはアクティブ表示としてされるか)に関わらず、いずれかの表示変化パターンに決定するようになっている。よって、表示態様が变化する変化タイミングを過ぎている表示変化パターンに決定された場合(保留記憶数が表示態様が变化する変化タイミングよりも少ない場合)には、変化後の表示態様で特定表示が表示される。また、図10-5には、特定表示の表示態様の变化回数も示されており、最終表示態様がb(青)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回か1回となる。例えば、保留記憶数が2以下で表示変化パターンpt2-3に決定された場合は、終始b「青」で表示され、変化回数は0回となる。

20

【0333】

図10-5(B)は、最終表示態様がc(緑)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(B)に示すように、この実施例では、最終表示態様がc(緑)のときの表示変化パターンとして7種類の表示変化パターンpt3-1~pt3-7が設けられている。図10-5(B)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がc(緑)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回~2回となる。

30

【0334】

図10-5(C)は、最終表示態様がe(赤)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(C)に示すように、この実施例では、最終表示態様がe(赤)のときの表示変化パターンとして13種類の表示変化パターンpt5-1~pt5-13が設けられている。図10-5(C)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がe(赤)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回~4回となる。

40

【0335】

図10-5(D)は、最終表示態様がg(虹)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(D)に示すように、この実施例では、最終表示態様がg(虹)のときの表示変化パターンとして10種類の表示変化パターンpt7-1~pt7-10が設けられている。図10-5(D)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がg(虹)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、1回~6回となる。

【0336】

50

図10-5では、最終表示態様がb、c、e、gの場合の表示変化パターンを示したが、最終表示態様が他の場合の表示変化パターンも複数設けられる。ステップ57AKS002の処理では、最終表示態様に応じて、図10-5に示すような表示変化パターンのいずれかに決定する。表示変化パターンの決定割合は任意でよいが、均等割合であってもよいし、表示結果に応じて異なる割合で決定するようにしてもよい。表示結果に応じて異なる割合で決定する場合には、変化タイミングによって大当たりとなる可能性を予告し唆できるようにする。

【0337】

なお、図10-5に示した表示変化パターンは一例であり、図10-5に示したものの以外の表示変化パターンが設けられていてもよいし、図10-5に示した表示変化パターンにより種類が少なくてもよい。

10

【0338】

ステップ57AKS002の処理にて、特定表示の最終表示態様及び特定表示の表示態様の变化過程に対応する表示変化パターンを決定した後は、ゾーン演出の実行有無と実行する場合のゾーンの種類を決定する(ステップ57AKS003)。上述のように、この実施例では、ゾーン演出として表示変化高確率ゾーンに制御する演出が実行されるようになっている。また、表示変化高確率ゾーンとは異なるゾーンとして、大当たりとなる可能性が高いことを示すチャンスゾーンに制御する演出も実行されるようになっている。この実施例では、ゾーン演出が実行されていない通常の演出状態と、表示変化高確率ゾーンと、チャンスゾーンと、が設けられており、ゾーン演出実行時にはいずれかのゾーンに制御される。

20

【0339】

ステップ57AKS003では、先ず、今回発生した始動入賞に対応する特定表示の表示態様の变化回数に応じて、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する。図10-6(A)は、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かの決定割合を示している。図10-6(A)に示すように、変化回数が5、6回である場合には、必ず表示変化高確率ゾーンに移行させ、変化回数が0、1回である場合には、表示変化高確率ゾーンに移行させないようになっている。また、変化回数が2~4回である場合には、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合が高くなっている。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンに制御されることにより、特定表示が変化する割合が高くなるため、遊技者の期待感を向上させることができる。

30

【0340】

表示変化高確率ゾーンへの制御は、保留変化予告の対象の可変表示中(変化タイミング「ア2」の後)に終了するが、どのタイミングで表示態様が変化するかに関わらず、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合が高くなっているため、表示変化高確率ゾーン中にゾーン移行契機となった特定表示が変化しやすくなることはもちろん、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了した後も、ゾーン移行契機となった特定表示(アクティブ表示)が変化する割合は高くなる。よって、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了した後も、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣低下を防止できる。

【0341】

40

なお、表示変化高確率ゾーン外の変化タイミング「ア3」においてアクティブ表示が変化するか否かに応じて、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定するようにしてもよい。例えば、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合を高くするとともに、「ア3」においてアクティブ表示が変化する場合には更に表示変化高確率ゾーンに移行させる割合を高くするようにしてもよい。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンへの制御された場合、表示変化高確率ゾーンが終了後にも変化する割合が高くなるので、表示変化高確率ゾーンが終了した後の遊技者の期待感をより維持することができるようになる。

【0342】

ステップ57AKS003において、表示変化高確率ゾーンへ制御することが決定され

50

た場合には、チャンスゾーンに制御するか否かを決定せずにステップ57AKS004の処理に移行する。即ち、この実施例ではゾーン演出として表示変化高確率ゾーンへの制御が優先され、表示変化高確率ゾーンへ制御の有無を決定し、表示変化高確率ゾーンへ制御する場合には、チャンスゾーンには制御しないようになっている。なお、ゾーン演出の優先順位を逆にしてもよい。即ち、チャンスゾーンへの制御の有無を決定してから、チャンスゾーンに制御しないと決定された場合に表示変化高確率ゾーンへ制御の有無を決定するようにしてもよい。

【0343】

表示変化高確率ゾーンへ制御しないと決定された場合には、チャンスゾーンに制御するか否かを決定する。この場合、今回発生した始動入賞に対応する特定表示の最終表示態様に応じて、チャンスゾーンに移行させるか否かを決定する。図10-6(B)は、チャンスゾーンに移行させるか否かの決定割合を示している。図10-6(B)に示すように、最終表示態様がg(虹)である場合には、必ずチャンスゾーンに移行させ、最終表示態様がf(金)である場合には、高確率(80%)でチャンスゾーンに移行させ、最終表示態様がそれら以外の場合には、チャンスゾーンに移行させないようになっている。このようにすることで、チャンスゾーンに制御されることにより、特定表示が大当たり信頼度の高い態様に変化しやすくなるので、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0344】

なお、表示変化高確率ゾーンも通常の演出状態である場合よりも大当たり信頼度は高い状態となるが、表示変化高確率ゾーンよりもチャンスゾーンの方が大当たり信頼度が高い(最終的に大当たり信頼度の高い表示態様に変化する)状態となる。このように、特定表示の表示態様が変化しやすく成功体験を味わいやすい表示変化高確率ゾーンと、大当たり信頼度が極めて高いチャンスゾーンといった複数のゾーンを設けることで、ゾーン演出のバリエーションが多彩になって演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。なお、チャンスゾーンを通常の演出状態である場合よりも大当たり信頼度は高いが、表示変化高確率ゾーンよりも大当たり信頼度が低い状態としてもよい。

【0345】

続いて、ステップ57AKS002及びステップ57AKS003における決定結果を保存し(ステップ57AKS004)、決定結果に応じた表示態様で特定表示を表示する制御、及び、決定結果に応じたゾーンに移行させる制御を実行する(ステップ57AKS005)。ここでゾーンに移行させる制御を実行した場合、現在のゾーンを特定可能なゾーンフラグに対応する値セットすればよい。また、移行させるゾーンに対応した画像を画像表示装置5に表示すること等により、ゾーンに移行したことを報知する制御を実行すればよい。

【0346】

始動入賞が発生していないと判定された場合(ステップ57AKS001;No)、保留表示のシフトタイミングであるか否かを判定する(ステップ57AKS006)。保留表示は新たな可変表示が開始されるときにシフトするので、ステップ57AKS006では、例えば主基板11から可変表示の開始を指定する演出制御コマンドを受信したか否かにより、保留表示のシフトタイミングであるか否かを判定すればよい。

【0347】

保留表示のシフトタイミングであると判定された場合(ステップ57AKS006;Yes)、シフト元の保留表示を消去する制御(ステップ57AKS007)、シフト先の特定表示(保留表示またはアクティブ表示)を表示する制御を実行する(ステップ57AKS008)。このとき、例えば表示変化パターンを参照して、シフト先にて表示態様が変化する特定表示である場合には、その特定表示を表示変化パターンにより特定される表示態様に変化させる制御も実行される。また、表示変化高確率ゾーンである場合には、図10-1に示した変化示唆演出を実行するための制御も実行される。その後、特定表示処理を終了する。

【0348】

10

20

30

40

50

ステップ57AKS005の処理を実行した後や、保留表示のシフトタイミングでないと判定された場合(ステップ57AKS006; No)、アクティブ表示の変化タイミングであるか否かを判定する(ステップ57AKS009)。ステップ57AKS009では、例えば現在の変動パターンや変動時間を計測するためのタイマの値等から「ア2」、「ア3」の変化タイミングとなったか否かを判定するとともに、表示変化パターンを参照して、到達した変化タイミングにてアクティブ表示の表示態様を変化させるものであるかを判定すればよい。

【0349】

アクティブ表示の変化タイミングであると判定した場合(ステップ57AKS009; Yes)、アクティブ表示の表示態様を変化させるための制御を行う(ステップ57AKS010)。ステップ57AKS010では、例えば表示変化パターンを参照して、アクティブ表示を表示変化パターンにより特定される表示態様に変化させる制御が実行される。また、表示変化高確率ゾーンである場合には、変化示唆演出を実行するための制御も実行される。

10

【0350】

アクティブ表示の変化タイミングでないと判定した場合や(ステップ57AKS009; No)、ステップ57AKS010の処理を実行した後は、ゾーン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57AKS011)。ここでは、例えばゾーンフラグからゾーン演出を実行中であるか否かを判定するとともに、現在の変動パターンや変動時間を計測するためのタイマ値等から当該ゾーンの終了タイミング(例えば表示変化高確率ゾーンであれば「ア2」、チャンスゾーンであれば対象の変動終了時)であるか否かを判定する。ゾーン演出の終了タイミングでなければ(ステップ57AKS011; No)、特定表示処理を終了する。

20

【0351】

ゾーンの終了タイミングであれば(ステップ57AKS011; Yes)、ゾーン演出を終了させる制御を実行し(ステップ57AKS012)、特定表示処理を終了する。ステップ57AKS012では、ゾーンに対応した画像を画像表示装置5から消去させるといった制御を実行すればよい。

【0352】

以上のような、特定表示処理を演出制御用CPU120が実行することにより、図10-1に示すような保留変化予告やゾーン演出の演出動作が実現される

30

【0353】

(特徴部57AKの変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0354】

上記実施例では、ゾーン演出として、表示変化高確率ゾーンとチャンスゾーンとのいずれかに制御されるようになっていたが、表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行するようにしてもよい。例えば、図10-7(A)に示すように、表示変化高確率ゾーンに制御されているときに、図10-7(B)、(C)に示すように、表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003からチャンスゾーンである旨を示すゾーン表示57AK005が表示されて、チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行するタイミングは任意でよいが、例えば、表示変化高確率ゾーンの移行契機となった始動入賞に対応する可変表示(保留変化予告の対象の可変表示)中や、特定表示の表示態様が所定段階以上(例えばe以上)になったとき等であればよい。このようにすることで、特定表示の表示態様が変化しやすく成功体験を味わいやすい表示変化高確率ゾーンから大当たり信頼度が極めて高いチャンスゾーンに移行するので、演出のバリエーションが増え、遊技の興趣が向上する。なお、チャンスゾーンから表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。また、1回のゾーン演出中に複数回

40

50

ゾーンを移行するようにしてもよい。例えば、チャンスゾーンに移行した後、特定表示の表示態様が変化するタイミングで表示変化高確率ゾーンに移行し、再度チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。

【0355】

また、図10-7(B)'に示すように、表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003とチャンスゾーンである旨を示すゾーン表示57AK005とがともに表示されて、2つのゾーンに並行して移行可能としてもよい。このようにすることで、演出が多彩になるとともに、特定表示の表示態様が変化しやすいこと、及び、大当たり信頼度が高いことを報知できる。

【0356】

上記実施例では、特定表示の表示態様の变化過程（保留変化予告の演出態様）は、表示変化パターンを選択決定することにより決定されるようになっていたが、決定方法は任意であり、例えば各変化タイミングにおける特定表示の表示態様をその都度個別に決定するようにしてもよい。また、上記実施例では、保留表示のシフト時が変化タイミングとなっていたが、これに限定されず、保留表示の表示態様を変化タイミングは可変表示中の任意のタイミングであってもよい。

【0357】

また、上記実施例では、特定表示が複数表示されている場合、一の特定表示について保留変化予告が実行されているときに、他の特定表示についての保留変化予告が実行されることを制限していない。よって、一の特定表示の表示態様が変化した後、他の特定表示（例えば新たに発生した始動入賞に対応する特定表示）の表示態様が変化する場合があるようになっている。これに対して、表示変化高確率ゾーンである場合には、新たに発生した始動入賞に対応する特定表示については保留変化予告の実行を制限するようにしてもよい。これにより、表示変化高確率ゾーン中に注目すべき特定表示及び可変表示が分かりづらくなることを防止できる。なお、このようにした場合、表示変化高確率ゾーン終了後に表示変化高確率ゾーン中に新たに表示された特定表示については表示態様が変化することはない。一方、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示（つまりゾーン移行契機となった特定表示）については更に表示態様が変化する場合がある。よって、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすいといえる。

【0358】

なお、表示変化高確率ゾーン（特定演出）が終了した後も、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすいとは、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示の方が変化する頻度が高いことに加えて、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示は全く変化せず、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は変化する場合があることを含む。また、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化する回数が多くなりやすいことも含む。

【0359】

表示変化高確率ゾーンにおいて、複数の特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば表示変化高確率ゾーン移行契機となった始動入賞に対応する特定表示（ターゲットの特定表示）以外の特定表示を「青」に変化させることによって、ターゲットがいずれであるかわかりづらくしてもよい。その際に、複数の特定表示が同時に変化する保留変化予告や、複数の特定表示が同時に変化することを示唆する変化示唆演出（例えば保留表示領域全体にエフェクトがかかったり画像が作用する演出等）を実行するようにしてもよい。この場合、複数の特定表示の変化が成功するようにしてもよいし、一つのみ変化する場合があってもよい。また、複数の特定表示が同時に変化する保留変化予告は、表示変化高確率ゾーン中のみ実行されるようにしてもよいし、他のゾーンやゾーン演出中でない通常状態で実行されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 0 】

上記実施例では、表示変化高確率ゾーンは一種類であったが、表示変化高確率ゾーンが複数種類あってもよい。例えば、通常状態よりも特定表示の表示態様が変化しやすい弱表示変化高確率ゾーンと、弱表示変化高確率ゾーンよりも特定表示の表示態様が変化しやすい強表示変化高確率ゾーンと、を設けてもよい。この場合、ゾーン表示 5 7 A K 0 0 3 の表示色を異ならせることで、いずれの表示変化高確率ゾーンであるかを示すようにしてもよい。例えば、弱表示変化高確率ゾーンでは青色のゾーン表示 5 7 A K 0 0 3 として、強表示変化高確率ゾーンでは赤色のゾーン表示 5 7 A K 0 0 3 としてもよい。そして、弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行させる場合には、ゾーン表示 5 7 A K 0 0 3 の表示色を変化させればよい。このようにすることで、いずれも表示変化高確率ゾーンであることがわかりやすく、また期待度が変化したことを報知できる。また、表示変化高確率ゾーンの種類として、特定表示の変化する確率が高い表示変化高確率ゾーンと、特定表示の変化する回数が多くなりやすい表示変化高確率ゾーンと、があってもよい。

10

【 0 3 6 1 】

表示変化高確率ゾーンを複数種類設ける場合、各表示変化高確率ゾーンとチャンスゾーンとの間で移行可能としてもよい。例えば、弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行し、その後チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。また、弱表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行し、その後強表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。また、特定のルートではゾーンが移行しないように制限してもよいし、ルートが分岐するような演出（いずれのゾーンに移行するかを示す演出）を実行してもよい。

20

【 0 3 6 2 】

上記実施例では、変化示唆演出は、星の画像 5 7 A K 0 0 4 が特定表示に作用するような演出であったが、変化示唆演出の演出態様はこれに限定されず、キャラクタ画像といった所定の画像が表示されるようなものであってもよいし、音、ランプ、可動体の動作等により特定表示の表示態様が変化することを示唆するものであってもよい。また、ゾーン演出中であるか否か、いずれのゾーンであるかによって変化示唆演出の演出態様（演出装置）を異ならせてもよい。

【 0 3 6 3 】

上記実施例では、ゾーン表示 5 7 A K 0 0 3、5 7 A K 0 0 5 により、ゾーン演出が実行されていることや、いずれのゾーンに制御されているかが報知されるようになっていたが、画像表示装置 5 における背景や音、ランプ、可動体の動作等によりゾーンの報知を行うようにしてもよい。また、背景画像をゾーンによって大きく異ならせたり、特定表示の表示領域（アクティブ表示領域 5 7 A K 0 0 1、保留表示領域 5 7 A K 0 0 2）にゾーンの種類を表示してもよいし、特定表示の表示領域の表示態様や色をゾーンによって異ならせてもよい。

30

【 0 3 6 4 】

また、画像表示装置 5 とは異なるサブの表示装置（サブ液晶）を設けて、サブ液晶にゾーンの種類を表示したり、サブ液晶を可動式としてサブ液晶の動作や位置によってゾーンの種類を報知してもよい。また、特定表示の表示位置、表示サイズ、アニメーションの態様（更新速度、動作速度、動作方向等）をゾーンの種類によって異ならせてもよい。以上のようなゾーンの報知方法は、いずれか一つであってもよいし任意に組み合わせてもよい。

40

【 0 3 6 5 】

特徴部 5 7 A K に係る実施例の構成と変形例の構成との一部または全部を適宜組み合わせてもよい。また、特徴部 5 7 A K に係る発明と、他の特徴部に係る発明を適宜組み合わせてもよい。

【 0 3 6 6 】

例えば、特徴部 5 7 A K に係る発明に特徴部 5 3 A K、5 4 A K に係る発明を組み合わせ、本願の先読予告演出（保留変化予告、ゾーン演出）の出現率や信頼度を設定値に依

50

らず同一または略同一の範囲内となるように、先読予告演出の実行割合を設定値に応じて調整するようにしてもよい。

【 0 3 6 7 】

(特徴部 5 7 A K に係る手段の説明)

(1) 特徴部 5 7 A K に係る遊技機は、

可変表示に対応する特定表示 (例えば保留表示、アクティブ表示) を表示可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1) であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段 (例えばステップ 5 7 A K S 0 0 2 、ステップ 5 7 A K S 0 0 5 、ステップ 5 7 A K S 0 0 8 、ステップ 5 7 A K S 0 1 0 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、

特定演出 (例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出) を実行可能な特定演出実行手段 (例えばステップ 5 7 A K S 0 0 3 、ステップ 5 7 A K S 0 0 5 、ステップ 5 7 A K S 0 1 1 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様の変化しやすく、

前記特定演出が終了した後も、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変わった特定表示は、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変わらなかった特定表示よりも表示態様の変化しやすい (例えばステップ 5 7 A K S 0 0 3 の処理で特定表示の表示態様の変化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する) 。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 6 8 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様を変化することを示唆する変化示唆演出 (例えば図 1 0 - 1 (C) 等に示す星の画像 5 7 A K 0 0 4 が特定表示に作用する演出) の実行割合が異なる (例えば表示変化高確率ゾーンのみで変化示唆演出を実行する) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 6 9 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変わしやすい (例えばステップ 5 7 A K S 0 0 3 の処理で特定表示の表示態様の変化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 7 0 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出 (例えばチャンスゾーンのゾーン演出) を実行可能な特別演出実行手段 (例えばステップ 5 7 A K S 0 0 3 、ステップ 5 7 A K S 0 0 5 、ステップ 5 7 A K S 0 1 1 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変わしやすいようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

【 0 3 7 1 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出 (例えばチャンスゾーンのゾーン演出) を実行可能な特別演出実行手段 (例えばステップ 5 7 A K S 0 0 3 、ステップ 5 7 A K S 0 0 5 、ステップ 5 7 A K S 0 1 1 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記特別演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されているときよりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高く、

前記特定演出から前記特別演出に移行可能である（例えば図 10 - 7 参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興味が向上する。

【0372】

（特徴部 79AK に関する説明）

続いて、特徴 79AK について説明する。特徴部 79AK を有するパチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 に、メータ画像 79AK001（図 11 - 2 など）を表示し、当該メータ画像 79AK001 に関連する演出などを実行する。

10

【0373】

（変動パターン）

図 11 - 1 に、特徴部 79AK で使用される変動パターンを示す。ここでは、非リーチハズレの可変表示結果（飾り図柄の可変表示の表示結果）を導出する変動パターンとして、PA1 - 1、PA1 - 2 が用意されている。PA1 - 2 における可変表示の変動時間（実行期間）は、PA1 - 1 よりも短く設定されており（短縮されており）、時短状態のときなどに選択され得る。さらに、各種リーチの実行を指定する変動パターンとして、リーチハズレの可変表示結果を導出する PA2 - 1 ~ PA2 - 7、大当りの可変表示結果を導出する PB2 - 1 ~ PB2 - 7 が用意されている。

【0374】

20

PA2 - 1、PB2 - 1 は、ノーマルリーチの実行（他のリーチ演出への発展無し）を指定している。PA2 - 2、PB2 - 2 は、ロングリーチの実行（他のリーチ演出への発展無し）を指定している。PA2 - 3、PB2 - 3 は、スーパーリーチ A の実行（他のリーチ演出への発展無し）を指定している。変動パターン PA2 - 4、PB2 - 4 は、ロングリーチから発展するスーパーリーチ B の実行（つまり、ロングリーチ実行後にスーパーリーチ B を実行すること）を指定している。変動パターン PA2 - 5、PB2 - 5 は、スーパーリーチ A から発展するスーパーリーチ B の実行（つまり、スーパーリーチ A 実行後にスーパーリーチ B を実行すること）を指定している。変動パターン PA2 - 6、PB2 - 6 は、ロングリーチから発展するスーパーリーチ C の実行（つまり、ロングリーチ実行後にスーパーリーチ C を実行すること）を指定している。変動パターン PA2 - 7、PB2 - 7 は、スーパーリーチ A から発展するスーパーリーチ C の実行（つまり、スーパーリーチ A 実行後にスーパーリーチ C を実行すること）を指定している。

30

【0375】

上述のように、リーチ演出として、ノーマルリーチ、ロングリーチ、スーパーリーチ A ~ C が用意されている。ロングリーチ及びスーパーリーチ A は、スーパーリーチ B 又は C に発展可能である一方、ノーマルリーチは、他のリーチ演出には発展しない。スーパーリーチ B 及び C は、ロングリーチ又はスーパーリーチ A を経由してのみ実行され、リーチ成立当初からは実行されない。

【0376】

変動パターンは、その可変表示の可変表示結果に応じて異なる決定割合で決定（選択）される。これにより、リーチ演出の大当たり期待度（信頼度）がその種類に応じて異なるように設定されている。ここでは、スーパーリーチ C > スーパーリーチ B > スーパーリーチ A > ロングリーチ > ノーマルリーチの順で大当たり期待度が高い。同じスーパーリーチ B 又は C でも、スーパーリーチ A から発展したか、ロングリーチから発展したかで、大当たり期待度を異ならせてもよいし、同じとしてもよい。異ならせる場合には、スーパーリーチ A から発展した方が、大当たり期待度が高いようにするとよい。変動パターンは、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行されるほど、長い変動時間となる。

40

【0377】

（演出の説明）

次に、特徴部 79AK で実行される主な演出について、図 11 - 2 ~ 図 11 - 3 などを

50

参照して説明する。

【0378】

(メータ画像79AK001の表示)

特徴部79AKでは、メータ画像79AK001(図11-2(B)~図11-3(E))が画像表示装置5に表示される。メータ画像79AK001は、バー形状のメータの画像であり、上下方向に並んだ、それぞれが点灯可能な10の点灯領域から構成されている。10の点灯領域は、下から順に点灯していく(図11-2~図11-3では、点灯領域の点灯を黒の塗りつぶしにより表現している)。メータ画像79AK001は、点灯領域の点灯個数(点灯した点灯領域の数)により示されるレベル(段階)を有し(点灯個数=レベル)、点灯個数の変化により複数レベル(複数段階)に変化可能である。点灯領域の数は、10なので、レベルは、「1」(最も下の点灯領域が点灯した状態)~「10」(点灯領域が10個全て点灯した状態)の値を取る。

10

【0379】

詳細は後述するが、メータ画像79AK001のレベル(点灯領域の点灯個数)は、「1」から「8」まで、リーチ成立前又は非リーチハズレの導出前のタイミングまで変化可能であり、当該レベルに応じて、その後のリーチ成立の有無の割合やリーチ演出の種類が異なる。レベルが「1」~「5」のときは、その後にリーチが成立せずに非リーチハズレとなるか、リーチが成立してノーマルリーチが実行される(図11-6)。レベルが上がるほど、リーチが成立してノーマルリーチが実行される割合が高い。レベルが、「6」の場合はノーマルリーチが実行され、「7」の場合はロングリーチ(発展無し)が実行され、「8」の場合はスーパーリーチA(発展無し)が実行される(図11-6)。メータ画像79AK001のレベルは、スーパーリーチB又はCへの発展がある場合には、リーチ成立後から発展前まで(ロングリーチ又はスーパーリーチAの実行中)に「9」又は「10」に変化する。当該レベルが「9」の場合は、スーパーリーチBが実行され、「10」の場合は、スーパーリーチCが実行される(図11-6)。このように、メータ画像79AK001のレベルによってその後のリーチ演出の種類等が分かる。なお、大当たり期待度は、上述のように、リーチ演出の種類に応じて異なるので、レベル(点灯領域の点灯個数)に応じて異なる。レベルが高くなるほど、大当たり期待度は高くなり、当該レベルは大当たり期待度を示すことになる。なお、ここでは、メータ画像79AK001のレベルは、アップする(上がる)ことはあっても、ダウンする(下がる)ことはないものとする。従って、レベルが「6」以上になると、リーチ成立が確定する。さらに、例えば、レベルが「7」となるとそれ時点で、ロングリーチ以上が確定する。

20

30

【0380】

(テロップ演出)

特徴部79AKでは、テロップ演出が実行される(図11-2(B)~図11-3(E))。テロップ演出は、「レベル変化率UP!」を含むテロップ画像79AK002を表示する演出である。テロップ演出は、テロップ画像79AK002の「レベル変化率UP!」により、メータ画像79AK001のレベルが変化(ここではレベルアップ)しやすいことを示唆している。

【0381】

(レベル変化ゾーン演出)

特徴部79AKでは、レベル変化ゾーン演出も実行される(図11-2(H)~図11-3(C))。レベル変化ゾーン演出は、「レベル変化ゾーン!」を含む帯画像79AK004を表示する演出である。レベル変化ゾーン演出は、帯画像79AK004の「レベル変化ゾーン!」により、メータ画像79AK001のレベルが変化しやすいゾーン(期間)に入っていることを報知することで、メータ画像79AK001のレベルが変化(ここではレベルアップ)しやすいことを示唆している。レベル変化ゾーン演出では、背景画像などを、前記ゾーンを表す背景画像などに変更してもよい。

40

【0382】

(変化示唆演出)

50

特徴部 79AK では、変化示唆演出（図 11 - 2（C）、図 11 - 3（B））も実行される。変化示唆演出は、メータ画像 79AK001 が震える演出であり、当該震えにより、メータ画像 79AK001 のレベルが変化することを示唆する。変化示唆演出の実行後、つまり、メータ画像 79AK001 が震えた後、メータ画像 79AK001 のレベルが変化（図 11 - 2（D）など）。なお、変化示唆演出が実行されても、メータ画像 79AK001 のレベルが変化しない場合もある。このパターンの変化示唆演出をガセの変化示唆演出ともいう。

【0383】

（アイコン演出）

特徴部 79AK では、アイコン演出（図 11 - 2（E）～（F）、図 11 - 3（E）～（I））も実行される。アイコン演出は、「？」のアイコン 79AK003 を表示し、表示したアイコン画像 79AK003 を移動させ、メータ画像 79AK001 に作用（図 11 - 2（F）、図 11 - 3（G））させるか、実行中のリーチ演出の種類を報知する報知画像（図 11 - 3 では「スーパーリーチ A」の画像）79AK005 に作用（図 11 - 3（I））させる演出である。

10

【0384】

アイコン演出のうち、アイコン画像 79AK003 をメータ画像 79AK001 に作用させるアイコン演出を第 1 アイコン演出ともいう。アイコン画像 79AK003 を報知画像 79AK005 に作用させるアイコン演出を第 2 アイコン演出ともいう。第 1 アイコン演出の実行後、つまり、アイコン画像 79AK003 がメータ画像 79AK001 に作用した後は、メータ画像 79AK001 のレベルが変化。第 2 アイコン演出の実行後、つまり、アイコン画像 79AK003 が報知画像 79AK005 に作用した後は、報知画像 79AK005 の色が変わる。アイコン演出は、第 1 アイコン演出により、メータ画像 79AK001 のレベルを変化させることが可能な演出ともいえる。

20

【0385】

第 1 アイコン演出と第 2 アイコン演出とは、アイコン画像 79AK003 が移動する前まで共通の態様で実行され、遊技者はどちらのアイコン演出が実行されているか判別しにくい。従って、アイコン演出は、アイコン画像 79AK003 を表示することにより、メータ画像 79AK001 のレベルが変化することを示唆する演出でもある。アイコン演出が、第 1 アイコン演出であればレベルが変化し、第 2 アイコン演出であればレベルが変化しないので、レベルの変化を主眼にすると、第 2 アイコン演出はガセのアイコン演出ともいえる。

30

【0386】

（一連の演出の流れ）

図 11 - 2 及び図 11 - 3 を参照して、上記各演出が実行される場合の演出の流れを説明する。なお、ここでは、リーチが成立し、スーパーリーチ A が実行され、その後、発展がありスーパーリーチ B が実行される可変表示であって、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出が実行される可変表示での演出の流れを例示する。

【0387】

図 11 - 2（A）は、上記スーパーリーチ B が実行される可変表示の 1 つ前の可変表示が終了し、画像表示装置 5 の画面中央の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にリーチハズレの可変表示結果が導出されている様子を示す。なお、当該 1 つ前の可変表示では、メータ画像 79AK001 のレベルが変化していない（このため、レベルは 1 となっている）。メータ画像 79AK001 は、レベルが変化しない可変表示であっても表示されるものとする。メータ画像 79AK001 は、レベルが変化しない限り、レベル「1」の状態（最も下の点灯領域が点灯した状態）で表示される。メータ画像 79AK001 は、常時表示されてもよいし、可変表示中は表示されるが当たり遊技状態中などに消去されてもよい。また、図 11 - 2 に示すように、特徴部 79AK では、保留表示 HH（第 1 特図ゲームの保留表示）及びアクティブ表示 AH が画面の下部に表示される。

40

【0388】

50

上記スーパーリーチ B が実行される可変表示が開始されると、「レベル変化率 UP !」を含むテロップ画像 79AK002 を表示するテロップ演出が実行される（図 11 - 2（B））。このように、テロップ演出は、可変表示の開始とともに開始される。テロップ画像 79AK002 の表示は、テロップ演出の終了タイミングまで継続される。テロップ演出により、メータ画像 79AK001 のレベルが変化しやすいことが示唆される。飾り図柄の可変表示は、画面中央の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて行われる。なお、可変表示の開始により、最も右の保留表示 HH が右に移動してアクティブ表示 AH となり、他の保留表示 HH が右にシフトする。

【0389】

可変表示開始後、変化示唆演出やアイコン演出が実行され得る。ここでは、可変表示開始後（テロップ演出開始後）に、まず、変化示唆演出が実行されることによりメータ画像 79AK001 が震え（図 11 - 2（C））、その後、メータ画像 79AK001 における点灯領域の点灯個数が 1 つ増え（下から 2 番目の点灯領域が新たに点灯し）、メータ画像 79AK001 のレベルが 1 アップする（図 11 - 2（D））。

【0390】

その後、アイコン演出のうちの第 1 アイコン演出が実行される。第 1 アイコン演出では、アイコン画像 79AK003 が表示される（図 11 - 2（E））。アイコン画像 79AK003 は、表示後すぐに移動し、メータ画像 79AK001 に作用（接触）する（図 11 - 2（F））。作用したアイコン画像 79AK003 は消去される。アイコン画像 79AK003 は、このような作用により、消化されたことになる。その後、メータ画像 79AK001 における点灯領域の点灯個数が 1 つ増え（下から 3 番目の点灯領域が新たに点灯し）、メータ画像 79AK001 のレベルが 1 アップする（図 11 - 2（G））。これにより、メータ画像 79AK001 のレベルは、「3」となる。

【0391】

その後、変化示唆演出又は第 1 アイコン演出が実行され（図示せず）、メータ画像 79AK001 における点灯領域の点灯個数が 1 つ増え、メータ画像 79AK001 のレベルがさらに 1 アップする（図示せず）。当該 1 アップにより、メータ画像 79AK001 のレベルは、「4」となる。

【0392】

その後、レベル変化ゾーン演出が実行（開始）され（図 11 - 2（H）、図 11 - 3（A））、「レベル変化ゾーン！」を含む帯画像 79AK004 が表示される。レベル変化ゾーン演出は、テロップ演出開始後に実行開始される。レベル変化ゾーン演出により、メータ画像 79AK001 のレベルが変化しやすいことが示唆される。なお、レベル変化ゾーン演出中も、テロップ演出（テロップ画像 79AK002 の表示）は継続される。ここでは、テロップ演出に加え、レベル変化ゾーン演出も実行されるので、遊技者は、メータ画像 79AK001 のレベルが変化することをさらに期待することとなる。

【0393】

レベル変化ゾーン演出では、画面中央の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に表示された各飾り図柄が仮停止する擬似連が実行される（図 11 - 3（B））。前記仮停止は、可変表示結果である確定飾り図柄を導出するときの停止（完全停止）とは異なる態様での停止であり、例えば、微少な揺れを伴った停止や、完全停止よりも短い短時間の停止などである。レベル変化ゾーン演出では、この仮停止に連動して（すべての飾り図柄が仮停止したタイミングで）、変化示唆演出が実行される（図 11 - 3（B））。換言すると、レベル変化ゾーン演出では、変化示唆演出の実行タイミングに合わせて仮停止が実行されるともいえる。なお、レベル変化ゾーン演出中では、アイコン演出は実行されず、変化示唆演出（ガセでない変化示唆演出）のみが実行される。変化示唆演出後、メータ画像 79AK001 における点灯領域の点灯個数が 1 つ増え（下から 5 番目の点灯領域が新たに点灯し）、メータ画像 79AK001 のレベルが 1 アップする（図 11 - 3（C））。これにより、メータ画像 79AK003 が示すレベルは、「5」となる。

【0394】

10

20

30

40

50

その後、仮停止及び変化示唆演出が3回実行され、各演出で、メータ画像79AK001における点灯領域の点灯個数が1つずつ増え、メータ画像79AK001のレベルが1ずつアップする(レベルが「8」になる)(いずれも図示せず)。

【0395】

その後、画面中央の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでの飾り図柄の可変表示においてリーチが成立し、レベル変化ゾーン演出(帯画像79AK004の表示等)が終了する(図11-3(D))。なお、ここでは、リーチ成立によりレベル「8」に対応したスーパーリーチAが開始される(図11-3(D))。

【0396】

スーパーリーチAでは、実行中のリーチ演出がスーパーリーチAであることを示す報知画像79AK005(「スーパーリーチA」)が表示され、また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでの飾り図柄の可変表示は、画面左下で縮小表示される(図11-3(E))。画面中央ではスーパーリーチAの図示しない演出画像(アニメーションなど)が表示される。スーパーリーチA開始後、アイコン演出が2回、順次実行開始され(ここでは、最初の1回が第1アイコン演出で、残り1回が第2アイコン演出)、アイコン画像79AK003が2つ表示される(図11-3(E))。

【0397】

その後、テロップ演出(テロップ画像79AK002の表示等)が終了する(図11-3(F))。さらにその後、2つのアイコン画像79AK003のうち、先に実行開始されたアイコン演出で表示されたアイコン画像79AK003がメータ画像79AK001に作用(接触)することで消化され(第1アイコン演出)(図11-3(G))、メータ画像79AK001における点灯領域の点灯個数が1つ増え、メータ画像79AK001のレベルが1アップする(レベルが「9」になる)(図11-3(H))。

【0398】

その後、2つのアイコン画像79AK003のうち、後に実行開始されたアイコン演出で表示されたアイコン画像79AK003が報知画像79AK005に作用(接触)することで消化され(第2アイコン演出)(図11-3(I))、報知画像79AK005の色が変更される(図11-3(J))。その後、スーパーリーチAは、スーパーリーチB又はCに発展するが、ここでは、メータ画像79AK001のレベル(最終的なレベル)が「9」であり、当該「9」はスーパーリーチBに対応するため、スーパーリーチBに発展する。

【0399】

メータ画像79AK001の表示、テロップ演出、レベル変化ゾーン演出、変化示唆演出、アイコン演出を含む各演出は、他の演出と並行して実行されるとよい。従って、メータ画像79AK001、テロップ画像79AK002、アイコン画像79AK003、帯画像79AK004は、図11-2、図1103のように、他の演出を邪魔しないよう、画像表示装置5の画面の端(他の演出画像に被らない位置、他の演出画像の視認性を阻害しない位置)に表示されるとよい。また、前記各画像を画面の端に表示する際、半透明(他の演出画像の視認性を確保した態様)で表示し、他の演出の視認性を確保してもよい。メータ画像79AK001、テロップ画像79AK002、アイコン画像79AK003、帯画像79AK004は、可変表示される飾り図柄の視認性を阻害しないよう、可変表示されている飾り図柄と被らない領域に表示されるとよい。リーチ演出(上記ではスーパーリーチA)における、飾り図柄の可変表示や報知画像79AK005も、リーチ演出の演出画像の邪魔にならないように、画面隅に表示される(特に、飾り図柄は縮小表示される)。

【0400】

(各演出の実行タイミング)

図11-4に演出の実行タイミングを示す。なお、以下で説明する実行タイミングは、変動パターンとの関係において予め定められている。また、可変表示においてリーチが成立していない状態での変動を通常変動ともいう。なお、テロップ演出、レベル変化ゾーン

10

20

30

40

50

演出、変化示唆演出、アイコン演出は、変動パターンが P A 1 - 2 のときは実行されない。可変表示の実行時間が短いので、前記各演出の実行時間が確保できないためである。

【 0 4 0 1 】

テロップ演出は、可変表示（通常変動の変動）の開始とともに実行開始される。テロップ演出は、リーチが成立しない場合、非リーチハズレの可変表示結果の導出とともに終了し、リーチが成立する場合、リーチ成立後に終了する。テロップ演出は、リーチ成立後に終了する場合であっても、ノーマルリーチ、ロングリーチ、スーパーリーチ A の実行期間中（スーパーリーチ B 又は C への発展前）に終了する。

【 0 4 0 2 】

レベル変化ゾーン演出は、可変表示開始のあと（テロップ演出の開始タイミングよりもあと）に実行され、非リーチハズレの可変表示結果の導出又はリーチ成立とともに終了する。つまり、レベル変化ゾーン演出は、通常変動中に実行される。

10

【 0 4 0 3 】

テロップ演出とレベル変化ゾーン演出とは、1 回の可変表示において、両者実行される場合もあれば（図 1 1 - 2 等を参照。テロップ演出の実行中に、レベル変化ゾーン演出が実行される）、どちらか一方のみが実行されることもある。

【 0 4 0 4 】

可変表示では、変化示唆演出又はアイコン演出の実行タイミングとして、タイミング T 1 ~ T 7（非リーチハズレの可変表示の場合）又は T 1 ~ T 9（リーチが成立する可変表示の場合）が設定されている。タイミング T 1 ~ T 7 は、通常変動中に設定されており、タイミング T 8、T 9 は、ノーマルリーチ、ロングリーチ、スーパーリーチ A の実行期間内（リーチ成立後、可変表示結果（リーチハズレ又は大当たり）の導出又は発展前の期間内）に設定されている。タイミング T 1 ~ T 9 は、テロップ演出が実行され得る期間内に配置されている。タイミング T 4 ~ T 7 は、レベル変化ゾーン演出が実行され得る期間内に配置されている。

20

【 0 4 0 5 】

タイミング T 1 ~ T 7 では、変化示唆演出と第 1 アイコン演出とのうちのいずれかが実行され得る。変化示唆演出としては、ガセの変化示唆演出が実行されることがある。タイミング T 8 及び T 9 では、第 1 アイコン演出又は第 2 アイコン演出が実行され得る。タイミング T 1 ~ T 7 で第 1 アイコン演出が実行される場合、アイコン画像 7 9 A K 0 0 3 はすぐに移動して作用し消化される。一方、タイミング T 8、T 9 で第 1 アイコン演出又は第 2 アイコン演出が実行される場合、アイコン画像 7 9 A K 0 0 3 は、すぐに消化されず（作用せず）、テロップ演出終了後のタイミング T 1 0、T 1 1 で順次消化される。タイミング T 1 0、T 1 1 は、スーパーリーチ B 又は C への発展がある場合には当該発展前のタイミングであり、当該発展が無い場合には実行中の可変表示の終了前（リーチハズレが大当たりの導出前）のタイミングである。

30

【 0 4 0 6 】

図 1 1 - 2 では、タイミング T 1 で図 1 1 - 2（C）の変化示唆演出が実行されており、タイミング T 2 で図 1 1 - 2（E）～（F）の第 1 アイコン演出が実行されており、図 1 1 - 2（G）と（H）との間でタイミング T 3 の変化示唆演出又は第 1 アイコン演出が実行されている（変化示唆演出は、いずれもガセなし）。

40

【 0 4 0 7 】

図 1 1 - 3 では、タイミング T 4 で図 1 1 - 3（B）の変化示唆演出が実行されており、図 1 1 - 3（C）と（D）との間との間でタイミング T 5 ~ T 7 の変化示唆演出が実行されている（上述のように、レベル変化ゾーン演出では、アイコン演出は実行されない。また、レベル変化ゾーン演出では、飾り図柄の仮停止に連動して変化示唆演出が実行される）。タイミング T 8 及び T 9 で図 1 1 - 3（E）の 2 つのアイコン演出が実行されている。タイミング T 1 0 及び T 1 1 それぞれで図 1 1 - 3（G）、（I）のアイコン画像 7 9 A K 0 0 3 の消化が行われている。

【 0 4 0 8 】

50

タイミング T 1 ~ T 9 における変化示唆演出及びアイコン演出の実行パターンなどについては、下記の可変表示開始設定処理の説明で説明する。

【 0 4 0 9 】

(可変表示開始設定処理)

特徴部 7 9 A K では、可変表示開始設定処理として、図 1 1 - 5 の処理が実行される。なお、以下で説明する決定 (選択) は、抽選によるランダムな決定 (選択) であり、乱数値とテーブル (決定結果に、乱数値と比較される決定値が割り当てられたテーブル) とを用いて行われる (他の特徴部等でも同じ) 。下記で説明する決定例の決定割合は、前記テーブルにおける決定値の範囲を調整することで実現される。

【 0 4 1 0 】

可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、今回実行する可変表示の変動パターン (可変表示開始時に主基板 1 1 から送信される演出制御コマンド (変動パターン指定コマンド) により特定できる。以下、今回の変動パターンともいう) が、変動時間が短縮の非リーチハズレの変動パターン P A 1 - 2 以外であるかを判定する (ステップ 7 9 A K S 0 0 1) 。

【 0 4 1 1 】

今回の変動パターンが P A 1 - 2 以外である場合 (ステップ 7 9 A K S 0 0 1 ; Y e s) 、今回実行する可変表示においてメータ画像 7 9 A K 0 0 1 の最終レベルを決定する (ステップ 7 9 A K S 0 0 2 A) 。最終レベルは、1 回の可変表示においてメータ画像 7 9 A K 0 0 1 (点灯領域の点灯個数) が示す最後のレベル (それ以降、変化しないレベル) である。

【 0 4 1 2 】

図 1 1 - 6 に、ステップ 7 9 A K S 0 0 2 A における最終レベルの決定例を示す (数値 (%) は決定割合) 。最終レベルは、今回の変動パターンに応じて異なる割合で決定される (例えば、抽選の際に参照されるテーブルを、変動パターンに応じて複数用意する) 。

【 0 4 1 3 】

図 1 1 - 6 に示すように、今回の変動パターンが、非リーチハズレを指定する P A 1 - 1 の場合、最終レベルは、「 1 」 ~ 「 5 」のいずれかに決定される。また、決定割合は、「 1 」 > 「 2 」 > 「 3 」 > 「 4 」 > 「 5 」の順に高い。今回の変動パターンが、ノーマルリーチを指定する P A 2 - 1、P A 2 - 2 の場合、最終レベルは、「 1 」 ~ 「 6 」のいずれかに決定される。また、決定割合は、「 6 」 > 「 5 」 > 「 4 」 > 「 3 」 > 「 2 」 > 「 1 」の順に高い。最終レベル「 1 」 ~ 「 5 」では、最終レベルの値が高いほど、ノーマルリーチが実行されやすく (リーチが成立されやすく) 、大当たり期待度も高いことになる。

【 0 4 1 4 】

最終レベル「 6 」は、ノーマルリーチ (発展無し) を指定する P A 2 - 1、P B 2 - 1 のみで決定されるので、最終レベルが「 6 」のときはノーマルリーチが実行される (「 6 」はノーマルリーチに対応している) 。最終レベル「 7 」は、ロングリーチ (発展無し) を指定する P A 2 - 2、P B 2 - 2 のみで決定されるので、最終レベルが「 7 」のときはロングリーチが実行される (「 7 」はロングリーチに対応している) 。最終レベル「 8 」は、スーパーリーチ A (発展無し) を指定する P A 2 - 3、P B 2 - 3 のみで決定されるので、最終レベルが「 8 」のときはスーパーリーチ A が実行される (「 8 」はスーパーリーチ A に対応している) 。最終レベル「 9 」は、スーパーリーチ B を指定する P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 2 - 4、P B 2 - 5 のみで決定されるので、最終レベルが「 9 」のときはスーパーリーチ B が実行される (「 9 」はスーパーリーチ B に対応している) 。最終レベル「 1 0 」は、スーパーリーチ B を指定する P A 2 - 6、P A 2 - 7、P B 2 - 6、P B 2 - 7 のみで決定されるので、最終レベルが「 1 0 」のときはスーパーリーチ C が実行される (「 1 0 」はスーパーリーチ C に対応している) 。「 1 」 ~ 「 5 」を含め最終レベルが高くなるほど、大当たり期待度も高くなる。

【 0 4 1 5 】

最終レベルの決定後、決定した最終レベル及び今回の変動パターンに応じて、タイミン

10

20

30

40

50

グ T 7 のあとのメータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベル (リーチ成立直前又は非リーチハズレ導出直前のレベル。以下、T 7 後レベルともいう) を決定する (ステップ 7 9 A K S 0 0 2 B) 。

【 0 4 1 6 】

最終レベルが「 1 」～「 8 」のいずれかである場合には、スーパーリーチ B 又は C への発展がなく最終レベル = T 7 後レベルとなるため、最終レベルを T 7 後レベルとして決定する。一方、最終レベルが「 9 」～「 1 0 」の場合、スーパーリーチ B 又は C への発展があるため、最終レベル = T 7 後レベルとはしない。最終レベル = T 7 後レベルとすると、リーチ成立前からスーパーリーチ B 又は C への発展が分かってしまうからである。この場合、今回の変動パターンが、ロングリーチからスーパーリーチ B 又は C に発展する P A 2 - 4、P A 2 - 6、P B 2 - 4、P B 2 - 6 のときには、T 7 後レベルをロングリーチに対応する「 7 」に決定する。今回の変動パターンが、スーパーリーチ A からスーパーリーチ B 又は C に発展する P A 2 - 5、P A 2 - 7、P B 2 - 5、P B 2 - 7 のときには、T 7 後レベルをスーパーリーチ A に対応する「 8 」に決定する。これらの決定により、T 7 後レベルを、リーチ成立後に実行されるリーチ演出の種類に対応させることができる。

10

【 0 4 1 7 】

その後、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の実行の有無を決定する (ステップ 7 9 A K S 0 0 3) 。図 1 1 - 7 に、ステップ 7 9 A K S 0 0 3 におけるテロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の実行の有無の決定例を示す (数値 (%) は決定割合) 。各演出の実行の有無は、上記で決定した最終レベルに応じて異なる割合で決定される (例えば、抽選の際に参照されるテーブルを、最終レベルに応じて複数用意する) 。

20

【 0 4 1 8 】

図 1 1 - 7 に示すように、テロップ演出は、最終レベルが「 2 」以上のときに実行され、「 1 」のときは実行されない。レベル変化ゾーン演出は、最終レベルが「 6 」以上のときに実行され、「 1 」のときは実行されない。つまり、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出は、メータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルが変化するときのみ実行されるので、これら演出が実行されたときは、実行されないときよりも、メータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルが変化しやすい。つまり、これら演出は、実行によって、実行されない場合に比べてメータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルが変化しやすいことを示唆している。なお、ここでは、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出それぞれは、これら両演出が実行されない場合よりも、メータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルが変化しやすいものであるが、図 1 1 - 7 の決定割合などを調整することにより、テロップ演出は、当該テロップ演出が実行されないときよりもメータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルが変化しやすいものとし、レベル変化ゾーン演出は、当該レベル変化ゾーン演出が実行されないときよりもメータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルが変化しやすいものとしてもよい。

30

【 0 4 1 9 】

テロップ演出のみ実行するとの決定結果は、最終レベルが「 2 」～「 1 0 」それぞれで決定可能であるが、最終レベルが「 4 」以上での決定割合が、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両演出を実行しないとの決定結果よりも高くなっている。従って、テロップ演出のみ実行される場合、両演出が実行されない場合よりも、最終レベルが「 4 」以上になりやすい。

40

【 0 4 2 0 】

レベル変化ゾーン演出のみ実行するとの決定結果は、最終レベルが「 6 」～「 8 」のときのみで決定可能である。従って、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合、最終レベルが「 6 」～「 8 」となることが確定するので、リーチ成立が確定する一方、期待度の高いスーパーリーチ B 又は C が実行されないことも確定してしまう。

【 0 4 2 1 】

テロップ演出のみ実行するとの決定結果は、最終レベルが「 2 」～「 5 」それぞれで決定可能であるため、テロップ演出のみが実行されるとき (テロップ演出の実行中にレベル変化ゾーン演出が実行されないとき) にはリーチ成立確定とはならない。しかし、テロッ

50

ブ演出のみが実行されるとの決定結果は、決定割合は低い（特に、両演出が実行される場合に比べ低い）ものの、最終レベルが「9」、「10」のときも決定可能なので、テロップ演出が実行されると、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合とは異なり、最終レベルが「9」又は「10」となり大当り期待度の高いスーパーリーチB又はCが実行される余地が残る。

【0422】

以上のように、テロップ演出のみが実行される場合は、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合とは異なり、リーチ確定は望めないが、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合では期待できないスーパーリーチB又はCの実行が期待できる。

【0423】

テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両演出を実行すると決定結果は、最終レベルが「6」以上のときに決定可能であり、最終レベルが高いほど、決定割合も高くなっていくので、両演出が実行される場合は、期待度の高いリーチ演出が実行されやすい。特に、最終レベルが「9」、「10」のときの決定割合が高く、両演出が実行される場合は、スーパーリーチB又はCの実行が期待できる。テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両演出が実行される場合は、レベル変化ゾーン演出による最終レベル「6」以上確定（リーチ成立確定）という長所と、テロップ演出により最終レベルが「9」、「10」になり得るという長所との両者が発揮される（しかも、スーパーリーチB又はCの実行が他の場合よりも期待できるので、両演出による相乗効果が発揮される）。

【0424】

なお、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両演出を実行しないとの決定結果は、レベル変化ゾーン演出のみを実行する場合と同様、最終レベルが「9」及び「10」では決定されない。最終レベルが「6」～「10」それぞれの場合の、両演出を実行しないとの決定結果の決定割合は、テロップ演出及び又はレベル変化ゾーン演出を実行すると決定結果の各決定割合に比べ、同じ（0%同士で同じ）又は低い。従って、テロップ演出及び又はレベル変化ゾーン演出が実行されたときの方が、両演出が実行されない場合よりも、最終レベルが「6」以上になりやすいので、遊技者は、テロップ演出やレベル変化ゾーン演出の実行を期待する。

【0425】

テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両演出を実行すると決定結果と、レベル変化ゾーン演出のみを実行すると決定結果とは、両者とも、最終レベルが「6」以上で決定可能である。そして、各最終レベルでの決定割合は、前者の方が後者よりも高い。従って、レベル変化ゾーン演出は、テロップ演出が実行されない場合（レベル変化ゾーン演出のみ実行の場合）よりも、実行される場合（両演出が実行される場合）の方が、実行されやすい。

【0426】

なお、テロップ演出やレベル変化ゾーン演出は、実行されたときに、実行されないときよりも、レベルが所定値（4又は6）以上に変化しやすいこと（確定を含む）を示唆する演出でもある。

【0427】

テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の実行の有無の決定後、演出制御用CPU120は、テロップ演出のみを実行する、又は、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両演出を実行しないと決定したかを判定する（ステップ79AKS004）。

【0428】

テロップ演出のみを実行する、又は、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両演出を実行しないと決定している場合（ステップ79AKS004；Yes）、演出制御用CPU120は、タイミングT1～T7のうち、上記で決定したT7後レベルの数値-1の数のタイミングを、ガセでない変化示唆演出又は第1アイコン演出の実行タイミングとして決定（選択）する（ステップ79AKS005）。T7後レベルの数値-1の数のタイミングとするのは、レベルの初期値が「1」であるからである（変化回数は-1となる）。

10

20

30

40

50

【 0 4 2 9 】

ステップ 7 9 A K S 0 0 5 では、T 7 後レベルが「 8 」の場合、タイミング T 1 ~ T 7 全てを選択する。T 7 後レベルが「 1 」の場合、タイミングを選択しない（変化示唆演出及び第 1 アイコン演出が実行されない）。T 7 後レベルが「 2 」~「 7 」の場合については、予め複数用意された、タイミング T 1 ~ T 7 のうちのいずれでガセでない変化示唆演出又は第 1 アイコン演出を実行するかを特定する実行パターンから、抽選により今回の実行パターンを決定することで、前記決定を行う。例えば、T 7 後レベルが「 7 」のとき用に、タイミング T 1 ~ T 6 で演出を実行する実行パターン、タイミング T 2 ~ T 7 で演出を実行する実行パターン、タイミング T 1、T 3 ~ T 7 で演出を実行する実行パターンなどを用意し、これらから実行パターンを決定する。なお、決定割合は、均等でよいが、例えば、後又は前のタイミングほど、演出が実行されやすくなるような決定割合を設定してもよい（前者の場合は、レベルが最初から上がりやすいので、遊技者に安心感を与えることができ、後者の場合は、レベルが最初から上がらなくても後でのレベルアップに期待感をもつことができる）。

10

【 0 4 3 0 】

その後、上記で決定したタイミングそれぞれについて、ガセでない変化示唆演出を実行するか、第 1 アイコン演出を実行するかを決定する（ステップ 7 9 A K S 0 0 6）。当該決定の決定割合も均等でもよいが、例えば、ガセでない変化示唆演出と第 1 アイコン演出とのうちの一方の決定割合を他方の決定割合よりも上げてよい（これにより、いずれかの演出の実行頻度が増え遊技の興趣が向上する）。また、後のタイミングになるほど、二つの演出のいずれか一方が決定されやすいように決定割合を設定してもよい（これにより、タイミングに応じていずれの演出が実行されるかの割合が異なることになり遊技の興趣が向上する）。なお、ここで実行すると決定される変化示唆演出と第 1 アイコン演出は、メータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルを 1 アップさせるものとする。

20

【 0 4 3 1 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 1 ~ T 7 のうち前記で決定したタイミングを除く残りのタイミングについてガセの変化示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ 7 9 A K S 0 0 7）。例えば、前記残りのタイミングそれぞれについてガセの変化示唆演出の実行の有無を抽選により決定してもよいし、ガセの変化示唆演出の実行パターン（全て実行しないパターンを含む）を前記残りのタイミングや配置に応じて複数用意し、抽選により実行パターンを決定してもよい。T 7 後レベルが「 8 」で残りのタイミングが無い場合には、ガセの変化示唆演出を実行しないと決定することになる。ステップ 7 9 A K S 0 0 7 のあとは、ステップ 7 9 A K S 0 0 8 が実行される。

30

【 0 4 3 2 】

ステップ 7 9 A K S 0 0 5 ~ 7 9 A K S 0 0 7 により、最終レベルが「 2 」以上であれば、タイミング T 1 ~ T 7 のうち T 7 後レベル - 1 の値の回数分のタイミングで、ガセでない変化示唆演出又は第 1 アイコン演出が実行される（各演出で、レベルが 1 アップするため）。また、その他のタイミングについては、ガセの変化示唆演出が適宜実行される。これにより、演出の実行頻度を確保できる（なお、抽選結果によっては実行されない場合もある）。なお、ステップ 7 9 A K S 0 0 7 において、残りのタイミング全てについてガセの変化示唆演出を実行すると決定してもよい。これにより、演出の実行頻度をより確保できる。

40

【 0 4 3 3 】

テロップ演出のみを実行する、及び、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両演出を実行しないと決定していない場合（ステップ 7 9 A K S 0 0 4 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 8 の処理を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、レベル変化ゾーン演出のみを実行すると決定したかを判定する（ステップ 7 9 A K S 1 0 1）。

【 0 4 3 4 】

レベル変化ゾーン演出のみを実行すると決定している場合（ステップ 7 9 A K S 1 0 1 ; Y e s）、レベル変化ゾーン演出の実行期間内のタイミングであるタイミング T 4 ~ T

50

7 それぞれにてガセでない変化示唆演出を実行すると決定する（ステップ79AKS102）。その後、各変化示唆演出実行時（タイミングT4～T7それぞれに対応する各タイミング）に飾り図柄を仮停止させると決定する（ステップ79AKS103）。これにより、レベル変化ゾーン演出では、仮停止と連動して変化示唆演出が実行される。

【0435】

その後、各変化示唆演出実行後のレベルアップのパターンを決定する（ステップ79AKS104）。図11-9に、当該レベルアップのパターンの決定例を示す（各変化示唆演出の実行タイミングをT4～T7としている）。ここでは、最終レベル（レベル変化ゾーン演出は、最終レベルが「6」～「8」なので、最終レベル＝T7後レベルとなる）が「6」用のL6-1～L6-3、「7」用のL7-1～L7-2、「8」用のL8-1が用意されている。決定割合は適宜調整してもよい。ここでは、変化示唆演出後に、メータ画像79AK001のレベルが1又は2アップすることになる。その後、ステップ79AKS008に進む。

10

【0436】

レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合、当該演出の実行中のタイミングT4～T7にてガセでない変化示唆演出が仮停止に連動して実行される一方、当該演出開始前のタイミングT1～T3では演出が実行されない。また、テロップ演出ではレベルが1しかアップしない一方で、レベル変化ゾーン演出ではレベルが2アップすることもある。従って、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合、レベルが急激に上がるように感じられ、演出効果が向上している。

20

【0437】

レベル変化ゾーン演出のみを実行すると決定していない場合（ステップ79AKS101；No）、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の2つの演出を実行すると決定しているということになる。この場合、まず、レベル変化ゾーン演出の実行期間内のタイミングであるタイミングT4～T7それぞれにてガセでない変化示唆演出を実行すると決定する（ステップ79AKS106）。その後、各変化示唆演出実行時（タイミングT4～T7それぞれに対応する各タイミング）に飾り図柄を仮停止させると決定する（ステップ79AKS107）。なお、当該変化示唆演出の実行後は、メータ画像79AK001のレベルを1アップさせると決定する。

【0438】

その後、演出制御用CPU120は、タイミングT1～T3のうち、上記で決定したT7後レベルの数値-5（T1～T4の「4」+初期値「1」）の数のタイミングを、ガセでない変化示唆演出又は第1アイコン演出の実行タイミングとして決定（選択）する（ステップ79AKS108）。

30

【0439】

ステップ79AKS005では、T7後レベルが「8」の場合、タイミングT1～T3全てを選択する。T7後レベルが「6」～「7」の場合については、予め複数用意された、タイミングT1～T3のうちのいずれでガセでない変化示唆演出又は第1アイコン演出を実行するかを特定する実行パターンから、抽選により今回の実行パターンを決定することで、前記決定を行う。なお、決定割合は、均等でよいが、例えば、後又は前のタイミングほど、演出が実行されやすくなるような決定割合を設定してもよい（前者の場合は、レベルが最初から上がりやすいので、遊技者に安心感を与えることができ、後者の場合は、レベルが最初から上がらなくても後でのレベルアップに期待感をもつことができる）。

40

【0440】

その後、上記で決定したタイミングそれぞれについて、ガセでない変化示唆演出を実行するか、第1アイコン演出を実行するかを決定する（ステップ79AKS109）。当該決定の決定割合も均等でよいが、例えば、ガセでない変化示唆演出と第1アイコン演出とのうちの一方の決定割合を他方の決定割合よりも上げてよい（これにより、いずれかの演出の実行頻度が増え遊技の興趣が向上する）。また、後のタイミングになるほど、2つの演出のいずれか一方が決定されやすいように決定割合を設定してもよい（これにより

50

、タイミングに応じていずれの演出が実行されるかの割合が異なることになり遊技の興趣が向上する)。なお、ここで実行すると決定される変化示唆演出と第1アイコン演出は、メータ画像79AK001のレベルを1アップさせるものとする。

【0441】

その後、演出制御用CPU120は、タイミングT1～T3のうち前記で決定したタイミングを除く残りのタイミングについてガセの変化示唆演出の実行の有無を決定する(ステップ79AKS110)。例えば、前記残りのタイミングそれぞれについてガセの変化示唆演出の実行の有無を抽選により決定してもよいし、ガセの変化示唆演出の実行パターン(全て実行しないパターンを含む)を前記残りのタイミングや配置に応じて複数用意し、抽選により実行パターンを決定してもよい。T7後レベルが「8」で残りのタイミングが無い場合には、ガセの変化示唆演出を実行しないと決定することになる。ステップ79AKS110のあとは、ステップ79AKS008が実行される。

10

【0442】

ステップ79AKS106～79AKS110により、T7後レベル-1の値の回数だけ、ガセでない変化示唆演出又は第1アイコン演出が実行される(各演出で、レベルが1アップするため)。また、レベル変化ゾーン演出の実行期間であるタイミングT4～T7について優先してガセでない変化示唆演出を実行でき、この実行期間中に集中してレベルをアップさせることができる。タイミングT1～T3については、ガセの変化示唆演出が適宜実行される。これにより、演出の実行頻度を確保できる(なお、抽選結果によっては実行されない場合もある)。なお、ステップ79AKS007において、残りのタイミング全てについてガセの変化示唆演出を実行すると決定してもよい。これにより、演出の実行頻度をより確保できる。

20

【0443】

図11-5に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ79AKS008において、上記で決定した最終レベルが「6」～「8」のいずれかであることを判定する。「6」～「8」のいずれかである場合(ステップ79AKS008; Yes)、スーパーリーチB又はCへの発展がなくレベルは上がらないので、タイミングT8、T9それぞれで、第2アイコン演出を実行すると決定する(ステップ79AKS009)。この場合、2回の第2アイコン演出により報知画像79AK005の色を2回変更することになる。

【0444】

上記で決定した最終レベルが「6」～「8」のいずれでもない場合(ステップ79AKS008; No)、上記で決定した最終レベルが「9」又は「10」であることを判定する(ステップ79AKS010)。「9」又は「10」である場合(ステップ79AKS010; Yes)、タイミングT8、T9でのアイコン演出の実行パターンを決定する(ステップ79AKS011)。

30

【0445】

上記アイコン演出の実行パターンの決定例を図11-10に示す。図11-10に示すように、ここでは、最終レベル及びT7後レベルに応じて、異なる実行パターンが複数用意されている。図中、T8、T9の欄の「第1アイコン演出」は、T8又はT9にて第1アイコン演出を実行することを示す。また、括弧書きの数値は、第1アイコン演出実行後にアップするレベル数を示す(+2であれば、2アップする)。図中、T8、T9の欄の「第2アイコン演出」は、T8又はT9にて第2アイコン演出を実行することを示す。なお、決定割合は適宜変更してもよい。各実行パターンは、メータ画像79AK001のレベルをT7後レベルから最終レベルに上げるように設定されている。

40

【0446】

ステップ79AKS009、ステップ79AKS011により、スーパーリーチB又はCへの発展の有無にかかわらず、アイコン演出を実行でき、アイコン演出(特にアイコン画像79AK003の表示)によりメータ画像79AK001のレベルがアップするかもしれないとの期待感を持続させることができる。なお、ここでは、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の実行の有無によらず、アイコン演出の実行の有無を決定しているが、

50

レベル変化ゾーン演出及びテロップ演出を実行しない場合、レベル変化ゾーン演出のみ実行する場合については、アイコン演出を実行しないようにしてもよい（前記の場合、スーパーリーチB又はCに発展することはないため、これら発展を示唆するアイコン演出が余計になるため）。また、第2アイコン演出については、必ず実行するのではなく、抽選により一定割合（10割未満）で実行するようにしてもよい。

【0447】

「9」又は「10」でない場合（ステップ79AKS010；No）、ステップ79AKS014に進む。この場合、最終レベルは「6」未満であり、この場合には、アイコン演出は実行されない（リーチが成立しても実行されない）。なお、リーチ成立の場合に、一定割合でタイミングT8、T9で第2アイコン演出を実行すると決定してもよい。

10

【0448】

ステップ79AKS009、79AKS011のあと、最終レベルが「9」又は「10」でない場合（ステップ79AKS010；No）、今回の変動パターンがPA1-2である場合（ステップ79AKS001；No）（この場合、メータ画像79AK001のレベルは変化せず、テロップ演出等も実行されない）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示の表示結果である確定飾り図柄を、今回の変動パターン及び今回実行される可変表示の可変表示結果（可変表示開始時に主基板11から送信される演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）により特定できる。以下、今回の可変表示結果ともいう）に基づいて決定する（ステップ79AKS014）。確定飾り図柄は、今回の変動パターンと可変表示結果との組み合わせに応じて複数組み合わせ用意されており、抽選により決定される。

20

【0449】

その後、今回の変動パターンや可変表示結果に基づいて、リーチ演出、予告演出など他の演出の実行の有無やその種類などを決定する（ステップ79AKS015）。

【0450】

その後、演出制御用CPU120は、表示制御部123に、今回の変動パターンに基づく態様で飾り図柄を変動させ、上記確定飾り図柄を導出する可変表示の開始を指示する（ステップ79AKS016）。表示制御部123は、当該指示に基づき、可変表示を実行する。

【0451】

30

その後、演出制御用CPU120は、上記で決定結果に応じて、実行すると決定した各種演出の実行（変動パターンとの関係において予め定められたタイミングでの実行）を表示制御部123に指示する（ステップ79AKS017）。これにより、表示制御部123は、当該指示に基づき、演出を適宜のタイミングで実行する。例えば、表示制御部123は、前記指示に基づき、可変表示開始からテロップ演出を開始したり、タイミングT1～T7それぞれで、変化示唆演出、第1アイコン演出を実行したり、レベル変化ゾーン演出をテロップ演出開始後の適宜のタイミングで実行したり、タイミングT8、T9でアイコン演出を開始し、タイミングT10、T11でアイコンを消化させたり、変化示唆演出やアイコン演出によりメータ画像79AK001のレベルを変化させたりする。

【0452】

40

その後、演出制御プロセスフラグを2に更新し（ステップ79AKS018）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0453】

ここで、特徴部79AKで特徴的な演出について再度図11-4を参照して説明する。テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出が実行されない場合、又は、テロップ演出のみが実行される場合、タイミングT1～T7のうち最終レベル（T7後レベル）に応じた数の各タイミングにおいて、ガセでない変化示唆演出又は第1アイコン演出が実行される（最終レベルが「1」の場合には実行されない）。タイミングT1～T7のうちの残りのタイミングにおいては、ガセの変化示唆演出が実行され得る。また、最終レベルが「6」以上であれば、最終レベルとT7後レベルとに応じて、タイミングT8、T9にて第1アイコ

50

ン演出、第2アイコン演出が実行される（上記のように両演出が実行されない場合には、第2アイコン演出を実行しないようにしてもよい）。

【0454】

レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合、タイミングT4～T7で仮停止に連動してガセでない変化示唆演出が実行される。タイミングT1～T3では、変化示唆演出及びアイコン演出が実行されない（変形例としてガセの変化示唆演出を実行するようにしてもよい）。また、最終レベルが「6」以上であれば、タイミングT8、T9にて第2アイコン演出（最終レベルは、「8」以下であるため）が実行される（上記のように、第2アイコン演出を実行しない、つまり、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合にアイコン演出を実行しないようにしてもよい）。

10

【0455】

テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出が実行される場合、タイミングT4～T7で仮停止に連動してガセでない変化示唆演出が実行される。タイミングT1～T3では、最終レベル（T7後レベル）に応じた数の各タイミングにおいて、ガセでない変化示唆演出又は第1アイコン演出が実行される。タイミングT1～T3のうちの残りのタイミングにおいては、ガセの変化示唆演出が実行され得る。また、タイミングT8～T9では、最終レベルとT7後レベルとに応じて、タイミングT8、T9にて第1アイコン演出、第2アイコン演出が実行される。

【0456】

なお、タイミングT1～T7で実行されたアイコン演出により表示されたアイコン画像79AK003は、すぐに（例えば、タイミングT1～T7のうちの次のタイミング前）に消化される。タイミングT8、T9で実行されたアイコン演出により表示されたアイコン画像79AK003は、一定期間経過後のタイミングT10、T11（テロップ演出が実行され得る期間よりも後のタイミング）で消化される。

20

【0457】

（特徴部79AKの効果など）

特徴部79AKでは、メータ画像79AK001のレベルにより、その後に実行されるリーチの種類などを報知しているので、遊技者はメータ画像79AK001に注目し、遊技の興趣が向上している。また、レベルは、アップするのみでダウンすることがないので、遊技者は安心してメータ画像79AK001に注目でき、遊技の興趣が向上する。さらに、現在のレベルにより、そのレベル以上のレベルに対応するリーチが補償される。例えば、「6」になれば、リーチ成立が確定する。「8」になれば、スーパーリーチA以上（スーパーリーチA以上の期待度の有するリーチ演出、つまり、スーパーリーチA～C）が確定する。このような補償ないし確定によっても遊技の興趣が向上する。

30

【0458】

さらに、メータ画像79AK001のレベルの変化を示唆ないしレベルを変化させることが可能な演出として、変化示唆演出やアイコン演出など、複数の演出を用意したので、演出パターンが多くなっており、遊技の興趣が向上する。さらに、ガセの変化示唆演出や第2アイコン演出を用意したので、変化示唆演出やアイコン演出の実行機会を確保できる。

【0459】

また、テロップ演出、レベル変化ゾーン演出により、メータ画像79AK001のレベルが変化しやすいこと（ガセでない変化示唆演出、第1アイコン演出が実行されやすいことともいえる）を示唆でき、このような示唆を複数種類設けたことにより遊技の興趣が向上する。さらに、両演出を同時に実行可能としたので（しかも、両演出を実行した方が、高いレベルに変化しやすいので）、遊技者は、両演出の実行に期待し、遊技の興趣が向上する。さらに、テロップ演出、レベル変化ゾーン演出それぞれで、レベルの変化の仕方が異なるので、演出パターンが増え、遊技の興趣が向上している。

40

【0460】

さらに、特徴部79AKでは、図11-7のように、レベル変化ゾーン演出のみを実行する決定割合よりも、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出を実行する決定割合の方が

50

、レベル変化ゾーン演出のみとテロップ演出及びレベル変化ゾーン演出との少なくとも一方で実行可能な全ての最終レベル（「６」～「１０」）において高いので、レベル変化ゾーン演出は、テロップ演出が実行される（実行されている）ときの方が、テロップ演出が実行されない（実行されていない）ときよりも実行されやすい。ここで、仮に、レベル変化ゾーン演出の実行割合がテロップ演出の実行の有無によらず一定であると演出の実行が単調となるが、特徴部７９ＡＫでは、上記のように、レベル変化ゾーン演出の実行割合をテロップ演出の実行の有無で異ならせているので、演出の実行が単調とならず、遊技の興趣が向上している。さらに、レベル変化ゾーン演出のみよりも、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出の両者の方が実行されやすいことで、両演出を期待する遊技者の期待にも応えることができる。なお、レベル変化ゾーン演出のみを実行する決定割合よりも、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出を実行する決定割合の方を低くし、前記の関係を逆としてもよい。この場合でも、レベル変化ゾーン演出の実行割合をテロップ演出の実行の有無で異ならせているので、演出の実行が単調とならず、遊技の興趣が向上する。

10

【０４６１】

さらに、図１１－４のように、テロップ演出の実行期間内にレベル変化ゾーン演出が実行されるように、両演出の実行期間を異ならせたので、両演出を差別化でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４６２】

また、図１１－７では、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合は最終レベルが「６」～「８」であるが、テロップ演出とレベル変化ゾーン演出との両演出を実行する場合は最終レベルが「６」～「１０」となり、両者で共通の「６」～「８」における決定割合も後者の方が高いので、テロップ演出が実行されずにレベル変化ゾーン演出が実行されるときよりも、テロップ演出とレベル変化ゾーン演出との両者が実行されるときの方が、メータ画像７９ＡＫ００１のレベルが変化しやすい。なお、例えば、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合の最終レベルを「６」～「１０」までにし、「６」～「１０」における決定割合を前記後者の方が高いようにすることで、テロップ演出が実行されずにレベル変化ゾーン演出が実行されるときよりも、テロップ演出とレベル変化ゾーン演出との両者が実行されるときの方が、メータ画像７９ＡＫ００１のレベルが変化しやすいようにしてもよい（その他、適宜の方法により、当該構成を実現してもよい）。以上のようにすることで、レベル変化を期待する遊技者が、テロップ演出の実行及びレベル変化ゾーン演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

20

30

【０４６３】

さらに、テロップ演出終了後のタイミングＴ１０、Ｔ１１でメータ画像７９ＡＫ００１のレベルをアップさせる第１アイコン演出は、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出のうち少なくともテロップ演出を実行する場合には実行され、レベル変化ゾーン演出のみを実行する場合には実行されないのので、テロップ演出が実行された後（テロップ演出のみが実行された後、及び又は、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出が実行された後）の方が、テロップ演出が実行されずにレベル変化ゾーン演出が実行された後よりも、メータ画像７９ＡＫ００１のレベルが変化しやすい。これにより、レベル変化を期待する遊技者が、テロップ演出の実行及びレベル変化ゾーン演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

40

【０４６４】

なお、最終レベルが「９」、「１０」のときに、レベル変化ゾーン演出のみを実行すると決定するようにしてもよく、この場合に、第１アイコン演出を実行するようにしてもよい。このような場合、第１アイコン演出の実行の有無の決定割合を調整することなどにより、テロップ演出が実行された後の方が、テロップ演出が実行されずにレベル変化ゾーン演出が実行された後よりも、メータ画像７９ＡＫ００１のレベルが変化しやすいようにするとよい。

【０４６５】

また、上記のように、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合と、レベル変化ゾー

50

ン演出及びテロップ演出が実行される場合とで、タイミングＴ４～Ｔ７では、両者ともにガセでない変化示唆演出が実行される一方、タイミングＴ１～Ｔ３では、後者のみ変化示唆演出（ガセの変化示唆演出及びガセでない変化示唆演出）が実行され得るようにすることで、変化示唆演出（ガセでない変化示唆演出のみに着目してもよいし、ガセを含む全ての変化示唆演出に着目してもよい）は、テロップ演出が実行されずにレベル変化ゾーン演出が実行されるときよりも、テロップ演出とレベル変化ゾーン演出との両者が実行されるときの方が、実行されやすいことになる。これにより、遊技者は、テロップ演出の実行及びレベル変化ゾーン演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。なお、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合にも、前記条件を満たす程度の割合で、タイミングＴ１～Ｔ３で変化示唆演出を実行するようにしてもよい。なお、レベル変化ゾーン演出のみが

（１）前者の方でガセの変化示唆演出を頻発させるようにする、（２）前者の場合はタイミングＴ４～Ｔ７でガセでない変化示唆演出によりレベルを変化させ、後者の場合はタイミングＴ１～Ｔ７のうちの３つ以下のタイミングで変化示唆演出によりレベルを変化させ、あとはアイコン演出によりレベルを変化させるなどして、変化示唆演出（ガセでない変化示唆演出であってもよいし、ガセを含む全ての変化示唆演出であってもよい）を、テロップ演出が実行されずにレベル変化ゾーン演出が実行されるときよりも、テロップ演出とレベル変化ゾーン演出との両者が実行されるときの方が、実行されにくいようにしてもよい。

【０４６６】

さらに、アイコン演出は、上記のように、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出のうち少なくともテロップ演出が実行されるときには実行され、レベル変化ゾーン演出のみが実行されるときには実行されないようにすることで、テロップ演出（テロップ演出のみが実行された後、及び又は、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出が実行された後）が実行されるときの方が、当該テロップ演出が実行されずにレベル変化ゾーン演出が実行されるときよりも、アイコン演出が実行されやすい。これにより、遊技者は、テロップ演出の実行及びレベル変化ゾーン演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。なお、レベル変化ゾーン演出のみが実行されるときにも、上記条件を満たす割合で、アイコン演出を実行するようにしてもよい。

【０４６７】

さらに、上記のように、メータ画像７９ＡＫ００１のレベル「６」以上であれば、第２アイコン演出が実行され得るが、レベル「６」未満であれば、第２アイコン演出が実行されないようすることで（７９ＡＫ００１の００８～７９ＡＫ０１０）、アイコン演出が実行される際、レベルが特定段階（例えば、レベル「６」）未満のときよりも当該特定段階以上のときの方が、第２アイコン演出が実行されやすいことになる。レベルは、大当たり期待度に応じたものであるので、レベルが上がるほど、さらにその上のレベルに上がる割合は低くなっていく（つまり、第１アイコン演出を実行しにくくなる）。上記のように、アイコン演出が実行される際、レベルが特定段階（例えば、レベル「６」）未満のときよりも当該特定段階以上のときの方が、第２アイコン演出が実行されやすいようにすることで、レベルが上がってもアイコン演出全体の実行頻度をレベルが低いときと同程度にすることができる（アイコン演出の実行頻度を確保でき、遊技の興趣が向上する）。なお、第２アイコン演出をレベル「６」未満で実行可能としてもよく、この場合であっても、レベルが「６」以上のときよりも「６」未満のときの方が第２アイコン演出の実行割合を低くするようにするとよい。これらにより、例えば、メータ画像７９ＡＫ００１の現在のレベルが最終レベルに達してしまっても、第２アイコン演出を実行できる。なお、アイコン演出として、第２アイコンが実行されることで、アイコン画像７９ＡＫ００３が表示されたとしても、メータ画像７９ＡＫ００１のレベルが必ずしも上がらないので、アイコン画像７９ＡＫ００３の表示により最終レベルが分かってしまうことを防止できる。

【０４６８】

（変形例）

上記構成は適宜変更可能である。以下に、変形例を例示する。

【 0 4 6 9 】

(変形例 1)

特徴部 5 7 A K に特徴部 7 9 A K の各演出を加えて行ってもよい。例えば、図 1 1 - 1 1 のように演出を実行する。具体的に、図 1 1 - 1 1 (A) は、表示変化高確率ゾーン中に非リーチハズレの可変表示結果が導出された様子を示す。この画面において、保留表示領域 5 7 A K 0 0 2 に表示された保留表示やアクティブ表示領域 5 7 A K 0 0 1 に表示されたアクティブ表示とは別にメータ画像 7 9 A K 0 0 1 が表示されている。なお、最も右の保留表示は、保留変化予告により表示態様が変化している。

【 0 4 7 0 】

図 1 1 - 1 1 (A) のあと、次の可変表示が開始されるとともに、前記最も右の保留表示がシフトして、アクティブ表示として表示される (図 1 1 - 1 1 (B))。シフト後、アクティブ表示に対して星の画像 5 7 A K 0 0 4 が移動して作用 (衝突) するような演出 (変化示唆演出) が実行され (図 1 1 - 1 1 (B))、当該アクティブ表示の表示態様が変化する (アクティブ変化)。また、テロップ演出が開始される。

【 0 4 7 1 】

その後、変化示唆演出、第 1 アイコン演出などが実行され、メータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルが上がる (図 1 1 - 1 1 (C) ~ (G))。なお、図 1 1 - 1 1 (G) では、アクティブ表示に対して星の画像 5 7 A K 0 0 4 が移動して作用 (衝突) するような演出 (変化示唆演出) も再度実行され、その後、当該アクティブ表示の表示態様が変化する (アクティブ変化)。その後、表示変化高確率ゾーンが終了し (図 1 1 - 1 1 (H))、その後、レベル変化ゾーン演出が開始される。

【 0 4 7 2 】

以上のように、特徴部 7 9 A K 及び 5 7 A K の組み合わせにより、演出が多様化し、遊技の興趣が向上している。また、ゾーン (演出の状態) に関する演出を複数用意することで (表示変化高確率ゾーン、レベル変化ゾーン)、遊技の興趣が向上している。また、各ゾーンが被らないように実行されることで、ゾーンの被りがなく、演出を適切に実行でき、遊技の興趣が向上している。

【 0 4 7 3 】

(変形例 2)

図 1 1 - 7 の決定割合について、レベル変化ゾーン演出のみを実行するとの決定結果は、最終レベルが「 5 」、「 9 」、「 1 0 」などのときでも決定可能としてもよい。但し、当該決定の決定割合は、両演出を実行するとの決定結果の決定割合よりも低くするとよい (例えば、 5 % など)。また、両演出を実行しないとの決定結果についても、最終レベルが「 9 」、「 1 0 」のときでも決定可能としてもよい。

【 0 4 7 4 】

(変形例 3)

テロップ演出とレベル変化ゾーン演出とは、上記では、重複する期間 (テロップ演出の実行期間内にレベル変化ゾーン演出の実行期間が含まれる) で実行されているが、一の可変表示における、重複しない期間に実行されるものであってもよい。レベル変化ゾーン演出の実行期間とテロップ演出の実行期間とは、一部重複する期間にて実行されてもよい。レベル変化ゾーン演出開始後にテロップ演出を開始してもよい。さらに、テロップ演出とレベル変化ゾーン演出とは、同時に終了してもよいし、テロップ演出が先に終了してもよい。レベル変化ゾーン演出の実行期間内にテロップ演出が実行されてもよい。

【 0 4 7 5 】

(変形例 4)

テロップ演出、レベル変化ゾーン演出、変化示唆演出、アイコン演出などは、別の態様により実行されるものであってもよい。例えば、テロップ演出は、上記とは異なるテロップを表示するものであってもよい。レベル変化ゾーン演出は、実行時に登場するキャラクターや背景画像、飾り図柄の態様などを変化させることで、レベル変化ゾーン (レベルの変化は生じやすいゾーン) に突入したことを表してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 4 7 6 】

(変形例 5)

第 2 アイコン演出は、タイミング T 1 ~ T 7 のいずれかで実行されるようにしてもよい（例えば、ガセの変化示唆演出の代わりに実行するなど）。変化示唆演出も、タイミング T 8、T 9 のいずれかで実行してもよい。なお、アイコン演出や変化示唆演出を実行するタイミングは、T 1 ~ T 9 よりも増えてもよいし、少なくしてもよい。

【 0 4 7 7 】

(変形例 6)

変化示唆演出（ガセを含む）及びアイコン演出（第 1 アイコン演出及び第 2 アイコン演出）の実行について、タイミング T 1 ~ T 9 それぞれにおいて、どの演出を実行するかを規定した実行パターンを、メータ画像 7 9 A K 0 0 1 の最終レベルそれぞれについて複数用意し、前記実行パターンを抽選で決定することにより、タイミング T 1 ~ T 9 それぞれにおける変化示唆演出、アイコン演出の実行を一括で決定してもよい。

【 0 4 7 8 】

(変形例 7)

上記各種の抽選による決定（ステップ 7 9 A K S 0 0 5、0 0 6、0 1 1、1 0 4 での決定）を、可変表示結果の「大当り」か「はずれ」か否かや、変動パターンなどに応じて異なる決定割合で行うことにより、前記決定の決定結果に大当り期待度を付与してもよい。これにより、各種決定結果に応じた演出の態様を遊技者が注目し、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 7 9 】

(変形例 8)

メータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルは、ダウンすることがあってもよい。また、当該レベルは、1 回の変化示唆演出やアイコン演出などにより、一気に最大となってもよいし、3 以上アップするものであってもよい。

【 0 4 8 0 】

(変形例 9)

アイコン演出は、第 2 アイコン演出に加え又は変えて他のアイコン演出を含んでもよい。例えば、アイコン画像 7 9 A K 0 0 3 を報知画像 7 9 A K 0 0 5 以外の画像に作用させて変化させるもの（例えば、アイコン画像を保留表示やアクティブ表示に作用させて変化させるもの）であってもよい。なお、変化後の態様に大当り期待度を付与してもよい。例えば、第 2 アイコン演出を実行すると決定した場合、報知画像 7 9 A K 0 0 5 の変化後の態様を、可変表示結果が大当りであるか、ハズレであるかに応じて異なる割合で決定することで、第 2 アイコン演出は、報知画像 7 9 A K 0 0 5 を期待度の異なる複数態様のいずれか変化させることが可能であってもよい。第 2 アイコン演出、第 1 アイコン演出についてガセ（アイコン画像 7 9 A K 0 0 3 が作用する対象が変化しないもの）を設けてもよい。

【 0 4 8 1 】

(変形例 1 0)

最終レベルとリーチ演出の種類は、1 対 1 でなくてもよい。例えば、図 1 1 - 6 の決定割合において、今回変動パターンがロングリーチを指定する P A 2 - 2、P B 2 - 2 の場合、最終レベルの決定割合を「6」で 2 0 % とし「7」で 8 0 % としてもよい（残りは 0 %）。さらに、今回変動パターンがスーパーリーチ A を指定する P A 2 - 3、P B 2 - 3 の場合、最終レベルの決定割合を「6」で 1 0 % とし「7」で 1 0 % とし、「8」で 8 0 % としてもよい（残りは 0 %）。さらに、今回変動パターンがスーパーリーチ B を指定する P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 2 - 4、P B 2 - 5 の場合、最終レベルの決定割合を「8」で 2 0 % とし「9」で 8 0 % としてもよい（残りは 0 %）。さらに、今回変動パターンがスーパーリーチ C を指定する P A 2 - 6、P A 2 - 7、P B 2 - 6、P B 2 - 7 の場合、最終レベルの決定割合を「9」で 1 0 % とし「1 0」で 9 0 % としてもよい（残りは 0 %）。このように、1 つの最終レベルに対応するリーチ演出の種類は複数あってもよく（換言すると、最終レベルにガセがあってもよい（レベルが「1 0」となったが、スーパ

10

20

30

40

50

ーリーチCが実行されないなど))、例えば最終レベルが「10」であれば、スーパーリーチB又はCが実行され得るなどであってもよい。なお、前記のように最終レベルに対応するリーチ演出(「6」であればノーマルリーチ、「7」であればロングリーチ、「8」であればスーパーリーチA、「9」であればスーパーリーチB、「10」であればスーパーリーチC)の種類の決定割合を最も高くし、他のリーチ演出の決定割合を低くすることで、遊技者に、最終レベルに対応するリーチ演出の実行を期待させることができる。なお、最終レベルについては、最も期待度が高いリーチ演出(スーパーリーチC)の実行を確定させてもよい。

【0482】

また、上記では、変動パターン(リーチ演出の種類等)に基づいて最終レベルを決定することで、最終レベルの各レベルの大当たり期待度(各レベルが示すないし報知する大当たり期待度)を異ならせているが、可変表示結果(大当たりやはずれ)に基づいて最終レベルを決定することで(例えば、各最終レベルの決定割合を、大当たりでは「10」に近づく程高くし、ハズレでは「1」に近づく程高くする)、最終レベルの各レベルの大当たり期待度(各レベルが示すないし報知する大当たり期待度)を異ならせてもよい。

【0483】

(特徴部79AKにより開示される構成)

(1)特徴部79AK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(例えば、特徴部79AKを有するパチンコ遊技機1)であって、

特定表示(例えば、メータ画像79AK001)を表示し、当該特定表示を、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数段階(例えば、複数レベルのうちのいずれか)に変化させることが可能な特定表示制御手段(例えば、演出制御基板12)と、

前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する第1演出(例えば、テロップ演出)を実行する第1演出実行手段(例えば、演出制御基板12)と、

前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する、前記第1演出とは異なる開始タイミング(例えば、第1演出よりも後の開始タイミング)で実行可能な第2演出(例えば、レベル変化ゾーン演出)を実行する第2演出実行手段(例えば、演出制御基板12)と、を備え、

前記第2演出は、前記第1演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されないときよりも実行されやすい(例えば、図11-7において、レベル変化ゾーン演出のみを実行する決定割合よりも、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出を実行する決定割合の方が、実行可能な全ての最終レベル(「6」~「10」)において高い)。

【0484】

上記構成によれば、特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する演出の実行が単調とならず、遊技の興趣を向上させることができる。なお、第1演出と第2演出とは、実行期間の少なくとも一部が重なってもよいし、異なってもよい。「実行される」、「実行されない」などの現在形または未来形の表現は、例えば、可変表示開始時など、対象の演出が実行される前のタイミングを基準とした表現である。従って、「前記第1演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されないときよりも」などは、「前記第1演出が実行されているときの方が、前記第1演出が実行されていないときよりも」などの表現を含む。

【0485】

上記有利状態は、確変状態や時短状態などでもよい。この場合、特定表示の段階は、これら状態に制御される期待度を示すものなどであればよい(この場合、例えば、大当たり種別に基づいて変化後の段階(最終レベル)を決定するとよく、例えば、大当たり中に段階を変化させることで、大当たり後に確変状態に制御される期待度を報知してもよい)。

【0486】

上記特定表示は、メータ画像79AK001以外の表示であってもよい。例えば、図11-12(A)に示すように、メータ画像79AK001に代えて装備が段階的に増えていくキャラクタ画像79AK101を特定表示として表示してもよい(ここでは、靴、鎧

10

20

30

40

50

、盾、剣が順次増えている)。このように、特定表示は、キャラクタやアイテムが段階的に変化するものや、表示されるアイテム(装備など)が段階的に増減するものであってもよい。また、図11-12(B)に示すように、段階的に大きくなっていく(大きなハートが順次追加される)ハート画像79AK102を特定表示としてもよい。このように、特定表示は、画像表示装置5の表示領域(表示手段の表示領域)における占有面積(表示面積)が段階的に増えていくものでもよい(なお、図11-12(A)もこれに該当する)。また、特定表示は、段階的に変化する背景画像であってもよい(例えば、段階に応じて異なる背景画像を用意したり、段階に応じて表示される画像が増えていく背景画像(例えば、木や家が段階的に追加されていく画像など)を用意したりする)。特定表示は、数値をカウントアップ又はカウントダウンして更新するカウンタのような画像であってもよい。また、特定表示は、段階が変化し得る期間のうち少なくとも一部の期間において現在の段階(レベルなど)を認識できないようにしてもよい(例えば、メータ画像79AK001を消去して代わりに「??」等を表示する)。この場合、例えば、段階が変化し得る期間のうちの後半のタイミングなどの所定タイミングで、現在の段階を表示してもよい(例えば、「??」を現在のレベルを表すメータ画像79AK001に変更する)。特定表示は、例えば、キャラクタが階段などを上る画像などでもよい。特定表示の段階の変化は、複数変動にわたって行われてもよい(この場合、先読み判定の結果により最終レベル等を決定する)。特定表示は、画面の中央に目立つように表示してもよい(この場合、飾り図柄を縮小して表示するとよい)。特定表示は、アクティブ表示(例えば、段階的に色が変化する表示など。保留表示でもよい。以下同じ)として表示されるものであってもよく、また、アクティブ表示と協働して演出を行うものであってもよい。特定表示とアクティブ表示とが協働した演出としては、例えば、アクティブ表示が特定表示(メータ画像79AK001など)に移動して作用(接触や合体など。他の作用についても同じ)し当該特定表示を変化させるもの、アクティブ表示から特定表示に向けて所定画像(炎等のエフェクト画像や、ロケットや矢の画像など)を移動させて作用させ当該特定表示を変化させるものなどが挙げられる。

【0487】

第1演出や第2演出は、他の態様の演出でもよい。例えば、第1演出を一の演出モードとし、第2演出を他の演出モードとしてもよい。上記第1演出や第2演出は、特定段階の段階が変化しやすい旨(上記では、レベル変化率UP!、レベル変化ゾーン!)を報知する演出(実際に変化する割合が高くなってもよい)、前記報知に加え又は代えて、実行される場合に実行されない場合よりも前記段階が変化する割合が高い演出、前記報知に加え又は代えて、実行される場合に実行されない場合よりも前記段階が特定段階以上に変化する割合が高い演出などを含む(割合については、第1演出や第2演出の実行の決定割合を調整することで実現できる)。なお、実行される場合に実行されない場合よりも前記段階が変化する割合が高い演出は、例えば、実行される場合に、第1演出及び第2演出が実行されない場合(前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する演出(当該示唆する演出として他の演出がある場合にはその演出も含む)すべてが実行されない場合であってもよい)よりも、又は、第1演出及び第2演出のうちの少なくとも第1演出が実行されない場合よりも、前記段階が変化する割合が高い第1演出、実行される場合に、第1演出及び第2演出が実行されない場合(前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する演出(当該示唆する演出として他の演出がある場合にはその演出も含む)すべてが実行されない場合であってもよい)よりも、又は、第1演出及び第2演出のうちの第2演出が実行されない場合よりも、前記段階が変化する割合が高い第2演出を含む。第1演出(又は第2演出)を、上記表示変化高確率ゾーンの演出としてもよい(この場合、別途テロップ演出のような演出を第2演出(又は第1演出)として用意する。これらのように特定表示は、保留表示ないしアクティブ表示であってもよい)。

【0488】

上記特定表示の段階等(上記で説明した大当たり期待度を有する演出)について、特徴部53AKを適用してもよい。この場合、特徴部53AKの「特定演出」を、特定表示の段

10

20

30

40

50

階を変化させる演出（メータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルが変化する演出など）として考えるとよい。

【 0 4 8 9 】

（ 2 ）前記第 1 演出の実行期間と前記第 2 演出の実行期間とは異なる（例えば、図 1 1 - 4 のように、テロップ演出の実行期間内にレベル変化ゾーン演出が実行される）、ようにしてもよい。

【 0 4 9 0 】

上記構成によれば、第 1 演出と第 2 演出とを差別化でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 1 】

（ 3 ）前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行されるときよりも、前記第 1 演出と前記第 2 演出との両者が実行されるときの方が、前記特定表示の段階が変化しやすい（例えば、図 1 1 - 7 のように、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合は最終レベルが「 6 」～「 8 」であるが、テロップ演出とレベル変化ゾーン演出との両演出を実行する場合は最終レベルが「 6 」～「 1 0 」となり、「 6 」～「 8 」における決定割合も後者の方が高い）、

ようにしてもよい。

【 0 4 9 2 】

上記構成によれば、第 1 演出及び第 2 演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 9 3 】

（ 4 ）前記特定表示の段階は、

前記第 1 演出及び前記第 2 演出の終了タイミング以降でも変化可能であり（例えば、図 1 1 - 4 のアイコン画像の消化タイミング参照）、

前記第 1 演出が実行された後の方が、前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行された後よりも、変化しやすい（例えば、テロップ演出終了後のタイミング T 1 0 、 T 1 1 でメータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルをアップさせる第 1 アイコン演出は、テロップ演出が実行されるときには実行され、レベル変化ゾーン演出のみが実行されるときには実行されない）、

ようにしてもよい。

【 0 4 9 4 】

上記構成によれば、第 1 演出及び第 2 演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 9 5 】

（ 5 ）前記特定表示の段階が変化することを示唆する示唆演出（例えば、変化示唆演出）を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 ）をさらに備え、

前記示唆演出は、前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行されるときよりも、前記第 1 演出と前記第 2 演出との両者が実行されるときの方が、実行されやすい（例えば、レベル変化ゾーン演出のみが実行される場合、タイミング T 1 ～ T 3 で変化示唆演出は実行されないが、レベル変化ゾーン演出及びテロップ演出が実行される場合、タイミング T 1 ～ T 3 で変化示唆演出が実行され得る）、

ようにしてもよい。

【 0 4 9 6 】

上記構成によれば、第 1 演出及び第 2 演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 9 7 】

（ 6 ）前記特定表示の段階を変化させることが可能な第 3 演出（例えば、アイコン演出）を実行する第 3 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 ）をさらに備え、

前記第 3 演出は、前記第 1 演出が実行されるときの方が、前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行されるときよりも、実行されやすい（例えば、アイコン演出は、テロ

10

20

30

40

50

ップ演出が実行されるときには実行され、レベル変化ゾーン演出のみが実行されるときには実行されない)、

ようにしてもよい。

【0498】

上記構成によれば、第1演出及び第2演出の実行に注目するので、遊技の興趣が向上する。

【0499】

(7) 前記特定表示の段階を変化させることが可能な第3演出(例えば、アイコン演出)を実行する第3演出実行手段(例えば、演出制御基板12)をさらに備え、

前記第3演出として、前記特定表示の段階を変化させる第3-1演出(例えば、第1アイコン演出)と、前記特定表示を変化させない第3-2演出(例えば、第2アイコン演出)とがあり、

前記第3演出が実行される際、前記特定表示が特定段階(例えば、レベル「6」)未満のときよりも当該特定段階以上のときの方が、前記第3-2演出が実行されやすい(例えば、レベル「6」以上であれば、第2アイコン演出が実行され得るが、レベル「6」未満であれば、第2アイコン演出が実行されない)、

ようにしてもよい。

【0500】

上記構成によれば、特定表示が特定段階以上の場合であっても、第3演出の実行機会を確保できる。

【0501】

なお、第3-2演出は、次回予告、リーチ演出のタイトルの色を変化させる演出などであってもよい。第3-2演出がこのようなものである場合、例えば、第3-2演出の種類を複数用意し、実行中の可変表示の可変表示結果や先読み判定の結果(大当たり、ハズレなど)に応じて異なる割合で、前記複数種類のうちのいずれかの第3-2演出を実行することで、第3-2演出に大当たり期待度を付与してもよい。

【符号の説明】

【0502】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A, 4 B 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6 A 入賞球装置、6 B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8 L, 8 R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、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、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、103 CPU、104, 124 乱数回路、105, 125 I/O、120 演出制御用CPU、123 表示制御部。

10

20

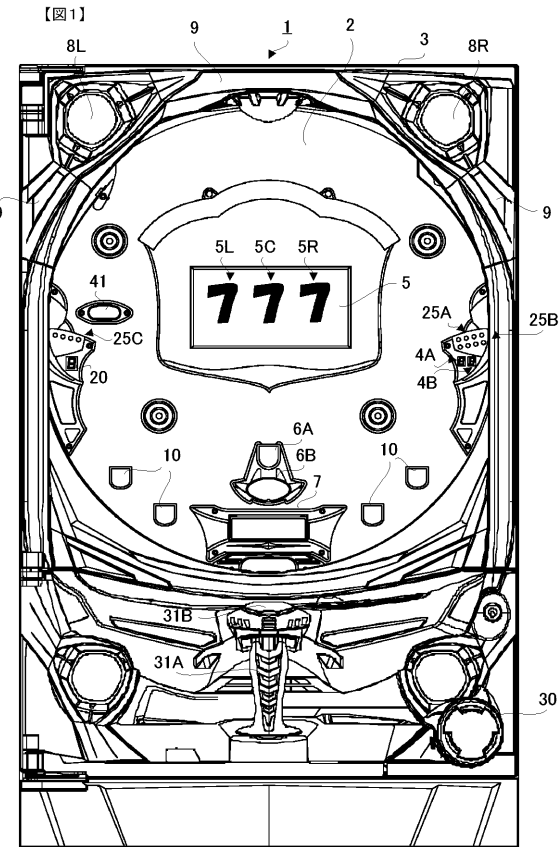
30

40

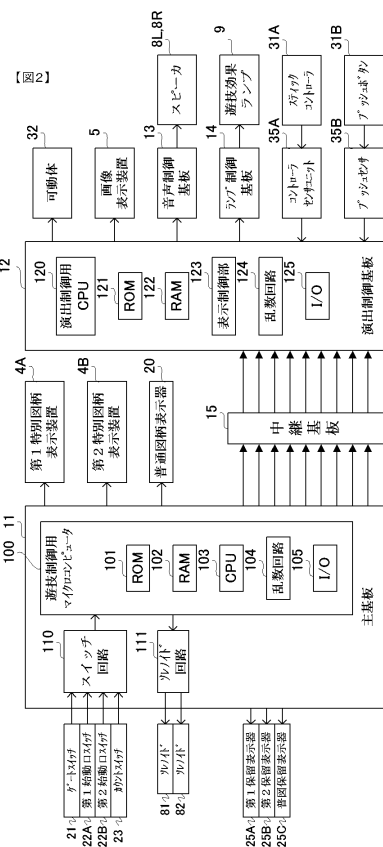
50

【図面】

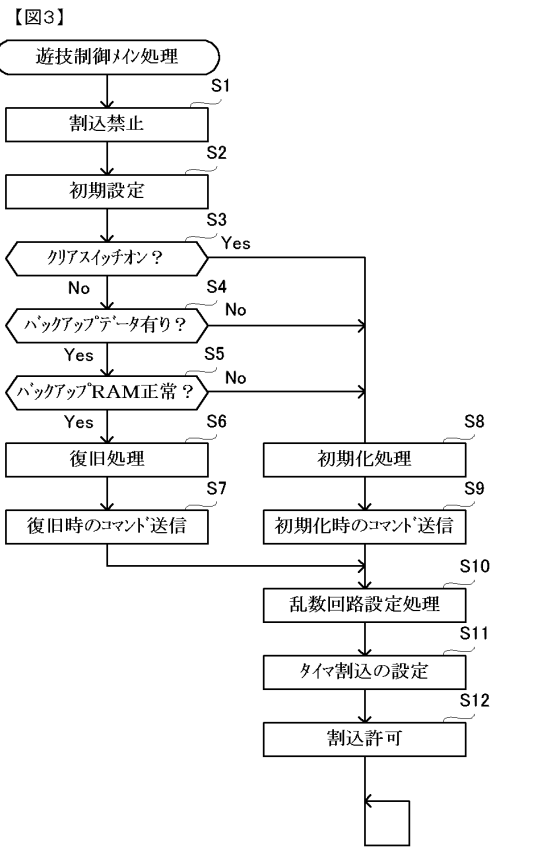
【図 1】



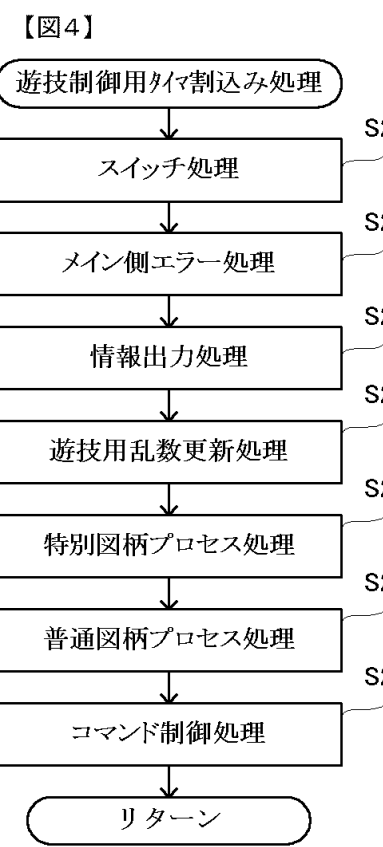
【図 2】



【図 3】

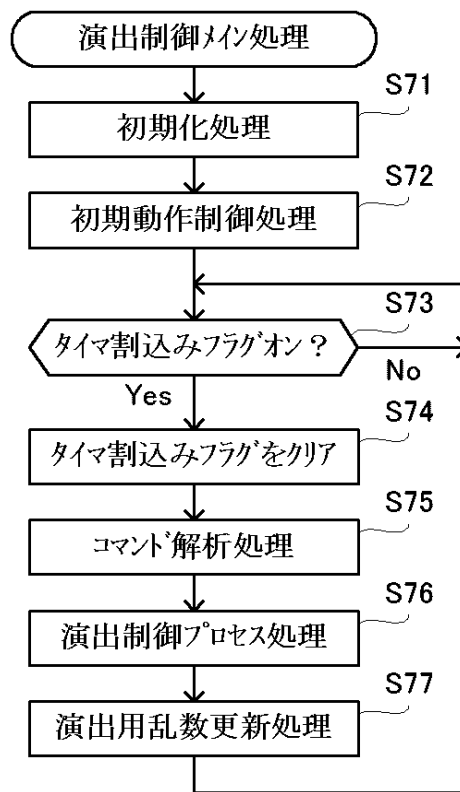


【図 4】



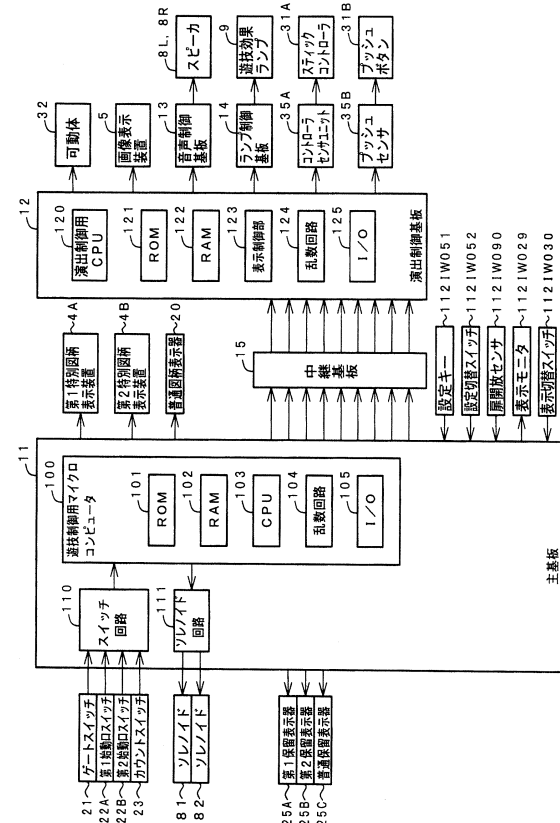
【 図 6 】

【図6】

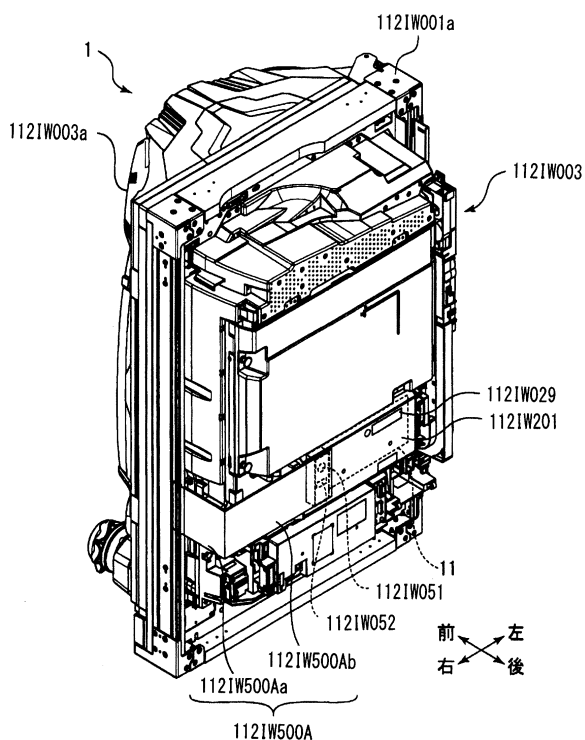


【 図 8 - 1 】

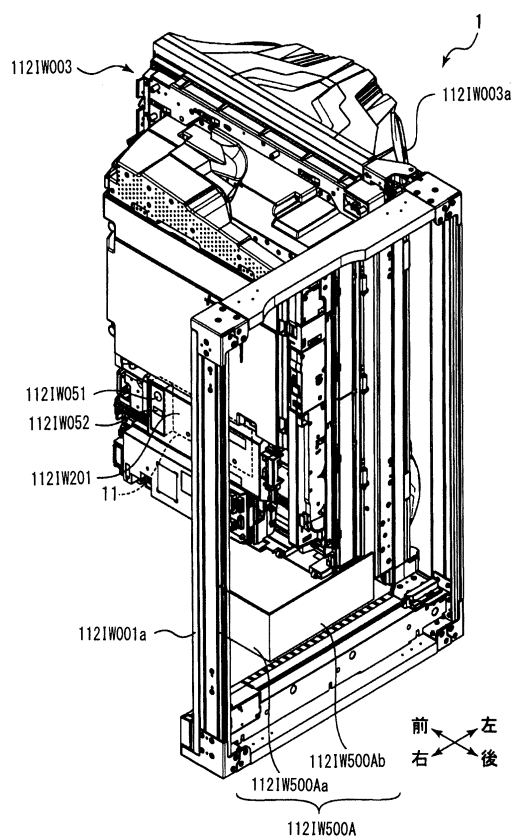
8R



【图 8 - 2】



【图 8 - 3】



【 図 8 - 4 】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)

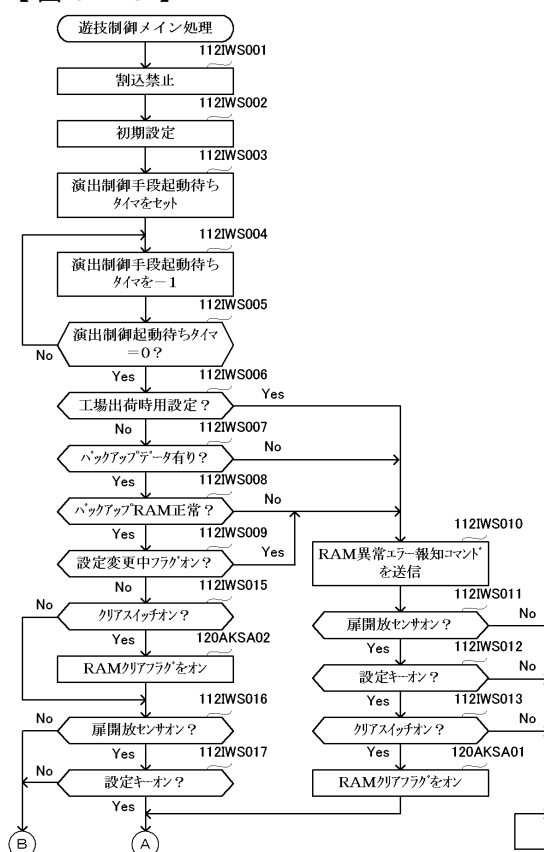
(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	

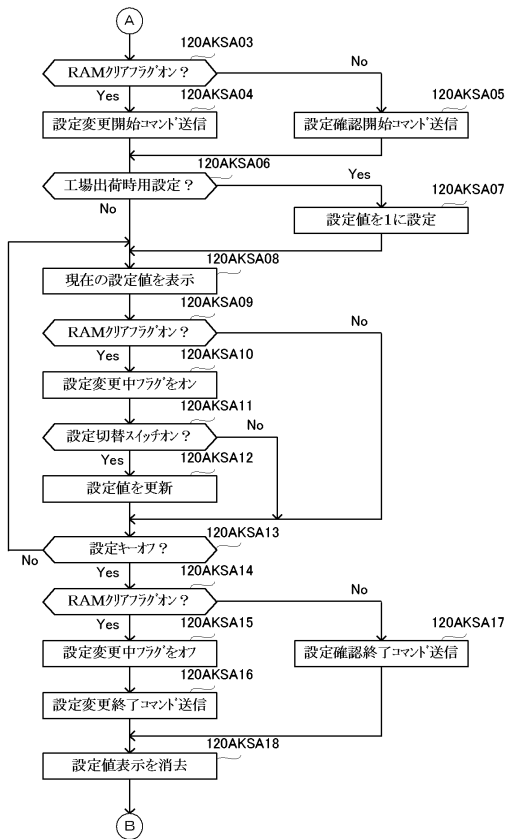
(C) 表示結果判定テーブル (設定値3)

大当り判定値 (MR1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)

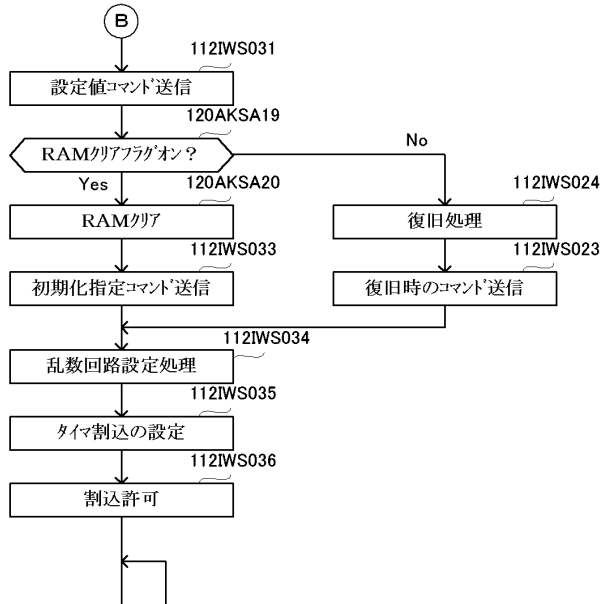
【 図 8 - 5 】



【図 8 - 6】



【図 8 - 7】



【図 8 - 8】

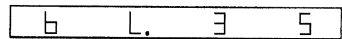
電源投入時処理

		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 8 - 9】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

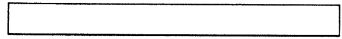
(A) 遊技中



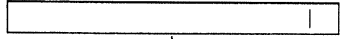
電源OFF

- ・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖
- ・規制部材が許容状態に変化

(B) 電源OFF中

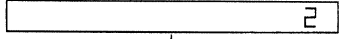


(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、設定キーON)



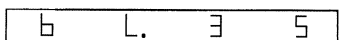
設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更

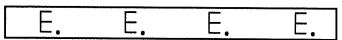


設定キーOFF

(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)



(F) エラー表示



10

20

30

40

50

【図 9 - 1】

(A)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(未調整時)

設定	大当り確率 a	大当り時実行割合 b	予告有り大当り A=a*b	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	1/100	約1/100	7/600	1/7
2	1/250		1/500	249/250			6/500	1/6
3	1/200		1/400	199/200			5/400	1/5

(B)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(出現率、信頼度同一調整)

設定	大当り確率 a	大当り時実行割合 b	予告有り大当り A=a*b	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告X総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	60/100	1/500	299/300	3/299	1/100	6/500	1/6
2	1/250	50/100		249/250	2.5/249			
3	1/200	40/100		199/200	2/199			

(C)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(出現率同一調整)

設定	大当り確率 a	大当り時実行割合 b	予告有り大当り A=a*b	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告X総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	2.5/299	5/600	1/100	1/6
2	1/250		1/500	249/250	2/249	4/500		1/5
3	1/200		1/400	199/200	1.5/199	3/400		1/4

(D)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(信頼度同一調整)

設定	大当り確率 a	大当り時実行割合 b	予告有り大当り A=a*b	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告X総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	2.5/299	5/600	6/600	1/6
2	1/250		1/500	249/250	2.5/249	5/500	6/500	
3	1/200		1/400	199/200	2.5/199	5/400	6/400	

【図 9 - 3】

予告Y(確変確定報知)の実行割合、出現率(確変大当り:振分50%)

設定	大当り確率 a	確変大当り確率 a2=a/2	確変大当り時実行割合 b2	予告Y総出現率 C2=a2*b2	通常大当りハズレ時実行割合
1	1/300	1/600	60/100	1/1000	0/100
2	1/250	1/500	50/100		
3	1/200	1/400	40/100		

【図 9 - 2】

(A)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(通常大当り:50% 確変大当り:50%)

設定	通常大当り確率 a1	通常大当り時実行割合 b1	予告有り通常大当り A1=a1*b1	確変大当り確率 a2	確変大当り時実行割合 b2	予告有り確変大当り A2=a2*b2	予告有り大当り A=A1+A2
1	1/600	60/100	1/1000	1/600	50/100	1/1200	44/24000
2	1/500	50/100		1/500		1/1000	48/24000
3	1/400	40/100		1/400		1/800	54/24000

(B)

設定	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告X総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	299/300	196/299*80	196/24000	1/100	44/240
2	249/250	192/249*96	192/24000		48/240
3	199/200	186/199*120	186/24000		54/240

【図 9 - 4】

(A)

予告Zの実行割合、出現率、信頼度(確変大当り:振分50%)

設定	大当り確率 a	確変大当り確率 a2=a/2	確変大当り時実行割合 b2	予告有り大当り A=a2*b2	通常大当り時実行割合
1	1/300	1/600	60/100	1/1000	0/100
2	1/250	1/500	50/100		
3	1/200	1/400	40/100		

(B)

設定	ハズレ確率 c	ハズレ時実行割合 d	予告有りハズレ B=c*d	予告X総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	299/300	3/2990	1/1000	2/1000	1/2
2	249/250	2.5/2490			
3	199/200	2/1990			

10

20

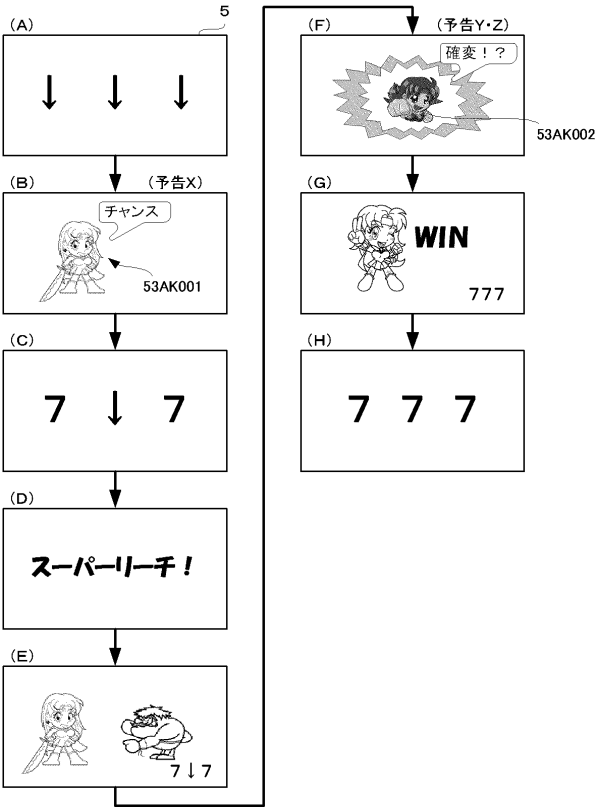
30

40

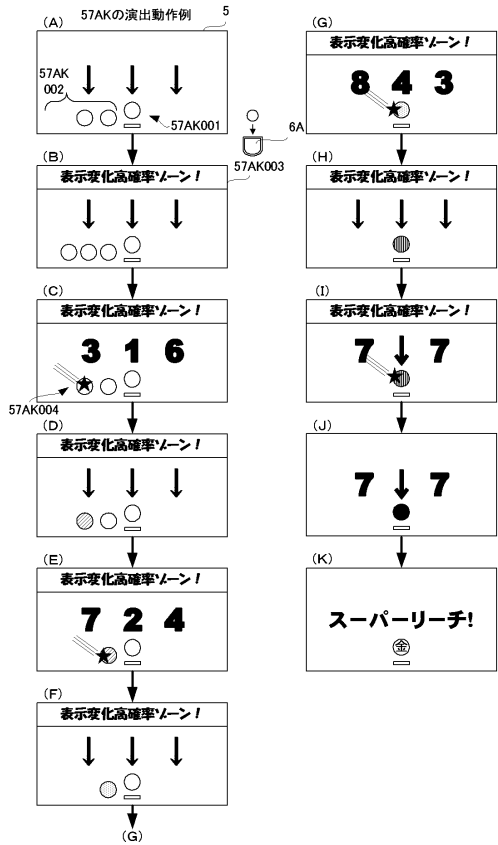
50

【図 9 - 5】

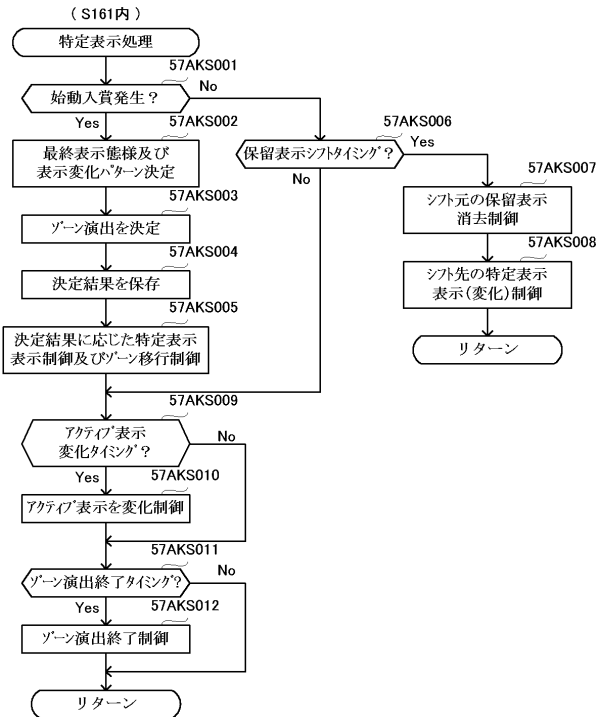
53AKの演出動作例



【図 10 - 1】



【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

最終表示態様決定割合

表示結果	表示態様						
	白	青	緑	紫	赤	金	虹
非リーチ	a	b	c	d	e	f	g
ノーマルリーチハスレ	98%	2%	0%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチハスレ	40%	20%	40%	0%	0%	0%	0%
大当たり	5%	3%	25%	50%	15%	2%	0%
大当たり信頼度	0%	1%	2%	10%	30%	50%	7%
	0%	略0%	略0%	1%	12%	60%	100%

10

20

30

40

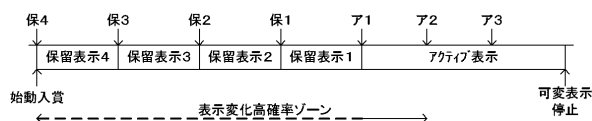
50

【 図 1 0 - 4 】

(A) 変化タイミングの説明

変化タミシグ	説明
保4	4番目の保留表示時
保3	3番目の保留表示時(シフト時)
保2	2番目の保留表示時(シフト時)
保1	1番目の保留表示時(シフト時)
71	アクティブ表示時(シフト時)
72	アクティブ表示中最初の仮停止時(擬似速、リーチ)
73	アクティブ表示中リーチ発触時等

(B) 変化タイミングのタイミングチャート



【 図 1 0 - 5 】

57AKの特定表示の表示変化パターン(一部)

(A) 最終b(青)時の表示変化パターン

表示変化パターン	変化タイミング							変化回数
	保4	保3	保2	保1	A1	A2	A3	
pt2-1	a	a	a	a	a	b	b	1
pt2-2	a	a	a	b	b	b	b	1~0
pt2-3	a	b	b	b	b	b	b	
pt2-4	b	b	b	b	b	b	b	0

(B) 最終c(緑)時の表示変化パターン

表示変化パターン	変化するタイミング							変化回数
	保4	保3	保2	保1	F1	F2	F3	
pt3-1	a	b	a	a	a	b	c	1~2
pt3-2	a	a	a	a	b	b	c	
pt3-3	a	a	b	b	b	c	c	
pt3-4	a	b	a	a	a	a	c	0~1
pt3-5	b	a	b	b	b	c	c	
pt3-6	b	b	c	c	c	c	c	
pt3-7	c	c	c	c	c	c	c	0

(C) 最終e(赤)時の表示変化パターン

(C) 最後の第1回の表示変化								変化回数
表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	F1	F2	F3	
pt5-1	a	a	b	a	b	c	d	2~4
pt5-2	a	a	b	b	c	d	e	
pt5-3	a	b	b	c	c	d	e	
pt5-4	a	a	a	a	c	d	e	
pt5-5	a	a	c	c	c	d	e	2~3
pt5-6	b	b	b	c	c	d	e	
pt5-7	a	a	a	d	d	d	e	
pt5-8	b	b	c	c	c	e	e	
pt5-9	c	c	d	d	d	e	e	1~2
pt5-10	b	b	b	b	e	e	e	
pt5-11	c	c	c	c	c	e	e	1~0
pt5-12	d	d	d	d	d	d	e	
pt5-13	e	e	e	e	e	e	e	

(B) 最終 g (虹)時の表示変化パターン

表示変化ハタン	変化タイミング							変化回数
	保4	保3	保2	保1	T1	T2	T3	
pt7-1	a	b	c	d	e	f	g	2~6
pt7-2	b	b	c	d	e	f	g	2~5
pt7-3	b	b	c	d	e	f	g	2~4
pt7-4	c	c	d	e	e	f	g	
pt7-5	c	c	d	e	e	f	g	
pt7-6	b	b	b	b	e	f	g	2~3
pt7-7	c	c	c	e	e	f	g	
pt7-8	d	d	d	e	e	f	g	
pt7-9	e	e	e	e	e	f	g	1~2
pt7-10	f	f	f	f	f	f	g	1

【 図 1 0 - 6 】

(A) 表示変化高確率ゾーン移行割合

変化回数	移行有り	移行無し
5,6	100%	0%
4	90%	10%
3	70%	30%
2	30%	70%
0,1	0%	100%

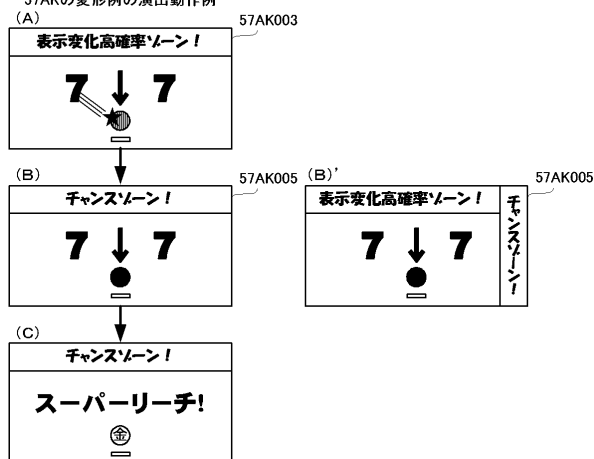
(B) チャンスゾーン移行割合

最終表示態様	移行有り	移行無し
g(虹)	100%	0%
f(金)	80%	20%
a~e	0%	100%

【 図 1 0 - 7 】

＜変形例＞

57AKの変形例の演出動作例



【図 11 - 1】

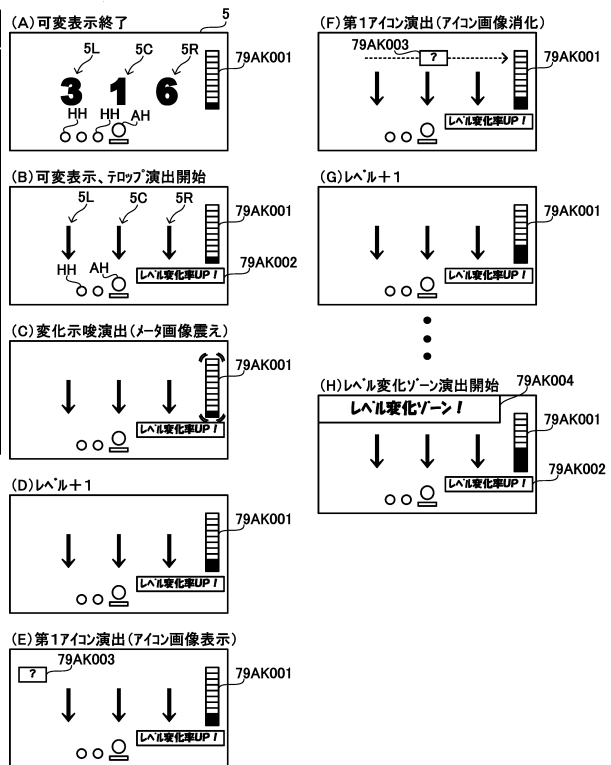
【図 11-1】 (変動パターン)

変動パターン名	変動時間	備考
PA1-1	10秒	非リチハズレ
PA1-2	5秒	非リチハズレ (短縮)
PA2-1	15秒	ノーマルリチ (ハズレ)
PA2-2	20秒	ロングリチ (ハズレ)
PA2-3	25秒	スーパーリチA (ハズレ)
PA2-4	45秒	ロングリチ→スーパーリチB (ハズレ)
PA2-5	50秒	スーパーリチA→スーパーリチB (ハズレ)
PA2-6	60秒	ロングリチ→スーパーリチC (ハズレ)
PA2-7	65秒	スーパーリチA→スーパーリチC (ハズレ)
PB2-1	15秒	ノーマルリチ (大当たり)
PB2-2	20秒	ロングリチ (大当たり)
PB2-3	25秒	スーパーリチA (大当たり)
PB2-4	45秒	ロングリチ→スーパーリチB (大当たり)
PB2-5	50秒	スーパーリチA→スーパーリチB (大当たり)
PB2-6	60秒	ロングリチ→スーパーリチC (大当たり)
PB2-7	65秒	スーパーリチA→スーパーリチC (大当たり)

※大当たり期待度：スーパーリチC＞スーパーリチB＞スーパーリチA＞ロングリチ＞ノーマルリチ

【図 11 - 2】

【図 11-2】

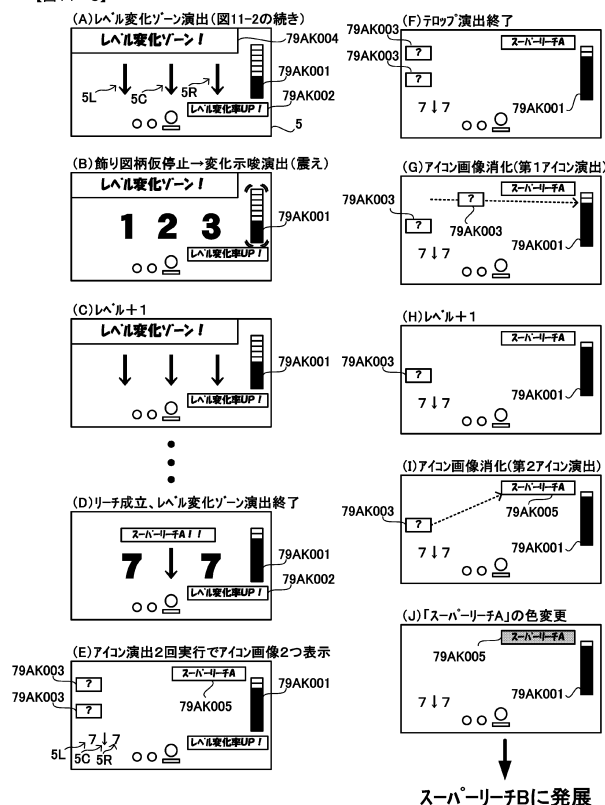


10

20

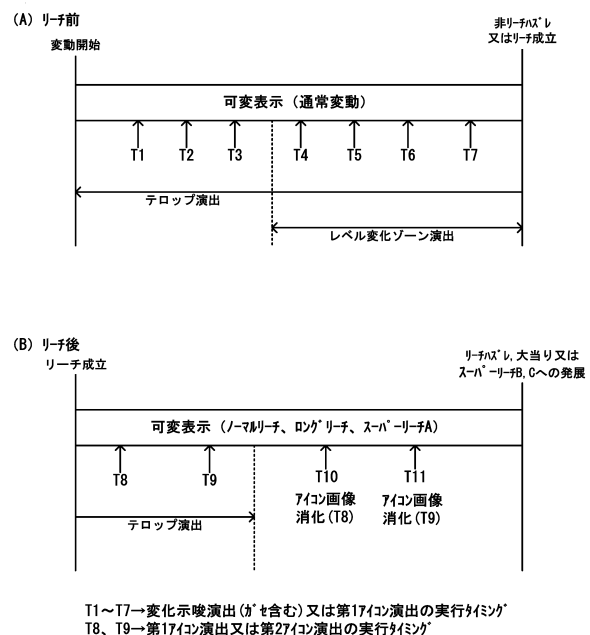
【図 11 - 3】

【図 11-3】



【図 11 - 4】

【図 11-4】 演出実行タイミング



T1～T7→変化示唆演出 (含む) または第17演出の実行タイミング
T8、T9→第17演出又は第27演出の実行タイミング

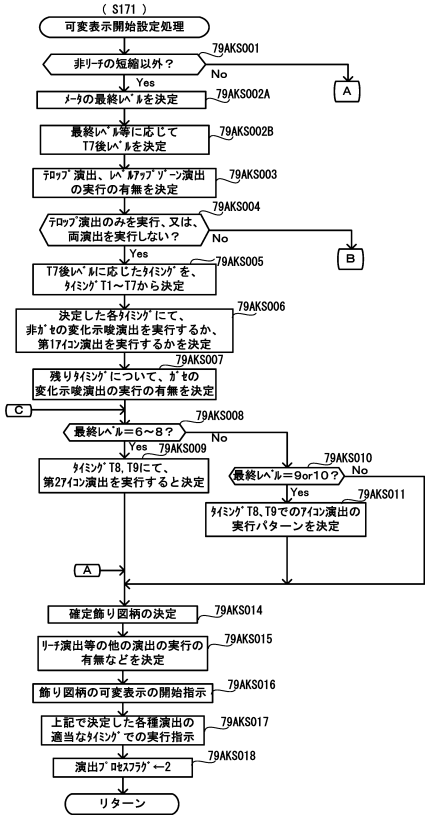
30

40

50

【図 11 - 5】

【図 11 - 5】



【図 11 - 6】

【図 11 - 6】メータが示す最終レベルの決定例 (79AKS002)

変動パターン	最終レベル				
	1	2	3	4	5
非リチハズレ (PA1-1)	40%	30%	15%	10%	5%
ノーマルリチ (PA2-1, PB2-1)	2%	3%	5%	10%	20%
ロングリチ (PA2-2, PB2-2)	0%	0%	0%	0%	0%
スーパーリチA (PA2-3, PB2-3)	0%	0%	0%	0%	0%
スーパーリチB (PA2-4, PA2-5, PB2-4, PB2-5)	0%	0%	0%	0%	0%
スーパーリチC (PA2-6, PA2-7, PB2-6, PB2-7)	0%	0%	0%	0%	0%

変動パターン	最終レベル				
	6	7	8	9	10
非リチハズレ (PA1-1)	0%	0%	0%	0%	0%
ノーマルリチ (PA2-1, PB2-1)	60%	0%	0%	0%	0%
ロングリチ (PA2-2, PB2-2)	0%	100%	0%	0%	0%
スーパーリチA (PA2-3, PB2-3)	0%	0%	100%	0%	0%
スーパーリチB (PA2-4, PA2-5, PB2-4, PB2-5)	0%	0%	0%	100%	0%
スーパーリチC (PA2-6, PA2-7, PB2-6, PB2-7)	0%	0%	0%	0%	100%

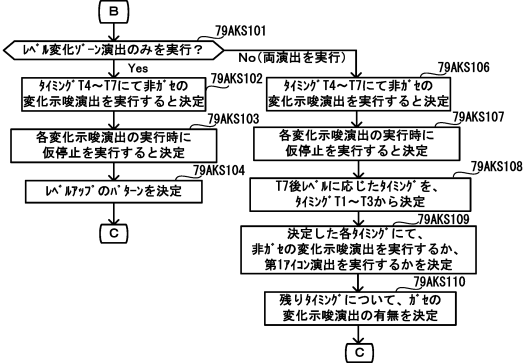
【図 11 - 7】

【図 11 - 7】演出の実行の決定例 (79AKS003)

最終レベル	79AKS003	79AKS004	79AKS005	79AKS006
1	0%	0%	0%	100%
2	30%	0%	0%	70%
3	50%	0%	0%	50%
4	60%	0%	0%	40%
5	70%	0%	0%	30%
6	20%	30%	40%	10%
7	20%	30%	45%	5%
8	15%	30%	50%	5%
9	15%	0%	85%	0%
10	5%	0%	95%	0%

【図 11 - 8】

【図 11 - 8】



10

20

30

40

50

【図 11 - 9】

【図 11 - 9】レベルアップのバタンの決定例 (79AKS104)

最終レベル	バタン名	レベルアップのバタン				決定割合
		T4	T5	T6	T7	
6	L6-1	+1	+1	+2	+2	30/100
	L6-2	+1	+2	+1	+2	30/100
	L6-3	+2	+1	+1	+2	40/100
7	L7-1	+1	+2	+2	+2	50/100
	L7-2	+2	+1	+2	+2	50/100
8	L8-1	+2	+2	+2	+2	100/100

【図 11 - 10】

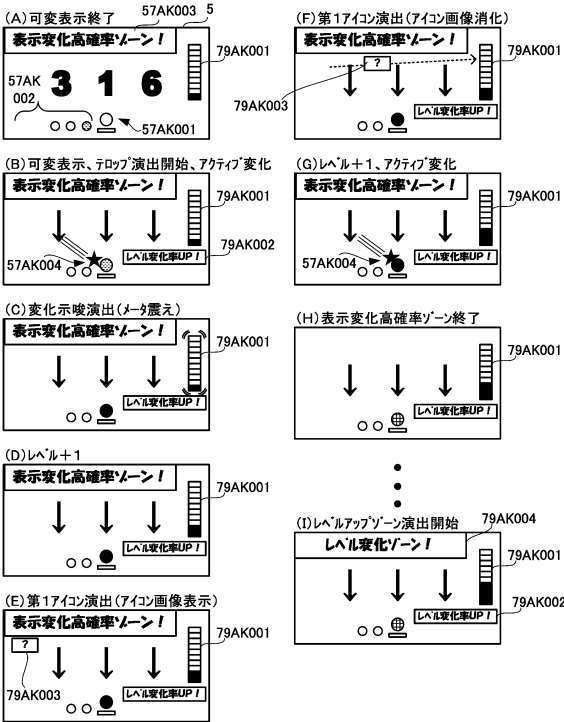
【図 11 - 10】アイコン演出の実行バタンの決定例 (79AKS011)

最終レベル	T7後レベル	バタン名	実行バタン		決定割合
			T8	T9	
9	7	A1	第17アイコン演出 (+1)	第17アイコン演出 (+1)	30/100
		A2	第17アイコン演出 (+2)	第27アイコン演出	30/100
		A3	第27アイコン演出	第17アイコン演出 (+2)	40/100
	8	A4	第17アイコン演出 (+1)	第27アイコン演出	50/100
		A5	第27アイコン演出	第17アイコン演出 (+1)	50/100
10	7	A6	第17アイコン演出 (+1)	第17アイコン演出 (+2)	50/100
		A7	第17アイコン演出 (+2)	第17アイコン演出 (+1)	50/100
	8	A9	第17アイコン演出 (+1)	第27アイコン演出	50/100
		A10	第27アイコン演出	第17アイコン演出 (+1)	50/100

10

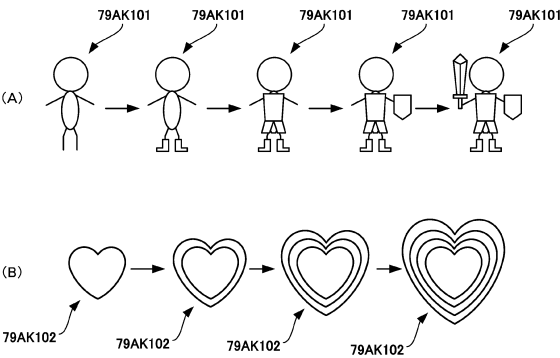
【図 11 - 11】

【図 11 - 11】



【図 11 - 12】

【図 11 - 12】



20

30

40

50

フロントページの続き

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